

LE VOLLEY-BALL À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE



OPÉRATION SMASHY

MANUEL POUR LA DÉCOUVERTE ET L'APPRENTISSAGE
DU VOLLEY-BALL À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

INSCRIRE LE VOLLEY-BALL DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 4



À L'USAGE

DES PROFESSEURS
DES ÉCOLES

DES CADRES
TECHNIQUES CLUBS,
COMITÉS, LIGUES...

Edition 2022

avec vidéos des
situations pédagogiques

Sommaire

LE VOLLEY-BALL

LES CARACTÉRISTIQUES DES ENFANTS/ OBJECTIFS POUR LES ÉLÈVES

DE LA NÉCESSITÉ D'ADAPTER LA DISCIPLINE AUX ÉLÈVES

LA BASE DE NOTRE DÉMARCHE SMASHY



LES COMPÉTENCES ET LES EXEMPLES DE SITUATIONS

EXEMPLES DE FORMES DE JEU

GUIDE MÉTHODOLOGIQUE ET OUTILS

RE-INVESTISSEMENT

POUR ALLER PLUS LOIN... L'APPRENTISSAGE MOTEUR PAR LE VOLLEY ASSIS

ANNEXES : FEUILLES DE MATCH, TOURNOI

AUTEURS ET CONTRIBUTIONS





Édito



SMASHY est un document qui s'inscrit dans le cadre des conventions cadres signées entre la FFVOLLEY, le Ministère des Sports, le Ministère de l'Éducation Nationale, l'Union Nationale du Sport Scolaire et l'Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré. Il a été réalisé dans la continuité «d'Éduc-volley» (co-écrit avec les enseignants à destination des élèves des collèges et lycées) qui a connu un franc succès auprès des professeurs d'éducation physique et sportive.

L'enseignement du volley-ball chez les plus jeunes peut parfois paraître complexe. Aussi la FFVolley a constitué un groupe de travail avec des éducateurs sportifs intervenant dans des écoles élémentaires, des professeurs des écoles, des élus fédéraux et des cadres techniques de la Fédération. Ensemble, ils ont mutualisé leur savoir-faire et leur expertise pour aboutir à la production de cet outil qui permettra à tout non spécialiste de l'activité de pouvoir animer un cycle volley sans difficulté.

Au travers de SMASHY, nous avons défini les contours d'une approche simplifiée de l'enseignement du volley-ball dans le milieu scolaire afin que les éducateurs s'approprient la discipline et que les enfants aient du plaisir à jouer ensemble, tout en développant des compétences qui correspondent pleinement aux objectifs de l'Éducation Nationale.

Aussi, afin que SMASHY prenne pleinement sa place au sein de l'EPS à l'école élémentaire, nous proposons une entrée dans l'activité au travers de quatre compétences dissociables les unes des autres, sans ordre pré-établi, et illustrées d'exemples de situations et de formes de jeu.

Ce document pourra également servir de support pour la formation continue des enseignants ou des intervenants dans les écoles élémentaires.

Outre l'accessibilité de la discipline, le volley véhicule également des valeurs chères à l'Éducation de nos enfants : partage, solidarité, mixité, engagement, inclusion ; aussi, et au regard de ce dernier point, nous vous proposons une approche du volley assis qui pourra venir étoffer le cycle volley.

Nous ne doutons pas que SMASHY rencontrera son public car le volley mérite une place privilégiée dans les cours d'écoles et les gymnases.



Préface

Le développement de la pratique physique et sportive de nos élèves du premier degré est un objectif poursuivi par notre ministère de l'éducation nationale de la jeunesse et des sports. Le partenariat renouvelé avec la fédération française de volley ball (FFVolley) le 1^{er} février 2017 s'inscrit dans cette dynamique.

Ce document pédagogique « Opération SMASHY » est le fruit d'une collaboration mixte et constructive entre enseignants, et cadres techniques de la fédération. Il établit très concrètement une passerelle réussie entre l'école et la FFVolley, grâce à une mutualisation des expertises pour élaborer et diffuser une ressource pédagogique de qualité, respectueuse des exigences institutionnelles et des réflexions actuelles de l'enseignement de l'EPS.

A cet égard, il convient de saluer la réflexion didactique qui est au cœur de ce document et qui en fait une ressource très utile aux enseignants et animateurs.

L'apport de l'ouvrage prend toute sa valeur au regard de l'évolution de l'épreuve d'EPS dans le concours de recrutement des professeurs des Ecoles. Il offre également à tous les professeurs des écoles en fonction, un levier complémentaire de formation continue pour asseoir leur compétence à enseigner l'EPS au moyen du volley-ball. Présenté sous la forme d'un répertoire de situations de formation de l'élève, l'ouvrage identifie des conditions

d'apprentissage moteur et perceptivo-moteur tout à fait généralisables pour apprendre en EPS. Au-delà d'une lecture individuelle, un échange collectif au sein de l'école est nécessaire. Cette formation peut être complétée, quand cela est souhaité, possible et organisé à la demande de telle ou telle école élémentaire, par une aide ponctuelle d'un formateur partageant avec l'enseignant le début d'une séquence d'enseignement. Cet ensemble formatif offre l'accès au professeur des écoles, non seulement une meilleure connaissance des conditions d'accès à ce qu'il y a « à faire apprendre » à l'élève, mais accroît chez lui une « confiance en soi » qui concourt à renforcer son plaisir à enseigner l'EPS. Placer les enseignants du Premier Degré dans un tel cercle vertueux, fonde ce plaidoyer pour une lecture approfondie de cet ouvrage au sein de chaque école.

Développer l'élève à la pratique physique au moyen du volley-ball, dans le cadre des enseignements obligatoires d'EPS et de la prolonger par une pratique physique et sportive dans le cadre du sport scolaire, poursuit non seulement une mission d'éducation de l'enfant mais de santé publique en luttant dès le plus jeune âge contre la sédentarité et l'obésité.

L'INSPECTEUR GÉNÉRAL DE L'ÉDUCATION
DU SPORT ET DE LA RECHERCHE

Jean-Pierre BARRUÉ

GROUPE EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
MISSION ENSEIGNEMENT PRIMAIRE



À chacun son Volley-Ball !

JOUER AU VOLLEY

Je dois obligatoirement faire passer le ballon au-dessus du filet, le faire tomber chez l'adversaire et l'empêcher de tomber dans mon camp.

VOLLEY-BALL CODIFIÉ INDOOR

VOLLEY-BALL SIMPLIFIÉ POUR UNE ENTRÉE FACILITÉE DANS L'ACTIVITÉ

GAGNER UN POINT

Faire tomber le ballon. Je gagne aussi quand l'adversaire fait une erreur : il laisse tomber le ballon dans son terrain après un contact de balle, l'envoie dans le filet ou hors des limites de mon terrain, ou ne respecte pas les consignes de jeu.

ÉQUIPES

6 joueurs/joueuses maximum

Je joue seul, à 2, à 3 ou 4.
Les formes de jeu seul ou à 2 sont à privilégier.

LE TERRAIN

18 m x 9 m

Dimensions variables en fonction du nombre de joueurs et de leur niveau : modulables entre 3,5 et 9 m, en largeur et longueur.

LES BALLONS

MOLTEN : V5M2501-L / VM2000-L
MIKASA : SV-3 SCOLL / MVA 350 L / MVA 123 L
ALLSIX : V100 SOFT 200/220Gr (jaune) / V100 SOFT 230/250Gr (orange)

TOUCHES DE BALLE

La cible est représentée par l'espace sur lequel évolue l'adversaire.

Le ballon doit être frappé,
Je ne peux ni l'attraper, ni me déplacer avec le ballon,
3 touches maximum par équipe,
1 seule touche par joueur.

Je peux attraper le ballon,
Le faire rebondir ou attendre le rebond,
Le toucher 2 fois de suite,
Le frapper.

LE FILET

Le joueur a interdiction de toucher le filet.

2,43 m ou 2,24 m pour les seniors masculins et féminins.

Hauteurs variables en fonction du niveau des joueurs et de l'objectif : 1,80 m à 2,43 m.

L'essence de l'activité est conservée mais les conditions et la manière de jouer sont modifiées.



volley ball 



Partage

Solidarité

beach volley 

Mixité



Engagement

volley assis 



volley sourd 



LES CARACTÉRISTIQUES DES ENFANTS



BESOIN
DE
MOUVEMENT

DURÉE
D'ATTENTION
LIMITÉE

GRANDE
CAPACITÉ
D'APPRENTISSAGE

EN
CONSTRUCTION
DE LA
SOCIALISATION

SENSIBLES
AUX RÉSULTATS
DE L'ACTION



EN
DÉVELOPPEMENT
SUR L'ANALYSE,
LE RAISONNEMENT
ET LE
JUGEMENT

CENTRÉS
EN PRIORITÉ
SUR LEUR PROPRE
ACTIVITÉ

TRÈS
ACTIFS

SENSIBLES
À LA STIMULATION
LUDIQUE

OBJECTIFS POUR LES ÉLÈVES (Instructions Officielles)



Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif
en utilisant un ou des partenaires (champ 4)
Contribuer à la construction des cinq compétences générales :

1

DÉVELOPPER
SA MOTRICITÉ

2

ENTRETENIR
SA SANTÉ

3

S'APPROPRIER
DES MÉTHODES
ET OUTILS

4

RESPECTER
DES RÈGLES,
PARTAGER
DES RÔLES,
DES
RESPONSABILITÉS

5

S'APPROPRIER
UNE CULTURE



La pratique « traditionnelle » génère peu d'échanges, des échecs dans la frappe de balle. Cela peut, par conséquent, conduire les élèves et l'enseignant à un manque d'intérêt pour la discipline.

Des adaptations sont donc nécessaires pour créer les conditions de jeu, d'échanges, de réussite et ainsi lutter contre les facteurs de rupture du jeu.

Ceci permettra de positionner l'élève sur une dynamique positive induisant motivation et progression.

Ainsi, nous allons mobiliser chez l'élève de la dépense énergétique, sa motricité au travers de déplacements variés, son équilibre, ses facultés de décentration, d'anticipation, de lecture observation... facteurs incontournables du volley-ball.

“On n'apprend pas
ou on apprend mal
si on n'a pas
envie d'apprendre”





Le volley-ball devient un sport collectif par la qualité des interrelations entre les joueurs plus que par le nombre de joueurs sur le terrain.

Il y a cependant nombre de problématiques à résoudre avant de s'intéresser aux interrelations.

Une pratique adaptée permettra à l'élève de construire un langage moteur lui permettant de jouer au volley-ball.

“On n'apprend pas à jouer au volley-ball sans faire de volley-ball, quelle que soit la forme de volley-ball jouée.”



IL FAUT PERMETTRE À L'ÉLÈVE DE DÉPLOYER TOUTES SES CAPACITÉS MOTRICES EN :

- Prenant en compte l'enfant avant le volleyeur, le mouvement avant la technique.
- Donnant du sens à l'action, la technique comme outil. L'enfant s'approprie son activité lorsqu'il connaît l'objet de son apprentissage et que les conditions lui permettent de réussir.
- S'appuyant sur le champ décisionnel, du traitement de l'info, donc de l'observation et de la lecture de trajectoires.
- Posant la notion d'engagement personnel du joueur comme préalable de progression : je m'impose au ballon et non l'inverse.
- Recréant l'alphabet du mouvement, de la motricité générale et spécifique du volleyeur : courir, sauter, frapper, tirer, pousser... Quand les enfants maîtriseront cet alphabet, ils pourront créer des « mots-teurs » ! Toute formation en volley-ball s'appuie sur un vécu psychomoteur de base fondamental. Sans base motrice, on apprend mal et lentement.
- Intervenant sur la coordination, l'équilibre, la latéralité, l'espace, la lecture, l'anticipation, l'adresse la décision : tout ce dont a besoin un joueur.

Le pendant (je joue le ballon) détermine l'après (l'intention) et est dépendant de l'avant (prise d'informations, déplacements...).



Nous proposons de vous accompagner sur la construction de ce « cycle SMASHY » en décryptant l'activité au travers de 4 compétences.

Ces 4 compétences permettent d'avoir une lecture simplifiée du volley-ball, tout en respectant les principes d'action de l'activité.

Il vous est possible d'entamer votre cycle par l'une des compétences au choix, sans nécessairement toutes les aborder.



“ Engager et défendre mon camp ”

Maîtriser le ballon, frapper le ballon de différentes manières, enchaîner une action après l'engagement, viser et atteindre une cible.



