

CP4 VB CAP/BEP Niveau 3	Compétence attendue		Comportement, caractéristiques élèves
	Pour gagner le match, mettre en oeuvre une attaque qui atteint volontairement la cible, prioritairement la zone arrière . Les joueurs assurent collectivement la protection du terrain et cherchent à faire progresser la balle en zone avant.		Motivations et niveaux très hétérogène Souvent un cycle déjà réalisé Tendance à jouer avec une seule main Renvoi direct ou renvoi relayé Pouces à l'extérieur
CMS1 s'engager lucidement	CMS2 : respecter les règles de vie collective et assumer différents rôles		CMS3 : savoir utiliser différentes démarches pour apprendre et agir efficacement
Echauffement cardio et articulaire Entrer progressivement dans les frappes Suit les règles de sécurité (shoot)	Arrêter de jouer au coup sifflet Respecter l'arbitre Assumer l'arbitrage Installer, ranger		Observer Arbitrer
Compétences attendues			
Connaissances	Capacités		Attitude
Savoir arbitrer et identifier les coups de sifflets Connaît le règlement : ü nombre de touches par équipe. ü pas le droit de toucher le filet et de pénétrer dans le terrain adverse. ü pas de « coller » (contact prolongé) avec la balle. Connaît les règles adaptées : ü pas de pieds. ü maximum 2 services. Connaît le nom des coups les plus courants et peut les décrire : ü manchette. ü passe haute. ü smash. Connaît le placement des joueurs sur le terrain et les zones d'intervention de chacun des joueurs	Etre capable d'identifier les différentes phases de jeu Différencie passe haute et manchette suivant hauteur de balle Défense : ü parler pour signaler que l'on réceptionne. ü relever la balle vers le passeur ü faire progresser sur un joueur avant proche du filet (relais). ü le non porteur de balle : se place et regarde le porteur de balle pour intervenir rapidement. Passe ü hautes sur part. Attaque : ü enlever du temps à l'adversaire (renvois tendus) ü Viser les espaces libres		Arbitre : ü annonce le score à chaque point Respecte le matériel : ü ne frappe pas le ballon au pied ü ne laisse pas traîner les ballons Installe et range le matériel : ballons, poteaux, filets. Respecte arbitres, partenaires et adversaires : si un point est litigieux, on rejoue le point ; l'arbitre uniquement annonce le score ; pas d'insultes ; pas de moqueries... Coopère et élabore un projet d'organisation collective. Mobilité et engagement
Situation évaluation	Rencontre arbitrée en 4 contre 4, sur un terrain de 14 m en 25 points. Hauteur du filet (2m10 à 2m32). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois. Les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes et de même niveau.		