

Direction des sports

Volley

Unité d'apprentissage Volley

Cycle 3





Ce guide élaboré par les E.T.A.P.S de la Direction des Sports a essentiellement pour objectif la mise en place d'un module d'apprentissage destiné aux élèves de cycle 3 des écoles élémentaires de la Ville de Joué lès Tours. Il est conçu pour permettre à l'enseignant d'entrer dans l'activité Volley quel que soit :

- Son niveau de compétence sportive
- Sa démarche personnelle
- Le niveau de sa classe

Le cadre du module volley à l'école

Il s'agit de réaliser un cycle de 9 à 10 séances d'apprentissage en volley avec la participation d'un E.T.A.P.S de la Direction des Sports. La fin du module se termine par une évaluation préparée par les enseignants avec ou sans l'E.T.A.P.S.

Le travail en Co-animation

L'E.T.A.P.S est présent en tant que spécialiste de l'activité, il apporte un éclairage et une aide technique, il s'agit d'une concertation étroite pour l'élaboration du projet. En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant qui reste toujours le responsable pédagogique de la classe.

La Co-animation peut être gérée de différentes manières.

Quelques exemples d'organisation de la classe :

- La classe travaille par ateliers, l'ETAPS et l'enseignant prennent chacun un atelier en charge.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent des situations différentes avec un adulte présent avec chaque groupe et rotation.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent les mêmes situations. Rotation pour permettre des retours différents et complémentaires.
- La classe réalise les mêmes situations d'apprentissages, l'enseignant de la classe et l'ETAPS effectuent ensemble la régulation des apprentissages.

Pour favoriser les apprentissages nous conseillons un prolongement du travail réalisé en classe : travail sur le règlement, connaissance culturelle de l'activité, maîtrise de la langue, mathématiques... ..

L'organisation et l'enjeu de l'activité.

1) L'organisation : facteur déterminant de l'apprentissage

1 – jeux libres	Pour le développement de l'Autonomie, de la prise de Responsabilités
2 – Ateliers	Coopération et adaptation dans le groupe.
3 – Marquage des zones de jeu	Pour un repérage le plus rapide possible de l'espace
4 - Effectif réduit 3, 4 ou 5 joueurs	Pour une implication de chaque joueur dans le jeu et pour éviter les phénomènes de grappe
5 – Terrain + filet	Gymnase
6 – Règles et consignes	Pour une compréhension optimale des tâches à effectuer.
7 - ballon adapté	Ballon de Volley.
8 - Maillots ou chasubles de couleurs vives	Pour une perception la plus rapide possible des partenaires et des adversaires

2) Les enjeux

- Maîtriser des habiletés motrices
- Coopérer
- S'opposer

Les règles

1° Sécurité :

- Je ne bouscule pas les autres élèves.
- Arrêt total du jeu ou de l'exercice au signal.
- Je ne frappe pas dans le ballon de toutes mes forces sans maîtriser la trajectoire.

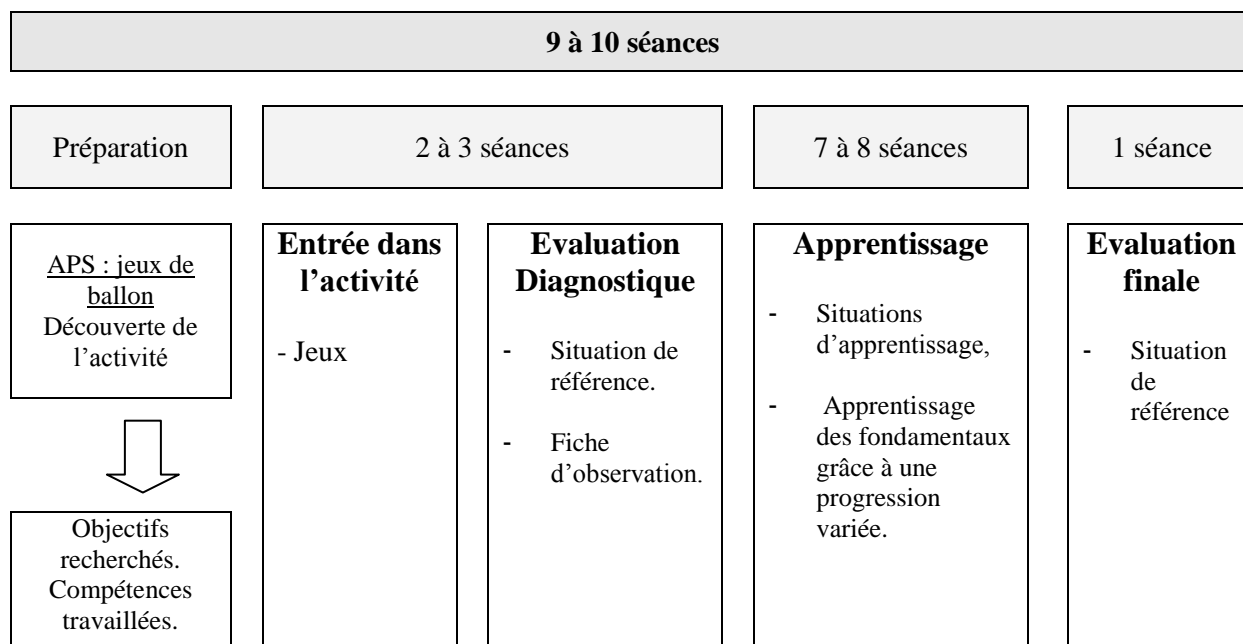
2° Matériel :