“ Recevoir ou défendre mon camp ”

Savoir attraper le ballon, occuper l'espace, intercepter le ballon de différentes manières, contrôler ou jongler (sans blocage).



“ Attaquer le camp adverse ”

Après un blocage, attaquer de différentes manières (avec-sans saut, 1 main, 2 mains), en fonction du placement de l'adversaire.



“ Coopérer, Communiquer ”

Communiquer et envoyer haut, communiquer et envoyer haut et en avant (d'un partenaire), communiquer et construire en 3 contacts.



Engager et empêcher le ballon de tomber dans mon camp

BASE DU DUEL EN VOLLEY-BALL



Engager et enchaîner en défense

BASE DU JEU AVEC
ET SANS BALLON



PRODUIRE UNE TRAJECTOIRE D'ENGAGEMENT AVEC UNE TECHNIQUE QUI VARIERA SUIVANT L'ÂGE ET/OU L'HABILITÉ MOTRICE DE L'ENFANT :

- 🕒 De l'intérieur du terrain ou derrière la ligne de fond
- 🕒 Lancer de bas en haut et vers l'avant
- 🕒 Auto-lancer et frapper (variation des types de frappes à 2 mains et 1 main)
- 🕒 Frapper à 2 mains puis frapper à 1 main

DIFFÉRENTS NIVEAUX D'OBJECTIFS :

- 🕒 Faire passer le ballon chez l'adversaire
- 🕒 Variation droite/gauche
- 🕒 Variation long/court
- 🕒 Variation des hauteurs et longueurs de trajectoires
- 🕒 Combinaisons des variations ci-dessus

Au travers de cette 1^{ère} compétence sur la base de l'enchaînement de tâches, nous souhaitons également agir :

- Sur la continuité et dépasser l'effet de rupture sur ce premier contact défensif,
- En insistant sur le jeu sans ballon (lecture, déplacement, remplacement, orientation),
- Afin de placer les élèves dans des conditions optimales pour préparer l'attaque.

RENTREZ DANS LE TERRAIN POUR OCCUPER L'ESPACE DE SON CAMP AFIN DE LE DÉFENDRE DES ATTAQUES DE L'ADVERSAIRE :

- 🕒 En observant le porteur de balle adverse (proche-loin du filet ?)
- 🕒 En lisant la trajectoire du ballon
- 🕒 En se déplaçant et en se plaçant sur la trajectoire, derrière le ballon, pour un meilleur contrôle
- 🕒 En se déplaçant et en se plaçant sur la trajectoire, derrière le ballon, face au terrain adverse, pour un meilleur contrôle

DIFFÉRENTES MANIÈRES DE JOUER LE BALLON :

- 🕒 Bloquer et relancer à 2 mains de bas en haut et vers l'avant
- 🕒 Bloquer/auto-lancer et frapper (variation des types de frappes à 2 mains et 1 main)
- 🕒 Contrôler en frappe haute ou basse et frapper (variation des types de frappes à 2 mains et 1 main)
- 🕒 Frapper directement



Situation 1



🔍 OBJECTIF

Maîtriser le ballon : atteindre une zone de différentes manières.

🔧 BOÎTE À OUTILS

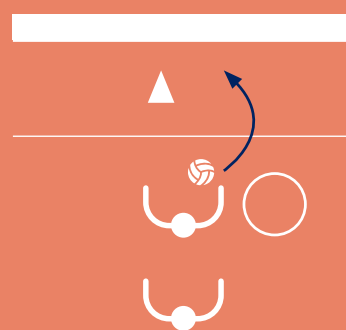
- Nombre de joueurs : 2-3 joueurs à tour de rôle
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 1 pour 2 ou 3 joueurs
- Matériel : scotch ou cerceaux ou plots
- Espace : mur, 1 ligne tracée à 2 m 10 sur le mur
- Une ligne distante de 2 à 3 m du mur
- Espace d'évolution : joueur à 3 mètres du mur

▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Le joueur lance le ballon vers le mur au-dessus de la ligne. Le ballon doit rebondir : Après ou avant la ligne au plus proche d'un cerceau ou plot
- Faire varier la manière de lancer le ballon: par-dessous, en frappe 2 mains, 1 main...
- Faire varier la distance joueur-mur
- Les joueurs lancent chacun leur tour, ou un nombre de fois chacun ; le joueur en attente peut avoir une tâche à faire (déplacements, lancer attraper balle de tennis...)

🔄 VARIABLE

- Situation identique mais avec des cibles au-dessus de la ligne
- Combiner le ciblage sur le mur et l'atteinte de cibles au sol



LÉGENDE

👤 JOUEUR

▲ PLOT

○ CERCEAU

➔ DIRECTION DU LANCER

⋯▶ DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Situation 2

🔍 OBJECTIF

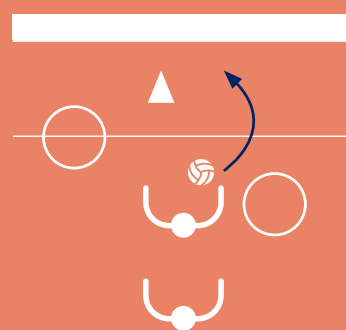
Maîtriser le ballon : atteindre une zone de différentes manières.

🔧 BOÎTE À OUTILS

- Nombre de joueurs : 2-3 joueurs à tour de rôle
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 1 pour 2 ou 3 joueurs
- Matériel : scotch ou cerceaux ou plots
- Espace : mur, 1 ligne tracée à 2 m 10 sur le mur
- Une ligne distante de 2 à 3 m du mur
- Espace d'évolution : joueur à 3 mètres du mur

▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Le joueur sans ballon choisit un endroit déterminé (cible, plot ou cerceau au sol) où le ballon doit rebondir (donc se placer dans la trajectoire et derrière le ballon).
- Dès qu'il a attrapé le ballon, il doit le relancer... Le premier lanceur aura choisi une autre cible...
- Faire varier la manière de lancer le ballon : par-dessous, en frappe 2 mains, 1 main...
- Faire varier la distance joueur-mur



LÉGENDE

👤 JOUEUR

▲ PLOT

○ CERCEAU

➔ DIRECTION DU LANCER

⋯▶ DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Situation 3



🔍 OBJECTIF

Maîtriser le ballon : atteindre une zone de différentes manières.

🔧 BOÎTE À OUTILS

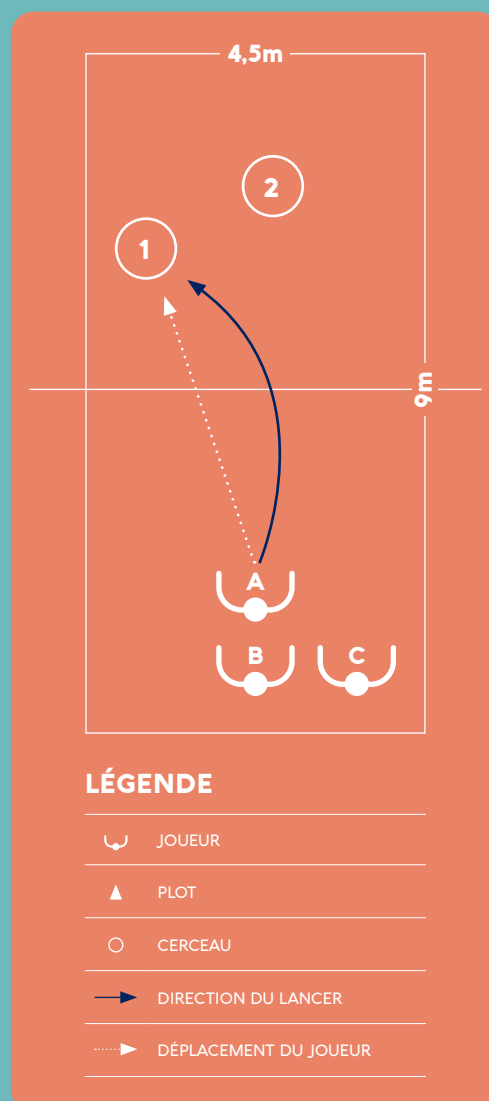
- Nombre de joueurs : 2-3 joueurs à tour de rôle
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 1 pour 2 ou 3 joueurs.
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : espace non délimité de chaque côté du filet.
- Espace d'évolution : le joueur qui lance se situe à 2 m ou plus du filet.

▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Même principe que les situations 1 et 2 ; les cibles à atteindre sont de l'autre côté du filet.
- A lance vers une cible choisie et doit rattraper le ballon avant le second rebond. Il le renvoie de haut en bas, ou le fait rouler vers son partenaire.

🔄 VARIABLE

- Faire évoluer la manière de lancer ou frapper le ballon. (cf guide méthodologique). La cible peut être choisie et annoncée par B;





Situation 4



🔍 OBJECTIF

Maîtriser le ballon : atteindre une zone de différentes manières.

🔧 BOÎTE À OUTILS

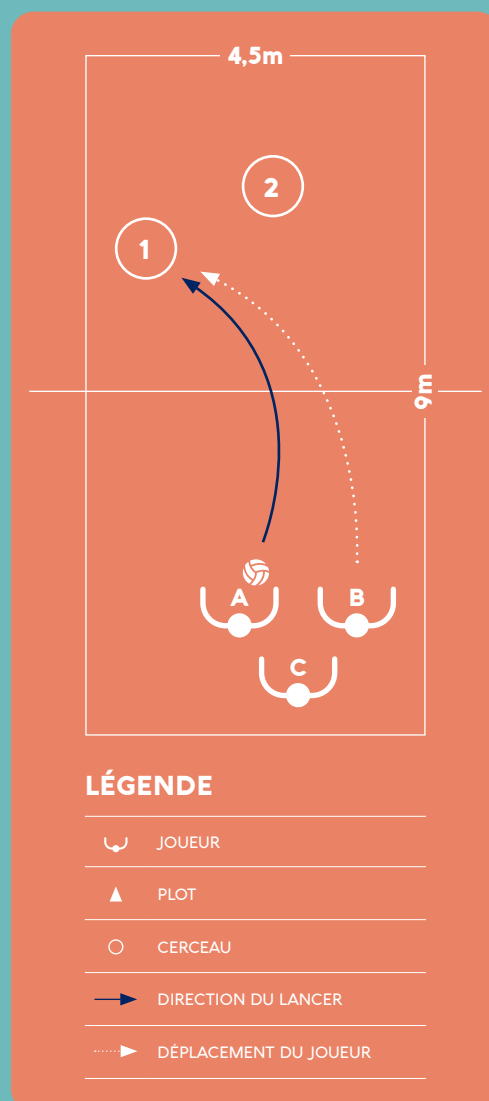
- Nombre de joueurs : 3 joueurs à tour de rôle
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 1 pour 2 ou 3 joueurs
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : espace non délimité de chaque côté du filet
- Espace d'évolution : le joueur qui lance se situe à 2 m ou plus du filet

▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- 3 joueurs, 1 ballon : A et B sont côte à côte, C est en attente : le joueur A lance le ballon de l'autre côté du filet, B court de l'autre côté du filet : soit A choisit et annonce une cible, soit B le fait pour lui. B doit rattraper le ballon face au filet, sans rebond, ou après le 1^{er} rebond (sans rebond, 2 points, avec rebond, 1 point - faute de cible : -1 pour le lanceur).
- B renvoie vers C, en lancer de bas en haut, ou contact de passe haute... C lance, A court. B s'est déplacé en attente... B lance, C court.

🔄 VARIABLE

- Faire évoluer la manière de lancer ou frapper le ballon. (cf guide méthodologique) ; augmenter le nombre de cibles, leurs placements, modifier la zone de départ.





Situation 5



OBJECTIF

Atteindre une zone de différentes manières. Mon choix induit une direction de déplacement et un choix pour le partenaire.

