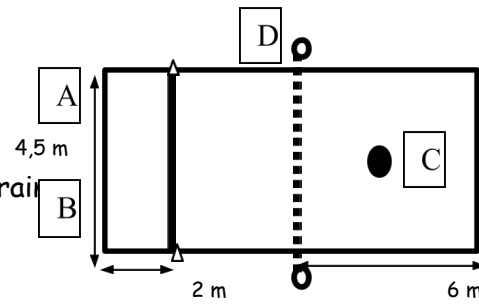


2 contre 1

But du jeu : gagner le match

C lance en zone arrière vers A et B qui rentrent dans le terrain

C peut se mettre où il veut pour réussir son lancer.



C peut lancer du terrain de A et B et vient se remettre dans son terrain pour jouer l'échange.

S'il rate il recommence.

C fait 5 lancers et D observe l'équipe de 2. Puis on échange les rôles.

Le match se joue sur 10 lancers. Règle du volley (1 touche de balle par joueur).

Pour chaque ballon joué inscrire :

Un + si l'équipe de 2 gagne l'échange

Un - lorsque la balle tombe sans être touchée

Une ↗ lorsque la balle est touchée mais ne retourne pas dans le terrain adverse

Nom et Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Jules	-	-	-	+	↗	↗	-	+	↗	↗
- Chloé										
-										
-										
-										
-										

-										
-										
-										
-										

Jules et Cloé ont perdu 2/8

Observation des élèves :

Comment joue l'équipe de 2 ?

Qui gagne le point : l'équipe de 2 ou le joueur seul ?

Pourquoi les 2 joueurs ne battent pas le joueur seul ?

Comment sont marqués les points. (faute adverse, balle sur cible).

D'où viennent, où vont les ballons qui font le point.

Combien de fois la balle passe le filet...

Cette situation doit être refaite après avoir travaillé avec des situations d'apprentissage (fin de séance, milieu de cycle). Elle sert à donner des repères aux élèves.

Observation du 2 contre 1

	Noms et Prénoms		Noms et Prénoms
A		C	
B		D	

Pour chaque 1er ballon joué par l'équipe de 2 l'observateur note :

Un **+** si l'équipe de 2 gagne l'échange

Un **-** lorsque la balle tombe sans être touchée

Une **↗** lorsque la balle est touchée mais ne retourne pas dans le terrain adverse

Joueurs	Lanceur	Observ.	Nom et Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			- Jules - Chloé	-	-	-	+	↗	↗	-	+	↗	↗
A+B	C	D	- -										
C+D	A	B	- -										
A+C	B	D	- -										
B+D	C	A	- -										
A+D	B	C	- -										
B+C	D	A	- -										

Sur l'exemple, Jules et Cloé ont perdu 2/8