- Prendre soin du matériel.
- Ranger à la fin de chaque séance.

3° Dans le groupe :

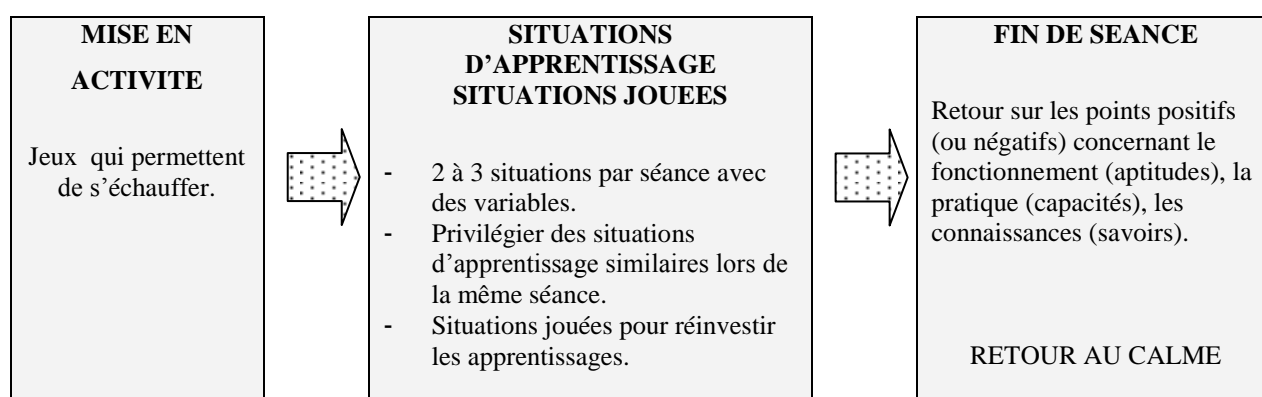
- Ecoute et application des consignes
- Respect du travail des autres élèves.

Construction du module d'apprentissage



Construction d'une séance type

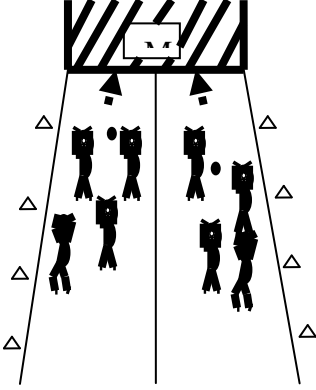
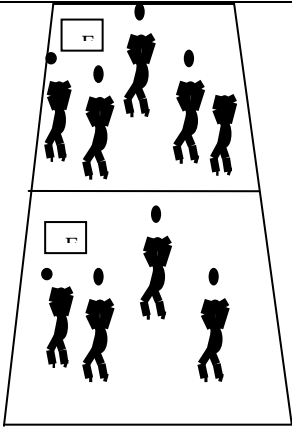
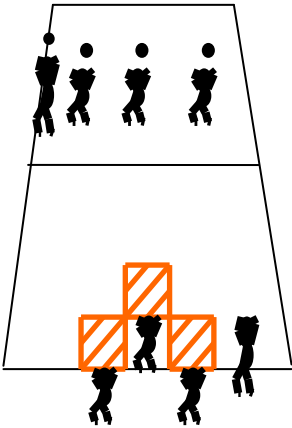
Présentation d'une séance type, on retrouve un cadre similaire d'une séance à l'autre.



- Organiser et adapter les situations en fonction de l'espace disponible, du nombre d'élèves et du temps de pratique.