BOÎTE À OUTILS

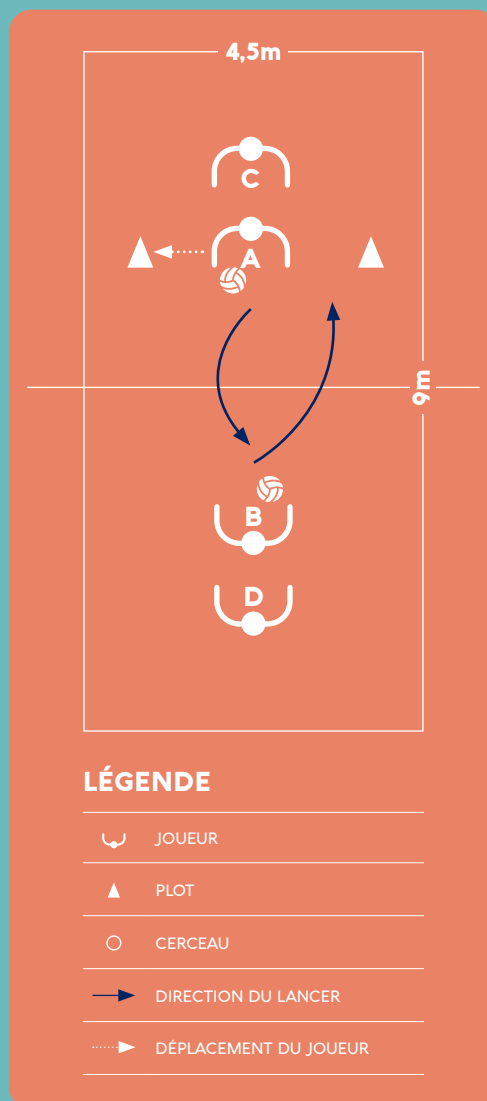
- Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 2 pour 4
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : cônes espacés de 3 à 4 mètres
- Espace d'évolution : le joueur qui lance se situe à 2 m ou plus du filet

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- A qui est placé entre 2 plots lance le ballon dans le terrain de B et va de suite toucher ou contourner le plot à droite ou à gauche. Pendant ce temps B lance vers la zone à l'opposé du déplacement de A.
- A doit rattraper le ballon avant rebond, ou après 1 rebond. B doit également rattraper le ballon après le 1^{er} rebond.
- Toujours rattraper le ballon face au filet / Établir un système de comptage de points / La zone droite-gauche peut se transformer en zone long-court et/ou combinaison des 2, en fonction du niveau des joueurs.
- C et D commencent...

VARIABLE

- Faire évoluer la manière de lancer ou frapper le ballon. Modifier les distances des joueurs par rapport au filet.
- Modifier le placement des cibles (long-court/ diagonale...).
- B est dos au filet; il ne peut se retourner qu'au signal de A.





Situation 6



OBJECTIF

Atteindre une zone de différentes manières. Mon choix induit une direction de déplacement et un choix pour le partenaire.

BOÎTE À OUTILS

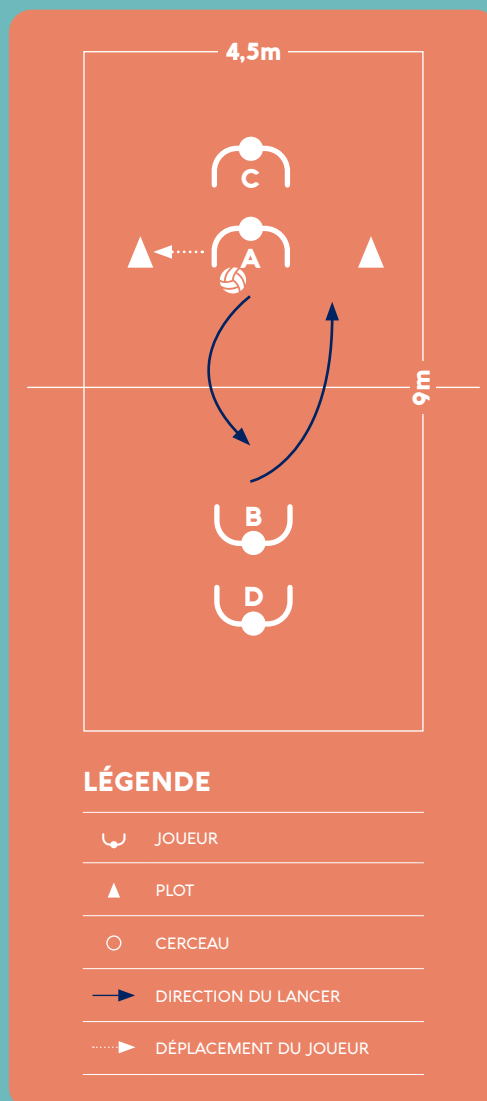
- Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 2 pour 4
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : cônes espacés de 3 à 4 mètres
- Espace d'évolution : le joueur qui lance se situe à 2 m ou plus du filet

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Même principe que la situation 5 en incluant des notions de latéralisation et de symétrie, diagonale :
 - > Si A envoie vers la gauche de B, il doit aller contourner le plot à sa gauche
 - > Si A envoie vers la droite de B, il doit aller contourner le plot à sa droite
 - > Si A envoie vers la droite de B...
- Inclure la notion de long court, puis de combinaison long court droite gauche ; de multiples combinaisons sont possibles pour les 2 joueurs : zone vers laquelle se déplacer, zone à atteindre pour A...

VARIABLE

- Faire évoluer la manière de lancer ou frapper le ballon. Modifier les distances des joueurs par rapport au filet.
- Modifier le placement des cibles (long-court/ diagonale...)





Empêcher
la balle
de tomber
dans mon camp...



... sur
engagement
ou attaque
de l'adversaire.

LIRE UNE TRAJECTOIRE DE BALLE, L'ANALYSER, SE DÉPLACER ET SE PLACER CORRECTEMENT POUR CONTRÔLER LA RÉCEPTION DU BALLON. CETTE DERNIÈRE VARIERA AUSSI SUIVANT L'ÂGE ET/OU L'HABILITÉ MOTRICE DE L'ENFANT.

- 🕒 Bloquer le 1^{er} contact et renvoyer à deux mains (varier le type de renvoi)
- 🕒 Bloquer/auto-lancer et frapper (varier le type de frappes)
- 🕒 Contrôler en frappe haute et frapper (varier le type de frappes)
- 🕒 Frapper pour renvoi direct

DIFFÉRENTS NIVEAUX D'OBJECTIFS :

- 🕒 Capturer le ballon et renvoyer
- 🕒 Se placer derrière le ballon, sur la trajectoire du ballon
- 🕒 Se placer derrière le ballon, sur la trajectoire du ballon, tout en se réorientant vers le camp adverse

APPRENDRE À JOUER CONTRE UN ADVERSAIRE EN L'EMPÊCHANT DE FAIRE TOMBER LA BALLE DANS SON CAMP.

IL S'AGIT ICI D'AMENER L'ÉLÈVE VERS LA COMPRÉHENSION DE L'OCCUPATION DU TERRAIN ET DE L'IMPORTANCE DU REMPLACEMENT, EN FONCTION DE CE QUE CE DERNIER A FAIT, À SAVOIR :

- 🕒 Qu'est-ce que mon attaque a créé comme déséquilibre chez l'adversaire ? Est-il en position favorable ou pas, pour attaquer mon terrain ?
- 🕒 Quelle zone est la plus fragile dans mon camp ?
- 🕒 Où dois-je me placer (donc me déplacer) ?

PLUSIEURS OBJECTIFS :

- 🕒 Observation
- 🕒 Évaluation de mon attaque (étape précédente)
- 🕒 Tenter d'en déduire les intentions de l'adversaire
- 🕒 Remplacement (jeu sans ballon) et défense d'une zone

Cette 2^e compétence est certainement la meilleure pour bien faire comprendre à l'élève qu'à ce stade, son engagement personnel doit être complet - NE PAS FAIRE TOMBER LE BALLON CHEZ SOI, car toute faute entraîne la perte du point. La notion de duel prend tout son sens. Y ajouter également la notion que tout le terrain n'est pas défendable et accepter qu'il y existe des zones plus fragiles ou non défendables (afin de relativiser l'échec éventuel).



Situation 1



OBJECTIF

Savoir attraper : lire une trajectoire, analyser, se déplacer.



BOÎTE À OUTILS

- Nombre de joueurs : tous
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 1 pour 2



DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Le joueur lance le ballon puis doit le rattraper avec les 2 bras en le serrant contre lui, puis au niveau de la tête puis au-dessus et devant les yeux.
- Pendant que le ballon est en l'air, l'enfant doit effectuer une tâche (taper des mains devant lui, ou devant et derrière, toucher le pied gauche avec la main droite etc., toucher un cône à droite, gauche, devant, derrière...)





Situation 2



OBJECTIF

Savoir attraper : lire une trajectoire, observer, analyser, se déplacer.

BOÎTE À OUTILS

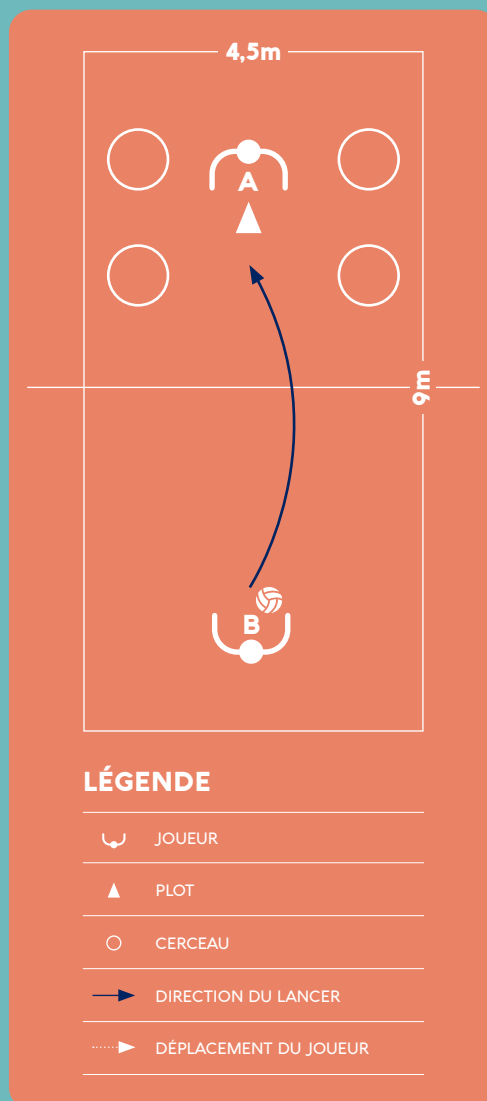
- Nombre de joueurs : par 2, ou 4
- Nombre de ballons : 1 pour 2
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : de part et d'autre du filet

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- B lance vers le cône ou se trouve A. A doit contourner ou mettre un pied dans l'un des cerceaux, puis retoucher le cône et attraper le ballon, et renvoyer vers B.

VARIABLE

- > Si A choisit l'un des cerceaux arrière, il devra renvoyer court (ou inversement)
- > Si A choisit l'un des cerceaux avant, il devra renvoyer long (ou inversement)
- > Si A choisi cerceau avant droit, il doit renvoyer long à gauche (à gauche de B ou à sa gauche...)
- > Si A choisi cerceau arrière droit, il doit renvoyer court à droite (à droite de B ou à sa droite...) etc
- En fonction du nombre de joueurs, faire commencer une seconde paire dès que le ballon est perdu, ou au bout de 2 ou 3 répétitions.
- Possibilité d'enchaîner l'action tant que le ballon est en vie... Puis changement de paire.





Situation 3



OBJECTIF

Savoir attraper : lire une trajectoire, observer, analyser, se déplacer.



BOÎTE À OUTILS

- Nombre de joueurs : par 2
- Nombre de ballons : 2 pour 2
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : de part et d'autre du filet



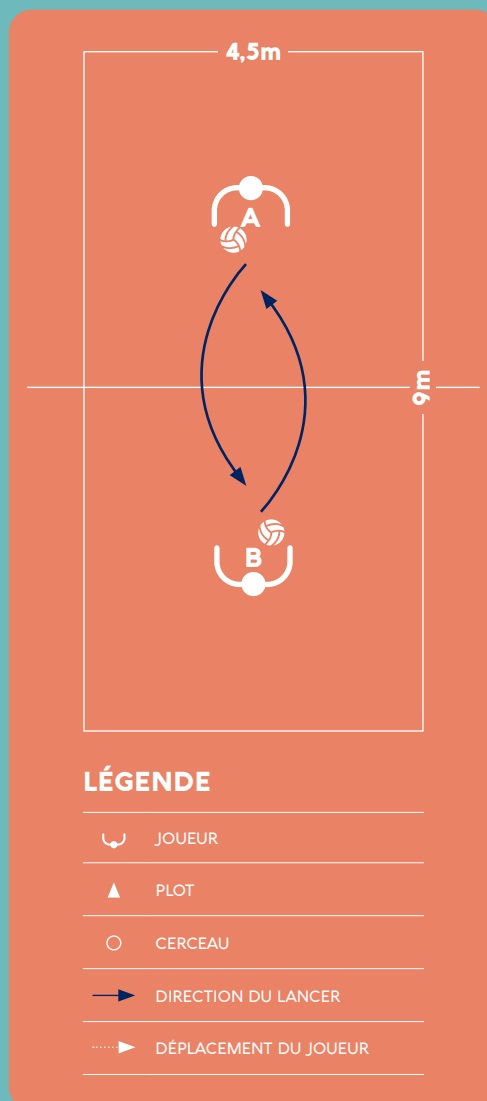
DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- 2 joueurs, 2 ballons : A et B s'échangent leur ballon ; le ballon doit être attrapé, sans rebond, en restant derrière celui-ci, et renvoyé de suite de bas en haut et vers l'avant.