PLANIFICATION DU MODULE D'APPRENTISSAGE


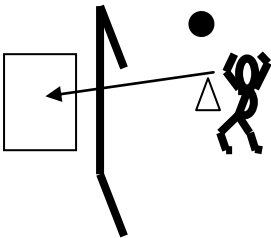
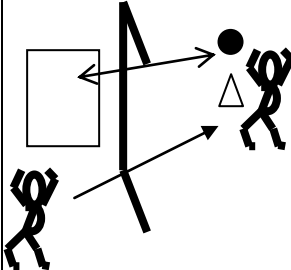
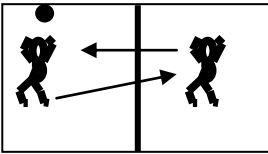
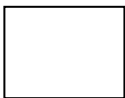
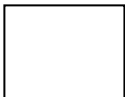
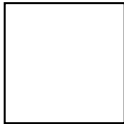
N°	Phases	OBJECTIFS pour les élèves	OBJECTIFS pour l'enseignant	Organisation pédagogique
1	<i>Entrée dans l'activité</i>	Inventorier les actions possibles	Observer le comportement des élèves en situation	Toute la classe.
2	<i>Situation de référence initiale</i>	Apprécier son niveau de pratique.....lancer, frapper	Evaluer les capacités de chacun.	4 ateliers
3 4	<i>Phase d'apprentissage</i>	Maintenir le ballon en l'air Lancer ou frapper	Contrôler le ballon. Notion de placement.	Toute la classe + deux ateliers
5 6	<i>Phase d'apprentissage</i>	Jongler/ frapper haut /échanger	Développer le jeu en coopération	1 jeu collectifs (toute la classe) et 2 ateliers
7	<i>Phase d'apprentissage</i>	Service	Renvoyer un ballon en précision.	3 ateliers
8	<i>Phase d'apprentissage</i>	Servir / échanger/s'opposer	..Jouer / s'opposer	3 ateliers
9	<i>Situation de référence</i>	Evaluer ses progrès	Evaluer les progrès de la classe.	La classe est divisée en deux
10	<i>Tournoi</i>	Mettre en application les fondamentaux	Aider à l'arbitrage des matches	4 équipes, 3 jeux

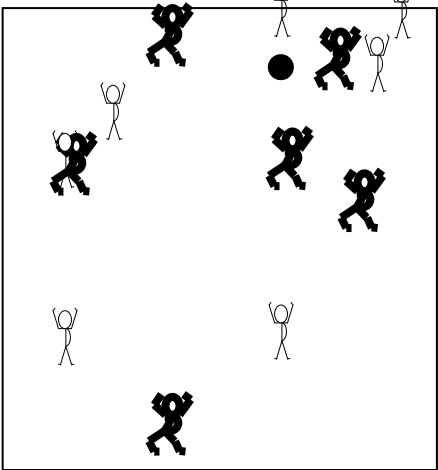
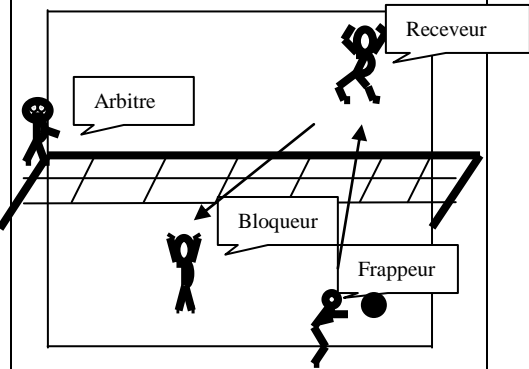
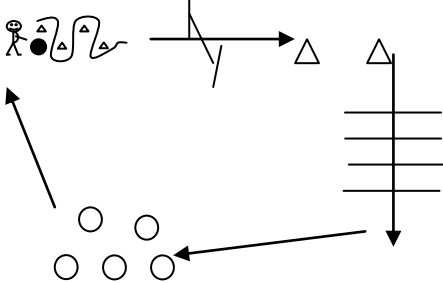
MODULE : VOLLEY-BALL	
Thème : Entrée dans l'activité	
Objectifs : Découvrir une nouvelle activité Observer l'autonomie et l'habileté des élèves.	
Durée : 50 minutes	Séance n° 1
Organisation : Diviser les élèves en 3 groupes	
Echauffement :	Tâches et consignes
<ul style="list-style-type: none"> - Envoyer le ballon en l'air et le rattraper sans qu'il tombe. - Envoyer le ballon en l'air, taper dans les mains une fois pendant que le ballon est en l'air, puis le rattraper. - Envoyer le ballon en l'air, faire un tour sur soi-même et rattraper le ballon. - Envoyer le ballon en l'air, toucher les mains par terre, et rattraper le ballon. - Envoyer le ballon en l'air, toucher les mains par terre, taper des mains, rattraper le ballon. - Faire en pas chassés des longueurs de terrain en lançant le ballon sur les murs/changer de sens. 	
Corps de séance :	Tâches et consignes
Atelier 1 : Pousse-ballon	<p>But : Faire progresser le ballon par frappes successives pour qu'il atteigne le mur.</p> <p>Organisation : 1 mur 2 jeux en parallèles 4 plots de chaque côté 1 ballon par équipe</p> <p>Jeu : S'organiser pour maintenir le ballon en l'air en le frappant. Revenir au départ si le ballon tombe. Obligation de faire des passes. La 1ère équipe qui atteint le mur a gagné.</p>
	