VARIABLE

- Possibilité de renvoyer en contact de passe haute. Possibilité de positionner 1 ou 2 cônes à proximité de chaque joueur, qu'il devra toucher avant d'attraper... (vitesse-décentration).





Situation 4



OBJECTIF

Savoir attraper : lire une trajectoire, observer, analyser, se déplacer.

BOÎTE À OUTILS

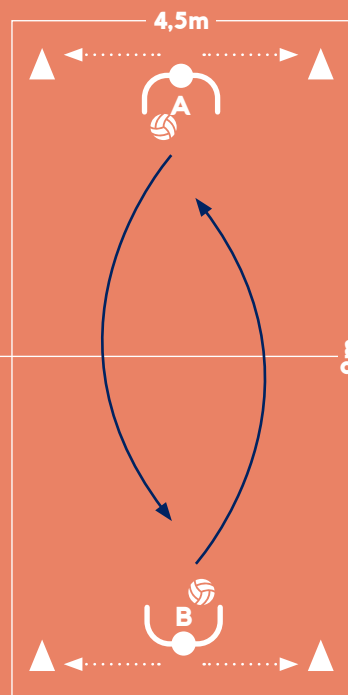
- Nombre de joueurs : par 2, ou 4
- Nombre de ballons : 2 pour 2, 2 pour 4
- Matériel : 4 cônes
- Espace : de part et d'autre du filet

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- 2 joueurs, 2 ballons : A et B lancent leur ballon au-dessus d'eux, contournent l'un des cônes dans leur terrain (en restant face au filet), et doivent attraper le ballon au plus tard après le premier rebond ; ils doivent ensuite l'envoyer vers le terrain adverse, vers une zone libre. Ce ballon doit être attrapé sans rebond.

VARIABLE

- Possibilité d'envoyer en contact de passe haute. Modifier positionnement, écartement des 2 cônes (décentration).
- Faire continuer l'échange tant que les 2 ballons sont en vie.
- Faire continuer l'échange même s'il n'y a plus qu'un seul ballon en l'air : dans ce cas, le joueur sans ballon doit se déplacer vers un cône en même temps que le joueur qui a le ballon (même côté... côté opposé).
- Modifier l'écartement des cônes est un facteur qui va jouer sur la hauteur de lancer initial et la vitesse de déplacement.



LÉGENDE

JOUEUR

PLOT

CERCEAU

DIRECTION DU LANCER

DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Se rapprocher du camp adverse pour mieux l'attaquer.

Mettre en difficulté un adversaire.

C'EST L'ÉTAPE OÙ L'ON APPREND À JOUER CONTRE L'ADVERSAIRE, À RECHERCHER LA RUPTURE EN CRÉANT DES CONDITIONS DÉFAVORABLES CHEZ L'ADVERSAIRE.

CETTE ÉTAPE EST BIEN SÛR LIÉE AUX COMPÉTENCES PRÉCÉDENTES, LES ÉLÈVES AYANT ÉTÉ SENSIBILISÉS AUX POINTS SUIVANTS :

- Se mettre dans les meilleures conditions pour : soit engager vers des zones fragiles, soit défendre son espace pour préparer l'attaque.
- Intégrer que la réussite d'une action détermine la réalisation et le résultat de l'action suivante...
- L'observation et les déplacements comptent pour beaucoup dans leur propre action sur le ballon.

PLUSIEURS OBJECTIFS:

- Envoyer là où n'est pas l'adversaire (droite-gauche / long-court) et faire tomber le ballon.
- Envoyer sur l'adversaire ou dans sa zone d'intervention pour le mettre en difficulté.
- Se replacer et préparer l'action suivante...

Cette 3^e compétence doit amener l'élève vers la compréhension et la manière de marquer : jouer sur l'espace libre ou créer la difficulté en jouant dans la zone de l'adversaire, et préparer la défense de son camp en cas de retour.

APPRENDRE À JOUER EN CHERCHANT À SE RAPPROCHER DU CAMP ADVERSE AFIN DE MIEUX L'ATTAQUER ; SUITE LOGIQUE DE LA COMPÉTENCE 2 ; IL S'AGIRA ÉGALEMENT DE METTRE EN PLACE CE QUI SERA TRAVAILLÉ DANS LA COMPÉTENCE 4.

AUSSI, IL FAUDRA SURTOUT SAVOIR JOUER AVEC UN PARTENAIRE AFIN DE PRÉPARER L'ATTAQUE.

- Jouer sur la production de trajectoire (vitesse, hauteur - en lancer ou frappe), ce qui va augmenter ou réduire le temps d'adaptation du partenaire, ainsi que de l'adversaire.
- Savoir envoyer un ballon dans un espace libre pour le partenaire.
- Je ne me précipite pas vers le ballon ou dans la zone où je vais jouer le ballon.
- Je suis concerné par une action lorsque je n'ai plus le ballon.

Elle permet en outre d'introduire progressivement la valorisation de « l'attaque », les frappes à 1 main, en sautant ou pas : la finalité étant le gain du point, survaloriser le point lorsqu'il est marqué en sautant, lorsque la frappe est réalisée à 1 main, lorsqu'il y a ace sur l'engagement... (notion de score parlant).

Évidemment, le choix de hauteur du filet est déterminant, car autant un filet haut permet d'assurer une certaine continuité, et par conséquent un certain plaisir à conserver le ballon en jeu, autant à ce moment de l'apprentissage le plaisir à jouer va se construire au travers de la recherche de rupture.



Situation 1



🔍 OBJECTIF

Savoir attraper après un déplacement ; atteindre une zone libre chez l'adversaire.

🔧 BOÎTE À OUTILS

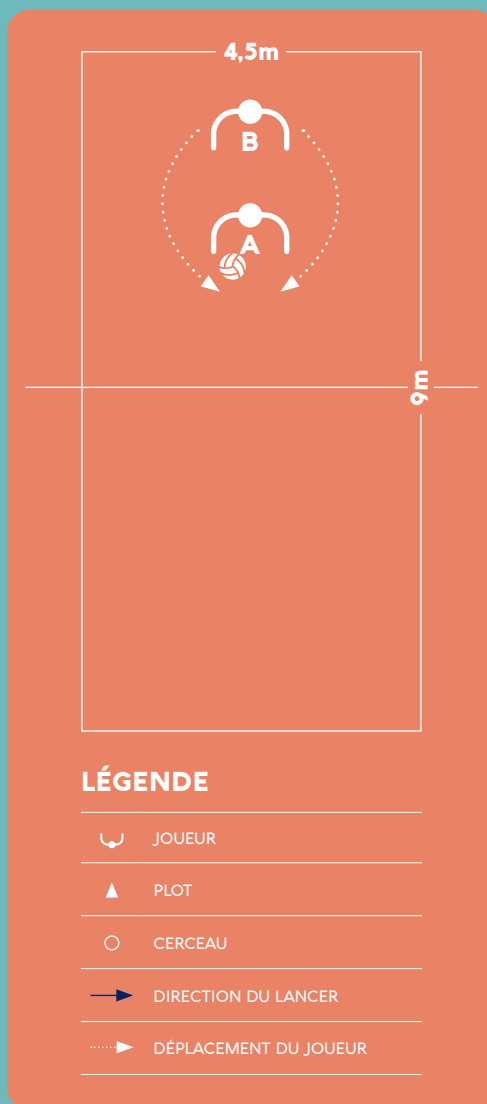
- Nombre de joueurs : par 2
- Nombre de ballons : 1 pour 4
- Espace d'évolution : joueurs distants de 2 m

▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- A face à B ; A lance le ballon, B doit l'attraper avant le rebond en sautant

🔄 VARIABLE

- B est derrière A : A lance le ballon haut et légèrement en avant de lui ; B contourne A par la droite ou la gauche et attrape le ballon en sautant, les mains au-dessus de la tête.
- Idem mais pendant que B attrape le ballon, A doit toucher, contourner un cône, mettre un pied dans un cerceau...et revenir le plus vite possible vers B : possibilité de faire travailler 2 paires en simultanée afin d'insérer une notion de relation vitesse-hauteur des lancés-défi.



LÉGENDE

👤 JOUEUR

▲ PLOT

○ CERCEAU

➔ DIRECTION DU LANCER

⋯▶ DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Situation 2

🔍 OBJECTIF

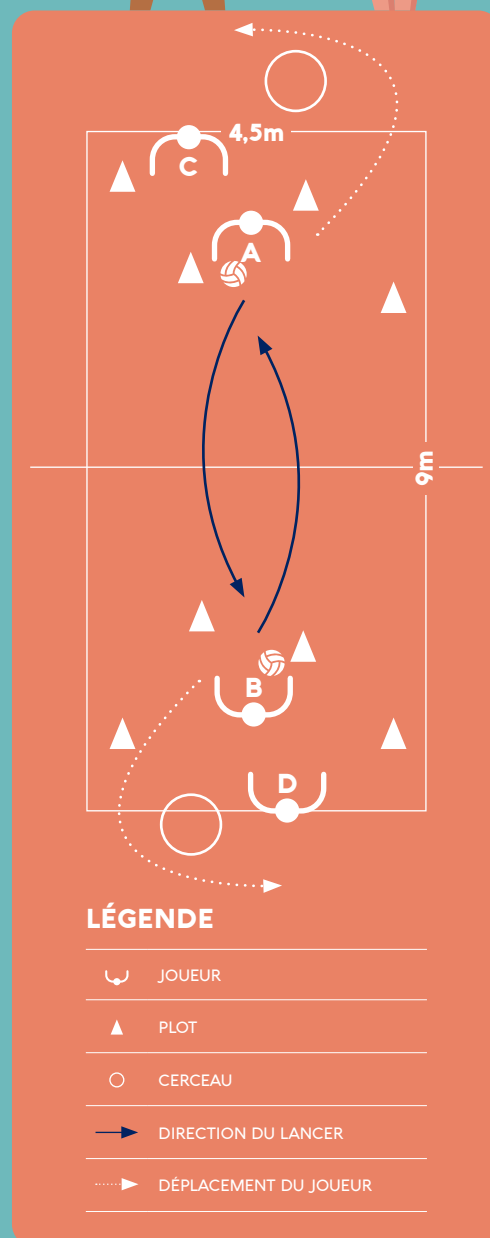
Savoir attraper après un déplacement ; atteindre une zone libre chez l'adversaire.

🔧 BOÎTE À OUTILS

- Nombre de joueurs : par 4
- Nombre de ballons : 2 pour 4
- Espace : cônes placés aléatoirement
- Dimension terrain : 4,5 x 9 m

▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- A face à B ont chacun un ballon ; ils lancent simultanément au-dessus d'eux, et doivent sauter et envoyer le ballon vers l'un des cônes du terrain adverse : soit en contact à 2 mains, soit en frappe une main, et tenter de toucher l'un des cônes adverses sans rebond. C et D récupèrent le ballon et reproduisent l'action. Pendant ce temps, A et B contournent le cerceau placé derrière leur terrain.





Situation 3

OBJECTIF

Savoir attraper après un déplacement ; atteindre une zone libre chez l'adversaire.