Atelier 2 : ballon vole	<p>But : Maintenir son ballon en l'air le plus longtemps possible.</p> <p>Organisation : 8 ballons 2 équipes de 3 joueurs en parallèle.</p> <p>Jeu : Frapper dans le ballon à l'aide des doigts. Le joueur qui garde le ballon en l'air le plus longtemps fait gagner son équipe. 1^{ère} équipe à 3 points.</p>
	
Atelier 3 : damier	<p>But : Frapper la balle pour qu'elle atteigne une zone.</p> <p>Organisation : 1 équipe de frappeurs 1 équipe de relanceurs</p> <p>Jeu : Frapper dans le ballon pour qu'il atteigne une des cases du damier. Pas plus de 10 envois par frappeur. Les relanceurs récupèrent les ballons et les transmettent aux frappeurs. On change les rôles une fois les 10 ballons frappés. L'équipe qui met le plus de ballons dans le damier a gagné.</p>
	
Bilan / retour au calme :	Différences entre lancer et frapper, parler du contenu de la séance.

Module : volley-ball		
THÈME : évaluation initiale	Durée : 50 min	Séance n° : 2
Objectifs : Auto évaluation, apprécier les compétences et l'autonomie des élèves.		
Matériel : Ballons / filet / plots / cerceaux		
Echauffement : passe à dix		
<ul style="list-style-type: none"> • 4 ateliers • 4 terrains <p>La classe est divisée en 4 groupes. Les élèves doivent faire les 4 ateliers en 50 min.</p>		
Atelier 1	Organisation :	
Jongler	<p>Frapper le maximum de fois le ballon au dessus de la tête.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 essais <p>Noter son meilleur score.</p>	
Atelier 2	Organisation :	
Envoyer	<p>Frapper le ballon au dessus du filet en visant la cible.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 ballons <p>Noter le nombre de ballons ayant franchi le filet et atteint la cible.</p>	
Atelier 3	Organisation :	
Renvoyer	<p>Renvoyer dans la cible les ballons envoyés par l'éducateur (lanceur).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 ballons <p>Noter le nombre de ballons renvoyés dans le terrain du lanceur.</p>	
Atelier 4	Organisation :	
Echanger	<p>Prolonger l'échange en comptant le nombre de renvois consécutifs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 essais avec 3 partenaires différents <p>Noter le nombre d'échanges maximum effectués</p>	

Evaluation initiale

Nom :
 Prénom :
 Ecole :
 Classe : date :

	JONGLER	ENVOYER	RENNVOYER	ÉCHANGER																																								
ORGANISATION																																												
CONSIGNES	Frapper le maximum de fois le ballon au dessus de la tête. 3 tentatives Entoure ton meilleur score.	Frapper les ballons au dessus du filet en visant la cible. 10 ballons Note ton score.	Renvoie dans la cible les ballons envoyés par l'educateur. 10 ballons Note ton score.	Prolonge l'échange et compte le nombre de renvois consécutifs. 3 essais avec 3 partenaires différents. Entoure ton meilleur score.																																								
RESULTATS	<div>Jongler vers le haut</div> <table border="1"> <tr><td>0</td><td>3</td><td>6</td><td>9</td><td>12</td></tr> <tr><td>à</td><td>à</td><td>à</td><td>à</td><td>à</td></tr> <tr><td>2</td><td>5</td><td>8</td><td>11</td><td>14</td></tr> </table> <div>Points</div> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>4</td><td>6</td><td>8</td><td>10</td></tr> </table>	0	3	6	9	12	à	à	à	à	à	2	5	8	11	14	2	4	6	8	10	<div>Sur 10 ballons envoyés</div> <div>Nombre de ballons qui ont franchi le filet.</div> <div>  </div> <div>Nombre de ballons qui ont atteint la zone.</div> <div>  </div>	<div>Sur 10 ballons envoyés</div> <div>  </div> <div>Ont été renvoyés dans la cible.</div>	<div>Meilleur score</div> <div>Avec</div> <div>.....</div> <div>Echanger</div> <table border="1"> <tr><td>0</td><td>5</td><td>10</td><td>15</td><td>20</td></tr> <tr><td>à</td><td>à</td><td>à</td><td>à</td><td>à</td></tr> <tr><td>4</td><td>9</td><td>14</td><td>19</td><td>25</td></tr> </table> <div>Points</div> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>4</td><td>6</td><td>8</td><td>10</td></tr> </table>	0	5	10	15	20	à	à	à	à	à	4	9	14	19	25	2	4	6	8	10
0	3	6	9	12																																								
à	à	à	à	à																																								
2	5	8	11	14																																								
2	4	6	8	10																																								
0	5	10	15	20																																								
à	à	à	à	à																																								
4	9	14	19	25																																								
2	4	6	8	10																																								