BOÎTE À OUTILS

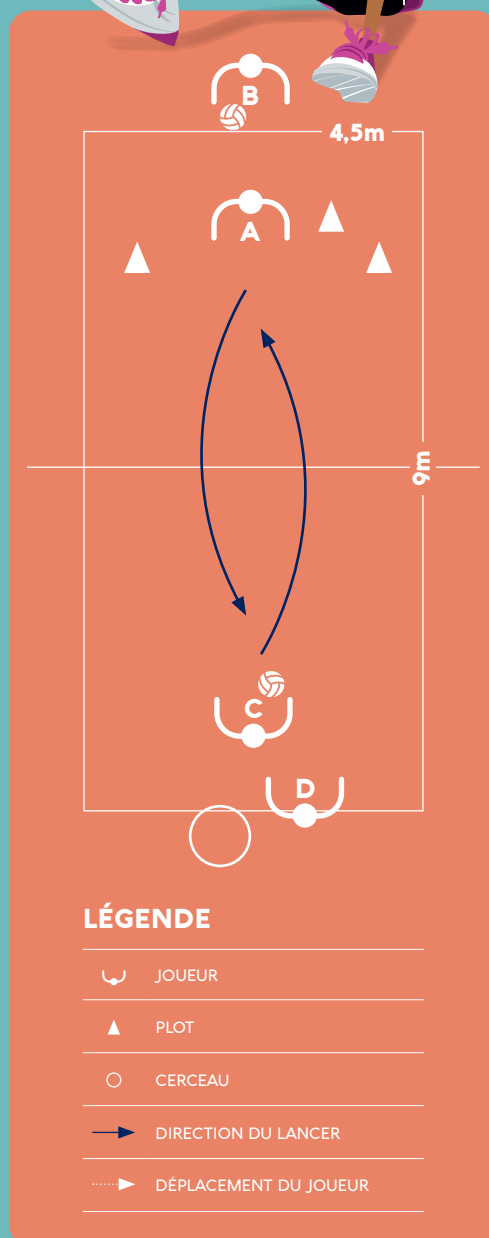
- Nombre de joueurs : par 4
- Nombre de ballons : 2 pour 4
- Matériel : 4 cônes, 2 cerceaux
- Espace : cônes placés aléatoirement
- Dimension terrain : 4,5 x 9 m

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Le premier ballon part de B vers A. A renvoie en passe à B ; Pendant ce temps, C lance le ballon au-dessus de lui et vise un cône. A doit toucher le ballon ou l'attraper. Si A attrape, il doit de suite renvoyer vers le terrain adverse, soit sur C qui aura choisi un côté, soit sur le côté laissé libre par C. B devient A, D commence la situation avec B

VARIABLE

- Possibilité pour A de relancer au-dessus de lui et de jouer à 2 mains ou frapper 1 main en sautant pour renvoyer vers le camp de C.



LÉGENDE

⤴ JOUEUR

▲ PLOT

○ CERCEAU

➔ DIRECTION DU LANCER

⋯➔ DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Situation 4



OBJECTIF

Atteindre une cible chez l'adversaire.
Lancer vers un espace libre pour le partenaire.

BOÎTE À OUTILS

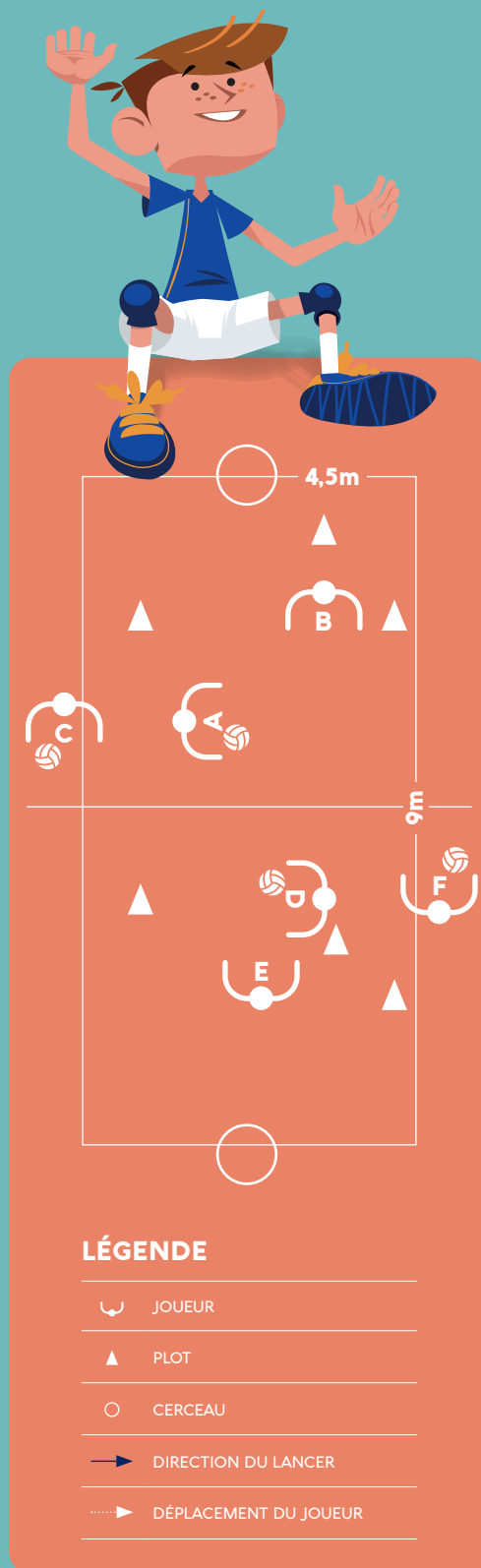
- Nombre de joueurs : par 6
- Nombre de ballons : 4 pour 6
- Matériel : 2 à 4 cônes, 2 cerceaux
- Espace : cônes placés aléatoirement
- Dimension terrain : 4,5 x 9 m

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Le premier ballon part de A et D qui lancent haut et devant eux ; B et E doivent jouer ces ballons et atteindre un cône du terrain adverse. Dès que les ballons sont joués, C et F remplacent A et D, B et E contournent le cerceau dans leur terrain et récupèrent les premiers ballons joués...

VARIABLE

- Moduler les types de frappe



LÉGENDE

⤴ JOUEUR

▲ PLOT

○ CERCEAU

➔ DIRECTION DU LANCER

⋯➔ DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Savoir jouer
avec un partenaire,
tenir le ballon en vie.

Différencier
les rôles entre
partenaires



C'EST L'ÉTAPE OÙ L'ON APPREND À JOUER AVEC L'AUTRE EN LUI DONNANT DU TEMPS GRÂCE À LA HAUTEUR PUIS LA PRÉCISION DE SA TRAJECTOIRE.

IL S'AGIT ICI DE TRAVAILLER SUR LA NOTION DE TEMPS REQUIS/TEMPS DISPONIBLE POUR JOUER SEUL OU AVEC UN PARTENAIRE, CONTRE UN OU DES ADVERSAIRES. AU TRAVERS DE CETTE COMPÉTENCE, L'UTILISATION DU FILET SERA DÉTERMINANTE, EN FONCTION DE L'OBJECTIF CHOISI (ET DES CAPACITÉS DES ÉLÈVES À FAIRE PASSER LE BALLON PAR-DESSUS) :

- Plus il est haut, plus le temps disponible est important pour une action quand l'élève n'a plus le ballon ; mais plus l'adversaire aura lui-aussi du temps pour jouer.
- Trop bas, la production de trajectoires risque d'influer fortement en faveur d'une rupture rapide.
- Jouer en avant du partenaire, et non sur, ni à côté, ni derrière lui.



Situation 1



OBJECTIF

Lancer haut, communication inter-individuelle.



BOÎTE À OUTILS

- Nombre de joueurs : par 2
- Nombre de ballons : 1 par joueur
- Matériel : 2 cerceaux



DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Les 2 joueurs lancent le ballon au-dessus d'eux en même temps. Ils doivent sortir un pied ou 2 pieds du cerceau, ou en faire le tour et revenir pour rattraper le ballon avec ou sans un rebond, en étant dans le cerceau. La situation débute par un « top » de l'un des joueurs.



VARIABLE

- Après son lancer, le joueur va dans le cerceau du partenaire et récupère le ballon après 1 rebond.
- Après son lancer, chaque joueur contourne le cerceau du partenaire et revient récupérer son ballon ou celui du partenaire. 1 rebond possible, ou 2. En étant au plus près du cerceau.
- Réaliser ces situations proches du filet ou mur pour apprendre à lancer proche d'un obstacle sans le toucher.



LÉGENDE



JOUEUR



PLOT



CERCEAU



DIRECTION DU LANCER



DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Situation 2



OBJECTIF

Lancer haut, communication inter-individuelle.



BOÎTE À OUTILS

- Nombre de joueurs : 4
- Nombre de ballons : 2
- Matériel : 2 cerceaux
- Espace d'évolution : sur un côté du filet
- Dimension terrain : 4,5 m x 4,5 m à environ 3 m du filet.



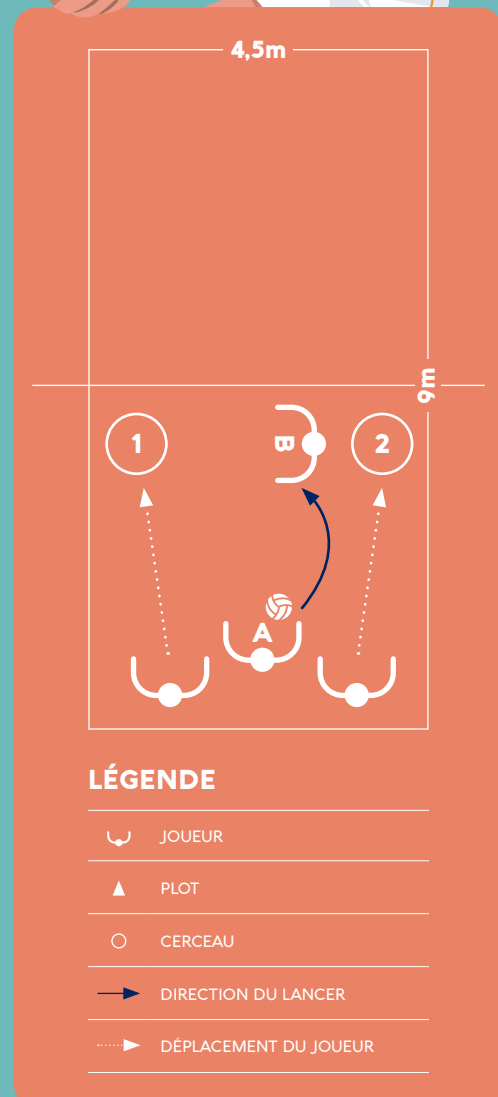
DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- A envoie vers B. A indique vocalement 1 ou 2, B envoie le ballon vers le cerceau correspondant : le joueur à gauche de A court vers cerceau 1 ou le joueur à droite de A court vers cerceau 2 : B lance vers cerceau indiqué
- Le joueur qui se déplace « appelle » le ballon.
- B doit toujours se tourner de $\frac{3}{4}$ vers A puis être face au cerceau 1 ou 2 : pas de lancer en arrière.



VARIABLE

- Moduler les types de lancers pour A et B
- Croiser les déplacements : si 1 annoncé, c'est le joueur à droite de A qui se déplace.





Situation 3

🔍 OBJECTIF

Lancer haut, communication inter-individuelle.

🔧 BOÎTE À OUTILS

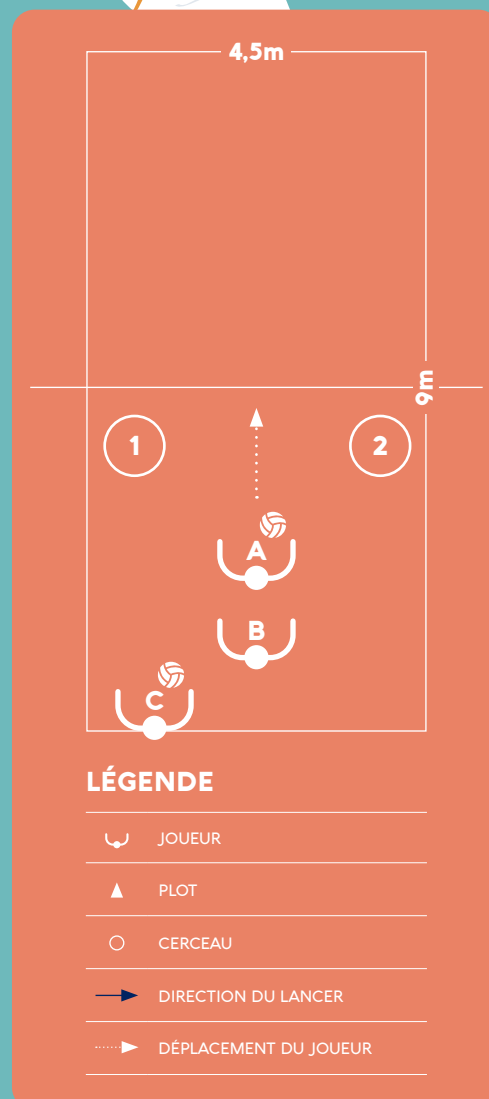
- Nombre de joueurs : 3
- Nombre de ballons : 2
- Matériel : 2 cerceaux
- Espace d'évolution : sur un côté du filet
- Dimension terrain : 4,5 m x 4,5 m à environ 3 m du filet.

▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Le joueur A lance le ballon au-dessus de lui / ou à droite ou à gauche et derrière de B/ ou à droite ou à gauche devant B. Le joueur B doit rattraper le ballon après le 1^{er} rebond en étant face au joueur A ; pendant ce temps,
- Le joueur A s'est déplacé vers le milieu du filet. B lance vers A.
- B se déplace vers cerceau 1 ou 2 et indique la direction vers laquelle il va.
- A appelle le ballon quand il est au filet.
- A récupère le ballon, B remplace A, C commence.

🔄 VARIABLE

- Moduler les types de lancers pour A et B
- Inverser l'annonce : j'indique le cerceau où je ne vais pas.





Situation 4



🔍 OBJECTIF

Lancer haut, communication inter-individuelle.
Les bases d'une construction en 3 touches.

🔧 BOÎTE À OUTILS

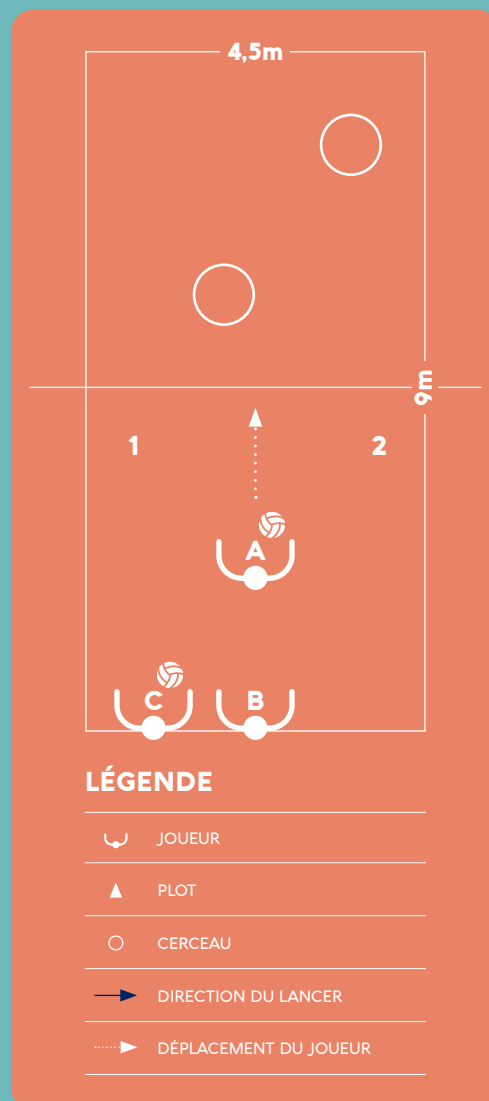
- Nombre de joueurs : 3
- Nombre de ballons : 2
- Matériel : 2 cerceaux
- Espace d'évolution : sur un côté du filet
- Dimension terrain : 4,5 m x 4,5 m à environ 3 m du filet.

▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Le joueur A lance le ballon au-dessus de lui / ou à droite ou à gauche et derrière de B/ ou à droite ou à gauche devant B. Le joueur B doit rattraper le ballon après le 1^{er} rebond en étant face au joueur A ; pendant ce temps,
- Le joueur A s'est déplacé vers le milieu du filet. B lance vers A
- A envoie le ballon côté 1 ou 2 ; il peut ou non indiquer la direction vers laquelle il lance.
- A appelle le ballon quand il est au filet.
- B doit aller attaquer et chercher à atteindre un cerceau placé de l'autre côté du filet.
- A récupère le ballon, B remplace A, C commence.

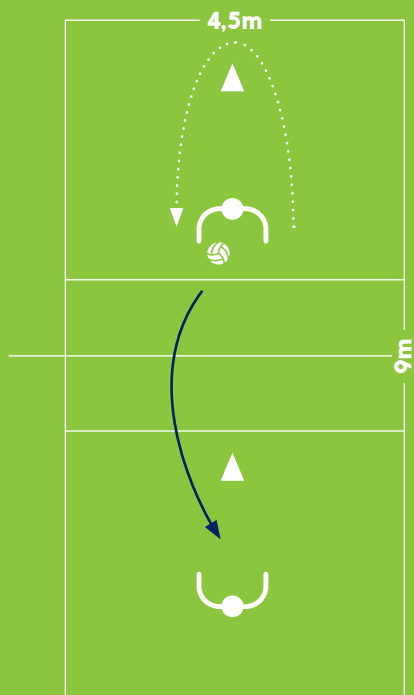
🔄 VARIABLE

- Moduler les types de lancers pour A et C
- Croiser les déplacements : si 1 annoncé, c'est le joueur à droite de A qui se déplace.
- A peut aller dans l'un des cerceaux pour aider B à viser.





JEU EN 1 CONTRE 1



PRINCIPES DE LA FORME DE JEU

- 1 contre 1
- J'attrape le ballon à 2 mains au-dessus de la tête, et le renvoie chez l'adversaire sans bouger.
- Je fais le tour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon, sauf à l'engagement.



MATÉRIEL

- Ballon spécifique 180 ou 200gr
- Terrain de 9 x 4,5 m
- 2 plots
- Filet 2,24 à 2,43 m

LÉGENDE



► DÉROULEMENT DE LA FORME DE JEU

Engagement

- Il se fait de l'intérieur du terrain, derrière une ligne située à 1.5m du filet (zone interdite), par un lancer de bas en haut.
- Le ballon est tenu au niveau de la taille ou plus bas.
- Pas d'effet dans le lancer. Le ballon ne doit pas retomber dans la zone interdite adverse.
- Après le service, le joueur reste dans son terrain.

Réception

- Elle se fait en attrapant le ballon à 2 mains au-dessus de la tête si possible, et face au filet.
- Quand le ballon est bloqué, le joueur ne peut plus se déplacer, si ce n'est se remettre face au filet.

Renvoi

- Il se réalise comme le service, de bas en haut, avec un lancer qui part sous le niveau de la taille, et entre les appuis.
- Pas de renvoi type rugby.
- Pas de renvoi avec effet.

Jeu sans ballon

- Après le renvoi, le joueur tourne autour d'un plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, près du filet ou sur un des coins arrière du terrain.
- Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.

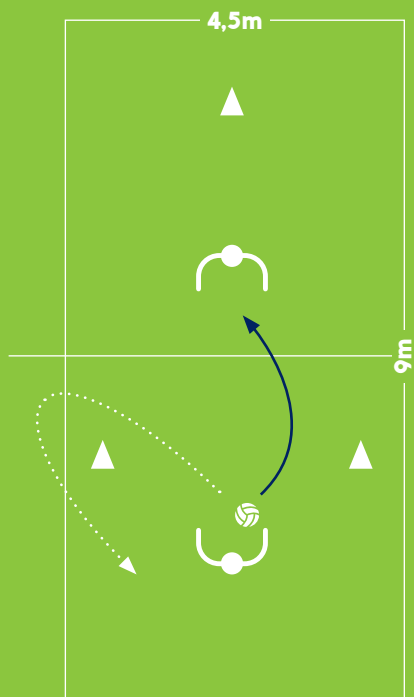
Pour marquer le point

- Faute d'engagement de l'adversaire (filet, zone interdite ou dehors).
- L'adversaire échappe le ballon à la réception ou l'attrape après un rebond.
- L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
- L'adversaire se déplace avec le ballon.
- L'adversaire ne fait pas le tour de son plot après le renvoi.





JEU EN 1 CONTRE 1



PRINCIPES DE LA FORME DE JEU

- 1 contre 1
- J'intercepte le ballon à 1 main, et le fais rebondir 2 fois à 1 main, puis le renvoie chez l'adversaire en passe.
- Je fais le tour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon.



MATÉRIEL

- Ballon spécifique 180 ou 200gr
- Terrain de 9 x 4,5 m
- 2 à 4 plots
- Filet 2.24 m

LÉGENDE



► DÉROULEMENT DE LA FORME DE JEU

Exécution de l'engagement

- Il se fait de l'intérieur du terrain, par un lancer au-dessus de soi, un dribble à une main et une passe à 10 doigts, en restant derrière la zone interdite.
- Le ballon ne doit pas retomber dans la zone interdite adverse.
- Après l'engagement, le joueur reste dans son terrain.

Réception

- Elle se fait par une interception à 1 main au-dessus de la tête pour faire rebondir le ballon devant soi, si possible face au filet. Pas de restriction main droite ou main gauche.

Renvoi

- Après le premier rebond, le joueur réalise un second dribble devant lui, en changeant de main, puis renvoie le ballon chez l'adversaire en passe à 10 doigts.
- Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit ; il n'y a pas perte de point.

Jeu sans ballon

- Après le renvoi, le joueur passe autour d'un plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, près du filet, ou sur un des coins arrière du terrain.
- Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.

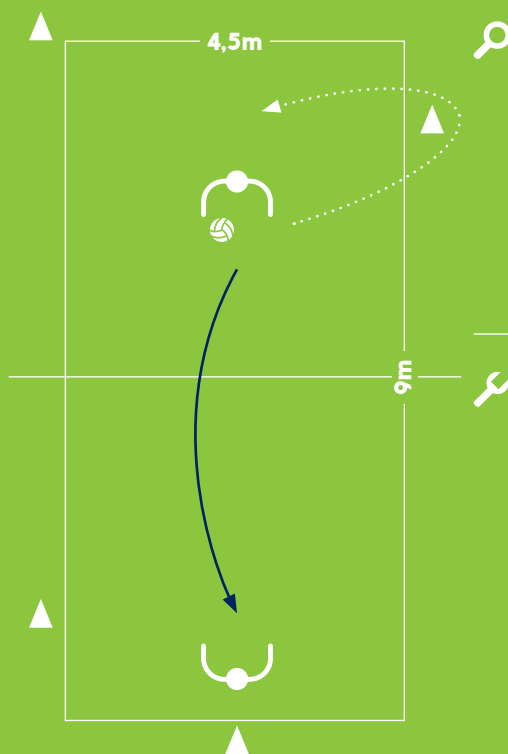
Pour marquer le point

- Faute d'engagement de l'adversaire (filet, dehors, zone interdite).
- L'adversaire intercepte le ballon après un rebond.
- L'adversaire ne réalise pas les 2 dribbles ou ne renvoie pas à 10 doigts.
- L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
- L'adversaire ne fait pas le tour de son plot après le renvoi.





JEU EN 1 CONTRE 1



PRINCIPES DE LA FORME DE JEU

- 1 contre 1
- Je réceptionne le ballon en passe, tape les mains dans le dos (rebond autorisé) et renvoie chez l'adversaire en passe.
- Je fais le tour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon.

MATÉRIEL

- Ballon spécifique 180 ou 200 gr
- Terrain de 9 x 4,5 m
- 2 à 4 plots
- Filet 2,24 m

LÉGENDE



► DÉROULEMENT DE LA FORME DE JEU

Exécution du service

- Il se réalise de l'intérieur du terrain, par une passe à 10 doigts au-dessus de soi et une passe vers l'adversaire, en restant derrière la zone interdite.
- Le ballon ne doit pas retomber dans la zone interdite adverse.

Réception

- Elle se fait en passe à dix doigts au-dessus de la tête, si possible face au filet et laisse un rebond.

Renvoi

- Après la réception, le joueur tape ses mains derrière son dos, puis renvoie le ballon chez l'adversaire en passe à 10 doigts. Manchette autorisée en cas extrême.
- Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit ; il n'y a pas perte de point.

Jeu sans ballon

- Après le renvoi, le joueur passe derrière le plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, ou sur un des coins arrière du terrain, ou déplace un plot...
- Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.