MODULE : VOLLEY-BALL	
Thème : Phase d'apprentissage	
Objectifs : - Maintenir le ballon en l'air (lancer ou frapper)	
Durée : 50 minutes	Séances n° 3-4
Matériel : Ballon / chasubles / cibles	
Organisation : Séance n° 3 un groupe fait « le jeu de rôle » et l'autre groupe « le parcours ». Idem séance n°4 avec changement de jeu.	
Echauffement :	Tâches et consignes
Séance n° 3 et 4 : - faire le tour du corps avec le ballon, le huit autour des chevilles avec le ballon. Boule magique (passer le ballon d'une main à l'autre) -Lancer le ballon haut et taper dans ses mains. -Lancer le ballon et taper sur les cuisses. -Lancer le ballon haut et le rattraper au niveau des yeux en sautant après un rebond.	
Corps de séance :	Tâches et consignes
Jeu : passe à dix 	But : faire dix passes de suite. Organisation : -Toute la classe - 4 équipes de six - 2 ballons Jeu : Les attaquants doivent essayer de faire dix passes consécutives et les défenseurs doivent les en empêcher. Changement de rôle lorsque le ballon a été intercepté Si le ballon n'est pas intercepté mais juste touché par le défenseur, le ballon reste aux attaquants.
Atelier 1 : Jeu de rôles	
	But : Découvrir les rôles au Volley-ball Organisation : 3 équipes de 4 joueurs. 3 terrains. 3 ballons. Jeu : Changer les rôles toutes les 5 frappes. Passer dans tous les rôles.
Atelier 2 : Parcours	
	But : Acquérir de l'habileté avec le ballon de volley. Voir les différentes frappes ou lancers. Organisation : Faire le parcours chacun son tour. Jeu : le parcours est chronométré. Une pénalité d'une seconde lorsque le ballon tombe ou qu'un obstacle est touché.
Bilan / retour au calme :	Différences entre lancer et frapper, parler du contenu de la séance.

MODULE : VOLLEY-BALL

Thème : Phase d'apprentissage

Objectifs :

- Jongler
- Frapper haut et échanger.

Durée : 50 minutes

Séances n° 5-6

Matériel : ballons/ chasubles / coupelles

Organisation : Séance n° 5 un groupe fait « le gardien de château » et l'autre groupe « les jongleurs ». Idem pour la séance n°6 avec changement de jeu.

Echauffement :

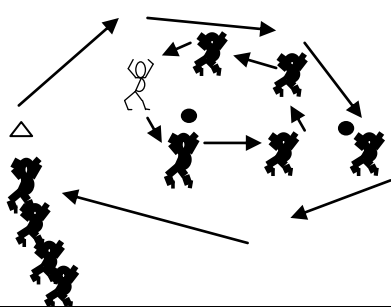
Tâches et consignes

- Se placer en groupe de deux avec un ballon et faire des passes
- 1) ballon lancé par le bas et par le haut
- 2) ballon frappé avec les dix doigts et bloqué
- 3) Faire le maximum de passes frappées avec les dix doigts avec un rebond
- 4) Faire le maximum de passes frappées avec les dix doigts sans rebond.

Corps de séance :

Tâches et consignes

Jeu : horloge



But : faire le maximum de passes de volley

Organisation :

Toute la classe

2 équipes

1 ballon

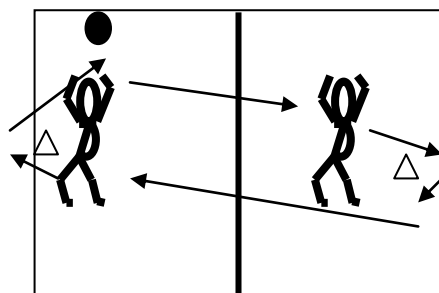
Jeu :

Pendant qu'une équipe se fait des passes l'autre court autour du cercle

Lorsque tous les coureurs sont passés le jeu s'arrête et on change de rôle.

L'équipe qui a fait le plus de passes a gagné.

Atelier 1 : Les jongleurs



But : Echanger et jongler

Organisation :

Par groupes de deux joueurs

1 plot par élève.

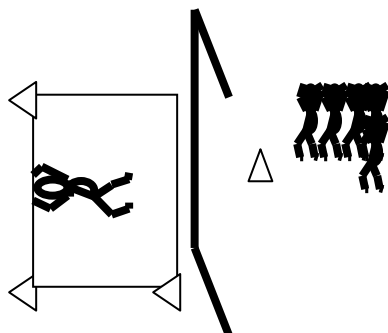
1 ballon pour deux

Jeu :

Partir du plot en jonglant au dessus de la tête et faire une frappe de l'autre coté du filet sans faire tomber le ballon. Le receveur attrape le ballon et refait la même action en repartant de son plot.

Lorsqu'un des deux joueurs fait tomber ou n'intercepte pas le ballon ça fait un point pour l'autre.