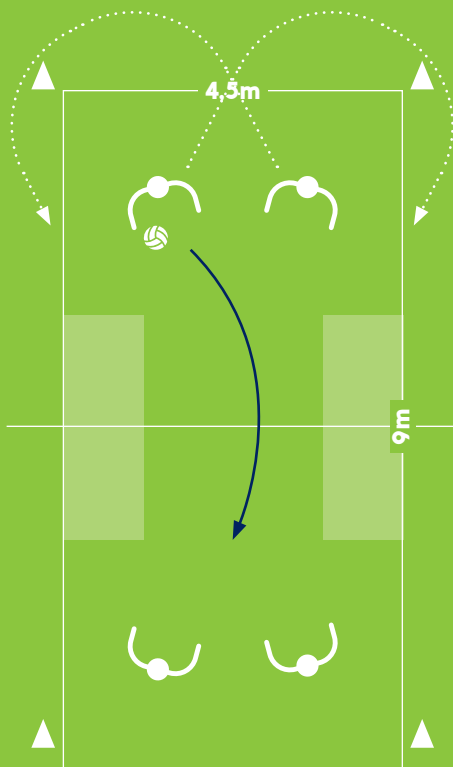
Pour marquer le point

- Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors).
- L'adversaire intercepte le ballon après un rebond.
- L'adversaire ne réalise pas le dribble entre les deux passes.
- L'adversaire ne contrôle pas le premier contact à 10 doigts ou ne renvoie pas à 10 doigts.
- L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
- L'adversaire ne fait pas le tour de son plot après le renvoi.





JEU EN 2 CONTRE 2



PRINCIPES DE LA FORME DE JEU

- 2 contre 2
- J'intercepte le ballon à 1 main, le fais rebondir, puis l'envoie au passeur qui me repasse. Envoi chez l'adversaire en passe ou à 1 main.
- Je tourne autour d'1 plot lorsque je n'ai plus le ballon.
- 3 touches obligatoires.

MATÉRIEL

- Ballon spécifique 180 ou 200 gr
- Terrain de 9 x 4,5 m
- 4 plots
- Filet 2 m

LÉGENDE

- ◡ JOUEUR
- ▲ PLOT
- CERCEAU
- DIRECTION LANCER
- DÉPLACEMENT



► DÉROULEMENT DE LA FORME DE JEU

Exécution du service

- Il se réalise de derrière la ligne de fond, par un lancer de bas en haut, ballon tenu au niveau de la taille.
- Pas d'effet dans le lancer. Je rentre dans le terrain tout de suite après le service.

Réception

- Les 2 partenaires sont côte à côte. La réception se fait par une interception à une main au dessus de la tête pour faire rebondir le ballon devant soi puis une passe à dix doigts vers mon pivot qui se sera placé dans une zone matérialisée près du filet.

Renvoi

- Le passeur bloque le ballon en passe haute et renvoie au partenaire en passe ou lancer de bas en haut.
- Le réceptionneur renvoie en passe à 10 doigts ou à une seule main.
- Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit.

Jeu sans ballon

- Après le renvoi, les joueurs passent derrière les plots situés en arrière du terrain, ou latéralement, ou déplacent un plot...
- Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.

Pour marquer le point

- Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors).
- L'adversaire intercepte le ballon après un rebond.
- L'adversaire ne réalise pas le dribble d'interception.
- Le passeur ne bloque pas le ballon ou le renvoie directement.
- L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
- Les adversaire ne font pas le tour des plots après le renvoi.
- Faute de filet importante ou pénétration.

Je ne marque qu'1 point si je renvoie le ballon à 2 mains Si je renvoie le ballon à 1 seule main, (en sautant ou non) et que je marque ou que le ballon ne revient pas sur le passeur, je marque double.



Pour créer ses propres situations

PARAMÈTRES DE CONSTRUCTION DES SITUATIONS

Vous trouverez ci-après une proposition de paramètres à combiner, qui sous-tendent notre conception de l'apprentissage pour des élèves en situation de découverte et grands débutants. Ces paramètres ne sont que des guides qui peuvent vous aider à construire vos propres situations pédagogiques.

PARAMÈTRES GÉNÉRAUX

L'ENGAGEMENT

LA RÉCEPTION DU SERVICE

LE BALLON DE TRANSMISSION

LE JEU SANS BALLON



Il est entendu qu'à travers cette découverte de l'activité, l'élève doit pouvoir jouer en fonction de ses compétences à un moment T, et non en fonction d'une vision globale de l'activité qui ne correspond pas à ses caractéristiques morphologiques, physiques, motrices, psychomotrices...

Les adaptations que nous proposons ne sont que des facilitateurs permettant à l'élève de s'appropriier l'activité, et non à l'élève de s'adapter à cette dernière



PARAMÈTRES GÉNÉRAUX

TAILLE DU TERRAIN

Camp à défendre et camp à attaquer

HAUTEUR DU FILET

Haut : Va obliger les joueurs à savoir « lever » des balles - lancer haut

Haut : Va permettre de donner du temps à l'adversaire pour jouer

Bas : Risque de casser les possibilités d'échanges, mais facteur qui va favoriser la recherche de rupture intentionnelle.

NOMBRE DE JOUEURS PAR SITUATION PÉDAGOGIQUE

Joueurs en activité
Joueurs en attente, relais, ramasseurs

NOMBRE DE JOUEURS (1X1, 1X2, OU 2X2)

Occuper le terrain pour défendre
S'organiser pour attaquer le terrain adverse



BALLON D'ENGAGEMENT (LE SERVICE)

ÉTAPE N°1

Ballon lancé - dessous la ceinture- dans le terrain

ÉTAPE N°2

Ballon frappé - au dessus de la tête - dans le terrain

ÉTAPE N°3

À partir de la ligne de fond, je lance au-dessus de moi, laisse rebondir et frappe.

ÉTAPE N°4

À partir de la ligne de fond, je lance le ballon au-dessus de moi et frappe

ÉTAPE N°5

Service frappé de la ligne de fond (cuillère, tennis)



BALLON DE RÉCEPTION DU SERVICE (SANS REBOND)

ÉTAPE N°1

Ballon bloqué (à l'éducateur d'en déterminer la hauteur) et relancé

ÉTAPE N°2

Ballon bloqué (à l'éducateur d'en déterminer la hauteur) auto-lancé et frappé en balle

ÉTAPE N°3

Ballon contrôlé (à l'éducateur de déterminer le nombre de fois) et frappé en balle haute

ÉTAPE N°4

Ballon frappé en balle haute

ÉTAPE N°5

Ballon frappé en balle haute ou basse



BALLON DE RÉCEPTION DU SERVICE (AVEC REBONDS)

ÉTAPE N°1

Ballon bloqué après rebond et lancé vers le partenaire

ÉTAPE N°2

Ballon bloqué après rebond, auto-lancé et frappé vers le partenaire

ÉTAPE N°3

Ballon contrôlé après rebond et frappé en balle haute vers le partenaire

NB : Le rebond est un outil comme peut l'être le blocage du ballon. S'il peut paraître facilitant, car ralentissant le ballon et ayant des incidences sur la lecture des trajectoires, il va faire reculer le réceptionneur par rapport au filet. Nous pouvons ainsi être confronté à un problème de force pour renvoyer le ballon.

Le rebond peut ainsi induire l'utilisation de son partenaire pour atteindre le terrain adverse.

ÉTAPE N°4/5/6

Ballon frappé en balle haute

ÉTAPE N°7

Ballon frappé en balle haute ou basse

JEU SANS BALLON

QUE FAIRE QUAND LE BALLON EST CHEZ L'ADVERSAIRE ?

- Sortir un pied d'une ligne latérale du terrain
- Contourner un plot dans le fond du terrain
- Toucher un plot sur une ligne
- Passer le corps dans un cerceau
- Changer de place sur le terrain (2x2)
- Déplacer un objet d'un endroit à l'autre
- Lancer un autre ballon...

BALLON DE RÉCEPTION DU SERVICE (SANS REBOND)

ÉTAPE N°1

Ballon bloqué (à l'éducateur d'en déterminer la hauteur) et relancé

ÉTAPE N°2

Ballon bloqué (à l'éducateur d'en déterminer la hauteur) auto-lancé et frappé en balle haute

ÉTAPE N°3

Ballon contrôlé (à l'éducateur de déterminer le nombre de fois) et frappé en balle haute

ÉTAPE N°4

Ballon frappé en balle haute

ÉTAPE N°5

Ballon frappé en balle haute ou basse

BALLON DE TRANSMISSION



ÉTAPE N°1

Ballon bloqué et lancé vers le partenaire

ÉTAPE N°2

Ballon bloqué, auto-lancé et frappé vers le partenaire

ÉTAPE N°3

Ballon contrôlé et frappé en balle haute vers le partenaire

ÉTAPE N°4

Ballon frappé en balle haute ou basse





EN DEHORS DES ASPECTS LIÉS À LA PRATIQUE PHYSIQUE AU TRAVERS DU CYCLE, CERTAINES THÉMATIQUES PEUVENT ÊTRE INTÉRESSANTES À APPROFONDIR OU PEUVENT ÊTRE PRÉTEXTE À CERTAINS TRAVAUX PARTICULIERS, EN LIEN AVEC LES 5 COMPÉTENCES DÉCRITES SUCCINCTEMENT EN PAGE 8 DE CE DOCUMENT ET QUE NOUS RAPPELONS CI-DESSOUS.

IL N'EST PAS UTILE DE S'ATTARDER SUR CELLES FAISANT RÉFÉRENCE À LA MOTRICITÉ, À LA SANTÉ, LES SITUATIONS PROPOSÉES ENTRANT PARFAITEMENT DANS CES OBJECTIFS.

S'APPROPRIER DES MÉTHODES ET OUTILS.

- Responsabiliser les élèves par rapport à la préparation de la séance : préparer le matériel, les terrains...
- Annoncer et mémoriser les scores
- Savoir tenir une feuille de match, savoir conduire une feuille de poule, établir un classement.
- Rédiger des bilans de séance, exprimer des émotions, des ressentis, des principes stratégiques...(travail collectif).



RESPECTER DES RÈGLES, PARTAGER DES RÔLES, DES RESPONSABILITÉS :

- Savoir changer de rôle au coeur de l'échange : attaquant, défenseur, « pivot » S'approprier la notion de duel et de coopération.
- Savoir arbitrer et faire respecter ses décisions.
- Savoir organiser un tournoi, répartir les joueurs....



S'APPROPRIER UNE CULTURE

- Respecter une structure de séance : échauffement, situations, retour au calme.
- Connaître le but du jeu, les règles.
- Accepter l'échec ou la défaite, savoir gagner et respecter l'adversaire.
- Les différentes formes de volley existantes : nombre de joueurs, beach snow, sourds, assis, les pratiques dans les autres pays....



D'AUTRES POSSIBILITÉS PEUVENT ÉGALEMENT ÊTRE EXPLORÉES :

- Transcription du vécu des séances au travers des arts plastiques, expression orale... S'exprimer en langue étrangère : pendant la séance ou lors de la préparation de la séance ou à l'issue de celle-ci...
- Réinvestissement des tâches de calculs de points, de classement, d'organisation de poules ou tournoi sur certains objectifs mathématiques...
- Le volley « sport mondial » pour aborder des notions de géographie, d'histoire, d'évolution des pratiques...



Dans le cadre du parcours SMASHY, le volley assis vient enrichir l'apprentissage de la discipline en élargissant le répertoire moteur de l'enfant, en s'intégrant dans un cycle d'EPS.

Si l'ensemble des compétences volley peut se transposer en forme assise, la particularité du volley assis nécessite d'apprendre à maîtriser le déplacement spécifique à cette activité.

La principale condition de réalisation d'une séance de volley assis est que le sol doit être lisse, propre et le plus glissant possible.

L'objectif de cet apprentissage est de rendre l'élève acteur de son jeu.

Si l'élève commence son cycle sur les principes de : Je regarde - Je subis - Je rate

Il doit terminer son apprentissage par : J'anticipe - Je bouge - Je propose

Pour cela, nous avons construit un outil sous forme de plusieurs types de jeux qui pourront composer un complément spécifique de séance.

Toutes les compétences et habiletés requises au volley-ball peuvent être transférées au volley assis. Ainsi, si les conditions matérielles vous le permettent, nous vous conseillons de construire votre cycle «Smashy» en y incluant des situations de volley assis. Cette discipline particulière est un excellent support permettant l'inclusion des élèves valides et non valides.

CES SÉANCES SONT CONSTRUITES POUR EXPRIMER L'ENSEMBLE DE COMPÉTENCES GÉNÉRALES SUIVANTES :

- 🎯 Produire une adaptation motrice optimale à une échéance donnée
- 🎯 Adapter ses déplacements en fonction de l'environnement et du contexte
- 🎯 Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif
- 🎯 Stimuler le développement et la mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité
- 🎯 L'éducation à la santé et au vivre ensemble

MAIS AUSSI :

- 🎯 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- 🎯 S'approprier une culture physique sportive et inclusive
- 🎯 Sensibiliser au para-sport



VOLLEY-BALL / VOLLEY ASSIS – LES DIFFÉRENCES ?