Atelier 2 : Gardien de château



But : Défendre son camp et être le meilleur gardien

Organisation :

4 attaquants

1 défenseur

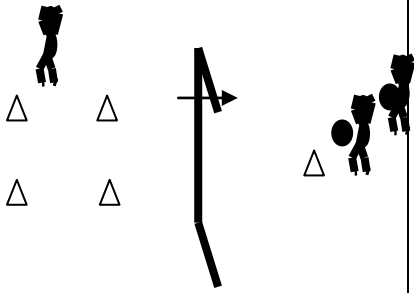
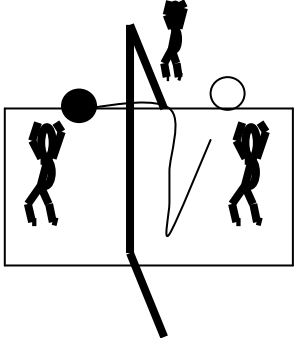
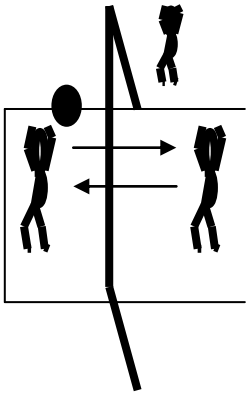
1 ballon par assaillant

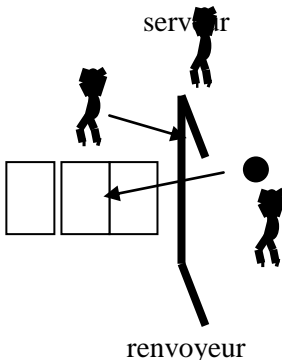
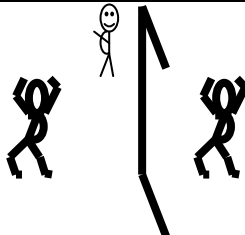
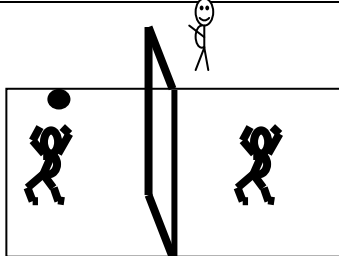
Jeu :

Le gardien retourne les ballons frappés à tour de rôle par les assaillants. Le gardien qui laissera le moins de ballon tomber dans le château sera vainqueur.

Bilan / retour au calme :


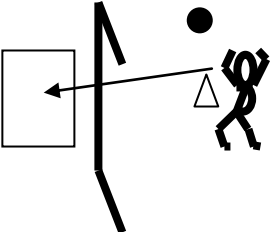
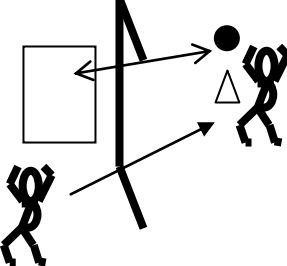
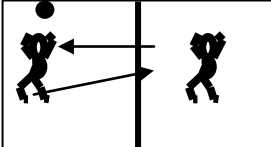


Les difficultés pour jongler au dessus de la tête. Le rôle des jambes.

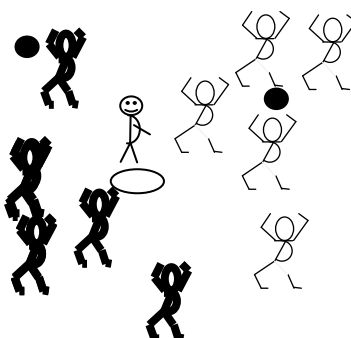
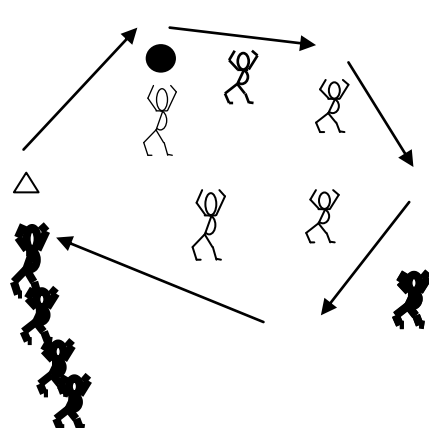
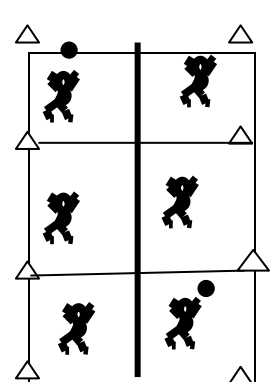
MODULE : VOLLEY-BALL	
Thème : Phase d'apprentissage	
Objectifs : - service	
Durée : 50 minutes	Séances n° 7
Matériel : Plots, ballons, filet.	
Organisation : un filet en largeur du gymnase, terrains pour 2 joueurs tout au long de ce filet.	
Echauffement :	Tâches et consignes
<ul style="list-style-type: none"> - Mobilisation articulaire. - Jonglages avant et après rebonds <ul style="list-style-type: none"> - 1, 2,3 soleil - Taper la main 5 fois à plat sur le mur puis à plat sur le ballon contre le mur (service par le haut). - Service par le bas contre le mur poing fermé 	
Corps de séance :	Tâches et consignes
Atelier 1 : La zone 	<p>But : envoyer le plus de ballons possible dans la zone en servant par en haut ou ^par en bas.</p> <p>Organisation : 2 joueurs et un ramasseur</p> <p>Jeu : les serveurs frappent à tour de rôle, le ramasseur revoie les ballons et compte les points.</p>
Atelier 2 : 	<p>But : Se placer sous le ballon, anticiper la trajectoire du ballon.</p> <p>Organisation : 2 joueurs et 1 arbitre par terrain.</p> <p>Jeu : Les joueurs servent à tour de rôle et font 5 échanges maximum en laissant un rebond avant chaque frappe ou pas. L'arbitre compte le nombre de série de 5 échanges effectués.</p>
Atelier 3 : matches 	<p>But : Jouer en opposition, apprendre les règles d'arbitrage du volley-ball.</p> <p>Organisation : 2 joueurs et 1 arbitre par terrain.</p> <p>Jeu : Match au temps de 3 minutes. Le joueur qui a le plus de points au terme de ces 3 minutes gagne le match. Changement d'adversaire toutes les 3minutes.</p>
Bilan / retour au calme	Rappel des règles de l'arbitrage au volley-ball. Voir les défauts les plus courants en match.

MODULE : VOLLEY-BALL		
Phase d'apprentissage	Durée : 50 mn	Séance n°8
Objectifs : servir et échanger		
Matériel : Ballons / cerceaux / plots		
Organisation : Après l'échauffement 3 groupes (Rotation toutes les 12 mn)		
Echauffement :		
<div>1. Lancer le ballon en frappant dans les mains (3, 6 fois) (en touchant par terre les deux mains)</div> <div>2. lancer le ballon en l'air le laisser rebondir et le rattraper en sautant au niveau des yeux.</div> <div>3. Se faire des jongles après rebonds</div> <div>4. Jeu collectif (1 2 3 soleil)</div>		
Atelier1 : la cible		
	<div>But : Renvoyer en précision</div> <div>Organisation : 3 cibles (jaune, bleu, rouge) 2 ou 3 équipes de deux un serveur / un renvoyeur</div> <div>Jeu : En servant le joueur envoie le ballon au renvoyeur par-dessus le filet et le renvoyeur doit viser la cible préalablement indiquée. 10 tentatives chacun Jaune : 1pt Bleu : 2pts Rouge : 3pts Celui qui a le plus de points a gagné.</div>	
Atelier 2: Le record		
	<div>But : servir par en haut ou par en bas et coopérer</div> <div>Organisation : 2 joueurs 1 arbitre (il compte les échanges) 1 ballon</div> <div>Jeu : Faire le maximum d'échanges</div>	
Atelier 3 : Match		
	<div>But : servir et s'opposer</div> <div>Organisation : Match 1 contre 1 1 arbitre</div> <div>Jeu : Les joueurs ont le droit de contrôler le ballon avec ou sans rebond. Le premier à 7 points</div>	
Bilan / retour au calme	Parler des progrès pour l'ensemble de la classe .Bilan technique.	

Module : volley-ball		
Phase : évaluation finale	Durée : 50 min	Séance n° : 9
Objectifs	Mesurer ses progrès	
Matériel :	Ballons / filet / cibles	
Echauffement : passe à dix		
<ul style="list-style-type: none">• 4 ateliers• 4 terrains <p>La classe est divisée en 4 groupes. Les élèves doivent faire les 4 ateliers en 50 min.</p>		
Atelier 1	Organisation :	
Jongler	Frapper le maximum de fois le ballon au dessus de la tête. <ul style="list-style-type: none">• 3 essais Noter son meilleur score.	
Atelier 2	Organisation :	
Envoyer	Frapper le ballon au dessus du filet en visant la cible. <ul style="list-style-type: none">• 10 ballons Noter nombre de ballons ayant franchi le filet et atteint la cible.	
Atelier 3	Organisation :	
Renvoyer	Renvoyer dans la cible les ballons envoyés par l'éducateur. <ul style="list-style-type: none">• 10 ballons Noter le nombre de ballons renvoyés dans le terrain du lanceur.	
Atelier 4	Organisation :	
Echanger	Prolonger l'échange en comptant le nombre de renvois consécutifs. <ul style="list-style-type: none">• 3 essais avec 3 partenaires différents Noter le nombre d'échanges maximum effectués	

Evaluation finale

Nom : Prénom : Ecole : Classe : date :																																																																	
	JONGLER	ENVOYER	RENNVOYER	ÉCHANGER																																																													
ORGANISATION																																																																	
CONSIGNES	Frapper le maximum de fois le ballon au dessus de la tête. 3 tentatives Entoure ton meilleur score.	Frapper les ballons au dessus du filet en visant la cible. 10 ballons Note ton score.	Renvoie dans la cible les ballons envoyés par l'educateur. 10 ballons Note ton score.	Prolonge l'échange et compte le nombre de renvois consécutifs. 3 essais avec 3 partenaires différents. Entoure ton meilleur score.																																																													
RESULTATS	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="5">Jongler vers le haut</th> </tr> <tr> <td>0</td><td>3</td><td>6</td><td>9</td><td>12</td> </tr> <tr> <td>à</td><td>à</td><td>à</td><td>à</td><td>à</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>5</td><td>8</td><td>11</td><td>14</td> </tr> <tr> <th colspan="5">Points</th> </tr> <tr> <td>2</td><td>4</td><td>6</td><td>8</td><td>10</td> </tr> </table>	Jongler vers le haut					0	3	6	9	12	à	à	à	à	à	2	5	8	11	14	Points					2	4	6	8	10	<p style="text-align: center;">Sur 10 ballons envoyés</p> <p>Nombre de ballons qui ont franchi le filet.</p> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> <p>Nombre de ballons qui ont atteint la zone.</p> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div>	<p style="text-align: center;">Sur 10 ballons envoyés</p> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> <p style="text-align: center;">Ont été renvoyés dans la cible.</p>	<p style="text-align: center;">Meilleur score</p> <p style="text-align: center;">Avec</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="5">Echanger</th> </tr> <tr> <td>0</td><td>5</td><td>10</td><td>15</td><td>20</td> </tr> <tr> <td>à</td><td>à</td><td>à</td><td>à</td><td>à</td> </tr> <tr> <td>4</td><td>9</td><td>14</td><td>19</td><td>25</td> </tr> <tr> <th colspan="5">Points</th> </tr> <tr> <td>2</td><td>4</td><td>6</td><td>8</td><td>10</td> </tr> </table>	Echanger					0	5	10	15	20	à	à	à	à	à	4	9	14	19	25	Points					2	4	6	8	10	
Jongler vers le haut																																																																	
0	3	6	9	12																																																													
à	à	à	à	à																																																													
2	5	8	11	14																																																													
Points																																																																	
2	4	6	8	10																																																													
Echanger																																																																	
0	5	10	15	20																																																													
à	à	à	à	à																																																													
4	9	14	19	25																																																													
Points																																																																	
2	4	6	8	10																																																													

Nom du capitaine :		Couleur :	Ecole :
Tournoi de fin de module			
Jeu n° 1 « La chaîne »			
Descriptif	But du jeu		Points
	<p>L'arbitre envoie un ballon à chaque équipe le plus loin possible.</p> <p>Lorsque le ballon tombe il est rendu à l'arbitre qui le renvoi.</p> <ul style="list-style-type: none">• Match au temps : 5 mn• But : Ramener plus vite que l'équipe adverse le ballon à l'arbitre en se faisant des passes de volley (frappées au dessus de la tête avec les dix doigts).• Rouge contre jaune/ bleu contre vert• Les gagnants se rencontrent et les perdants aussi.		
Jeu n° 2 « l'horloge »			
Descriptif	But du jeu		Points
	<p>Une équipe qui se fait des passes de volley et l'autre équipe qui coure le plus vite possible autour de l'horloge.</p> <ul style="list-style-type: none">• But : pour marquer un point il faut que le ballon soit frappé par tous les joueurs sans tomber.• La 1^{ie} manche est fini lorsque tous les coureurs ont fait le tour de l'horloge.• Changement de rôle• Rouge contre vert/jaune contre bleu• Les gagnants se rencontrent et les perdants aussi.		
Jeu n° 2 « un contre un »			
Descriptif	But du jeu		Points
	<p>Faire des matches un contre un avec ou sans rebonds dans un terrain délimité.</p> <ul style="list-style-type: none">• But : Gagner le plus de matches• Rouge contre bleu/jaune contre vert• Les gagnants se rencontrent et les perdants aussi.		
1 ^{ier} : 40 points 2 ^{ième} : 30 points 3 ^{ième} 20points 4 ^{ième} 10 points			

Module : Volley		
THEME : tournoi	Durée : 50 min	Séance n° : 10
Objectifs	Mise en application des séances d'apprentissage	
Matériel :	Ballons / plots / chasubles	
Organisation :		
<ul style="list-style-type: none">• Quatre équipes de 5 ou 6 élèves• Chasubles (vert, rouge, jaune, bleu))<ul style="list-style-type: none">• 1 capitaine par équipe• 3 jeux (La chaîne / l'horloge / matches)• 1 feuille de notations par équipe + stylo• Lecture du palmarès et remise des prix		
<p>Bilan sur le déroulement de l'activité</p>		