JOUER AU VOLLEY

Je dois obligatoirement faire passer le ballon au-dessus du filet, le faire tomber chez l'adversaire et l'empêcher de tomber dans mon camp..

GAGNER UN POINT

Faire tomber le ballon. Je gagne aussi quand l'adversaire fait une erreur : il laisse tomber le ballon dans son terrain après un contact de balle, l'envoi dans le filet ou hors des limites de mon terrain, ou ne respecte pas les consignes de jeu.



VOLLEY-BALL



VOLLEY ASSIS

ÉQUIPES

6 joueurs/joueuses

6 joueurs/joueuses

LE TERRAIN

18 m x 9 m

10 m x 6 m

LE FILET

2,43 m pour les masculins
2,24 m pour les féminines

Le joueur a interdiction de toucher le filet.

1,15 m pour les masculins
1,05 m pour les féminines

Toucher le filet n'est pas considéré comme une faute, mais toucher la bande blanche supérieure est interdit.

TOUCHES DE BALLE

Il est interdit de contrer le service adverse.

Les joueurs situés dans la zone avant peuvent contrer le service.

RÈGLES SPÉCIFIQUES



Le joueur doit être en contact avec le sol avec une partie du corps entre les fesses jusqu'aux épaules dès lors qu'il touche le ballon en jeu.

Il est interdit de se lever ou de se soulever
Il est défendu aux joueurs de se lever, de s'élever du sol ou de faire des pas.



Situation



OBJECTIF

Avoir le moins de ballons du côté de son équipe dans un temps donné.



BOÎTE À OUTILS

- 1 ballon par joueur
- Un filet à 1 m 10
- Un sifflet



DÉROULEMENT DE LA SITUATION

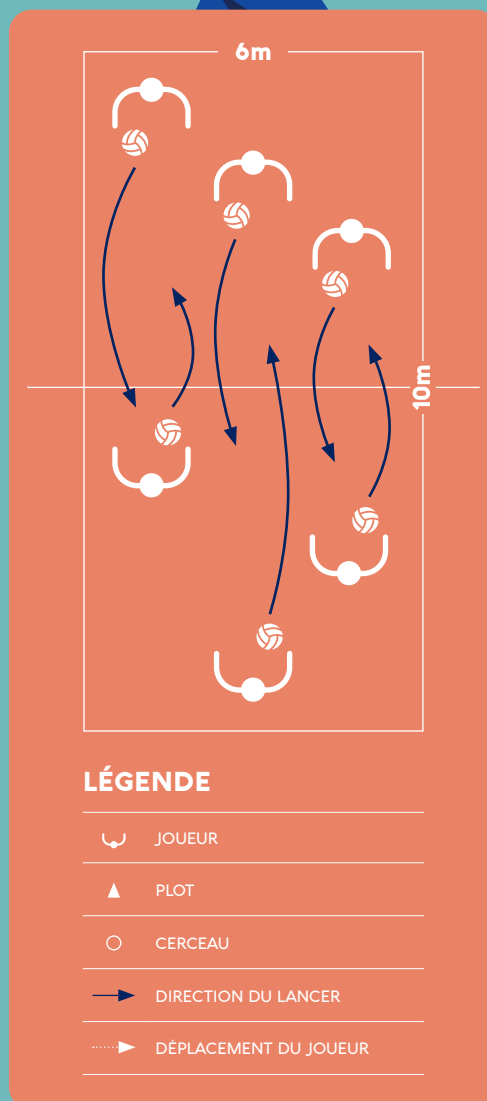
- Deux équipes placées de part et d'autre du filet avec le même nombre de ballons de chaque côté.
- Au coup de sifflet, chaque équipe lance en passes hautes les ballons vers l'autre équipe par-dessus le filet.
- L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons de son côté au 2^e coup de sifflet.



VARIANTES

- Attribuer un point par ballon. L'équipe qui a le moins de points gagne.
- Positionner les ballons au sol de telle façon qu'un déplacement préalable est nécessaire dès le 1er envoi.
- Envoyer les ballons en frappe de service.

"LE JEU
DES BALLE
BRÛLANTES"





Situation



OBJECTIF

Amener le ballon dans l'en-but adverse..



BOÎTE À OUTILS

- 1 ballon par équipe
- 4 plots pour matérialiser les 2 en-buts



DÉROULEMENT DE LA SITUATION

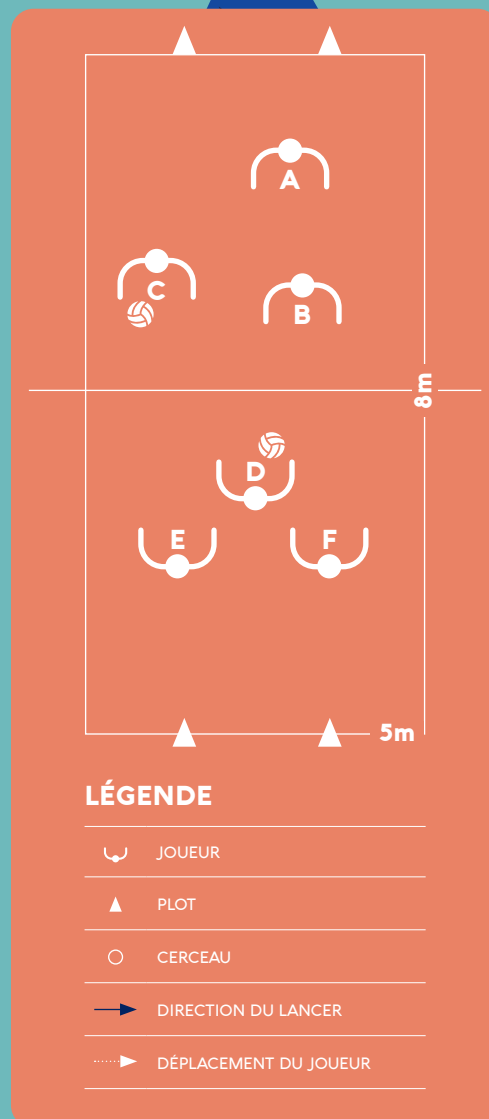
- Au coup de sifflet, chaque équipe doit se faire des passes afin de faire progresser le ballon vers l'en-but de l'autre côté du filet. Pour valider le point, le ballon doit être réceptionné par l'un des joueurs placé dans l'en-but. L'élève doit avoir les fesses au sol pour toute passe ou réception.
- L'équipe perdante est remplacée par une équipe en attente.



VARIANTES

- Positionner les ballons à distance des joueurs de façon à ce qu'un déplacement préalable soit nécessaire dès le 1^{er} envoi.
- La situation débute par un service vers l'équipe adverse...

"LE RUGBY ASSIS"





Situation



LES VARIANTES EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe

On ne peut pas toucher le porteur du ballon

On ne peut pas faire plus de deux mouvements de déplacement (glissement) lorsqu'on est porteur du ballon

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon

NIVEAU 2 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe

On ne peut pas se déplacer quand on est porteur du ballon

On ne peut pas toucher le porteur du ballon

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon

NIVEAU 3 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe

On ne peut pas toucher le porteur du ballon

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon

La passe doit être effectuée par une frappe (à une ou deux mains)

La réception dans l'en-but doit se faire par un contrôle au-dessus de la tête (auto-passe) suivi d'un attrapé

LES OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras

Savoir appréhender une trajectoire de balle

Savoir coopérer

Savoir attraper la balle

Savoir occuper l'espace de manière collective

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire

NIVEAU 2 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras

Savoir appréhender une trajectoire de balle

Savoir coopérer

Savoir attraper la balle

Savoir occuper l'espace de manière collective

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire

Savoir effectuer une frappe de balle

NIVEAU 3 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras

Savoir appréhender une trajectoire de balle

Savoir coopérer

Savoir occuper l'espace de manière collective

Savoir maîtriser son ballon en passe

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire

Contrôler une balle après un déplacement



Situation



OBJECTIF

Maîtriser la frappe du smash



BOÎTE À OUTILS

- 1 filet à 1 m 10
- 1 ballon par élève



DÉROULEMENT DE LA SITUATION

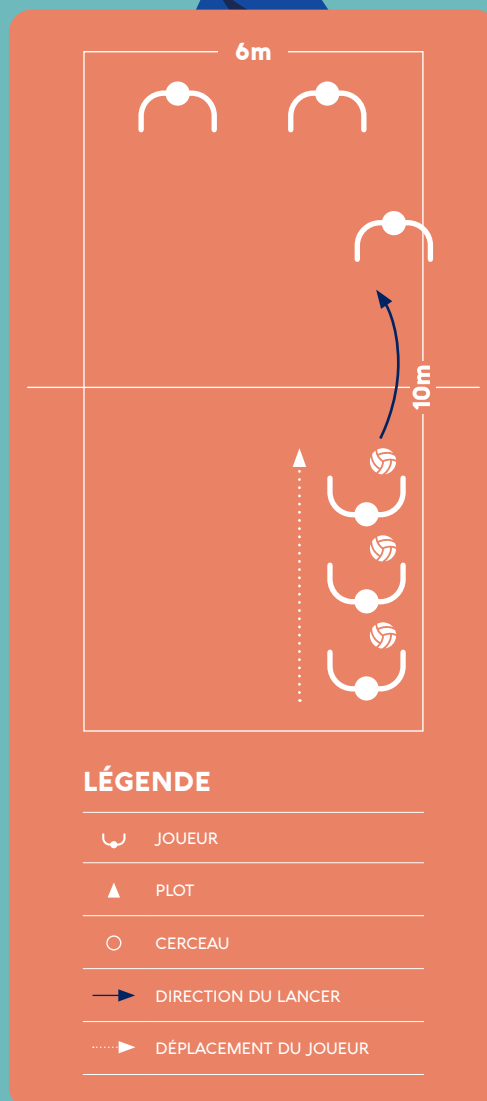
- Un élève debout se place d'un côté du filet. De l'autre côté, un groupe d'élèves se place les uns derrière les autres avec un ballon, à 1 m du filet.
- Au signal, le 1^{er} élève de la file lance son ballon en passe haute à l'élève debout de l'autre côté du filet qui l'attrape et lui présente au-dessus du filet afin que le ballon soit smashé. Le 1^{er} élève se déplace, en « glissant » pour venir frapper la balle en smashant. Le second peut alors commencer.
- Le 2^{ème} élève assis peut alors commencer. Le 1^{er} élève récupère son ballon et vient se placer en bout de file à son tour.
- Placer 2 élèves en fond de terrain qui récupèrent les ballons. Celui qui a frappé devient récupérateur ; celui qui a récupéré le ballon va se placer en bout de file à son tour.



VARIANTES

- Le joueur debout récupère le ballon et fait une passe haute devant lui au-dessus du filet. Le 1^{er} élève suit son ballon et puis smashe.
- La hauteur du filet peut-être adaptée pour plus de réussite au besoin.

"LE SMASH"





Situation



BOÎTE À OUTILS

- 4 plots et une coupelle..



DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Chaque équipe doit faire glisser à la main la coupelle vers le but adverse, en se faisant des passes..
- L'équipe qui aura marqué le plus de points dans le temps imparti remporte le match.



RÉGLEMENT SPÉCIFIQUE

- Il faut que le joueur ait les fesses en contact avec le sol au moment où il touche la coupelle ou la fait glisser.

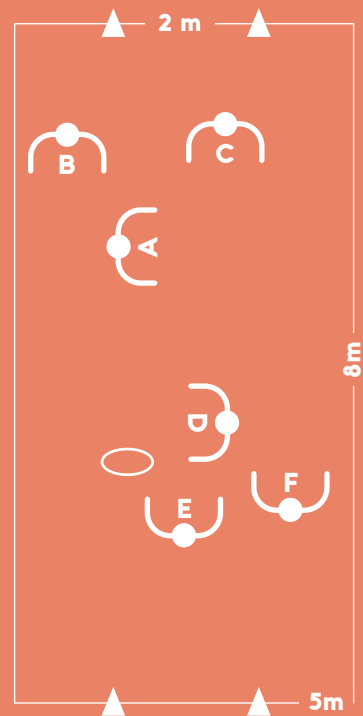


L'AIRE DE JEU

- 5 mètres de large sur 8 mètres de long. 2 plots écartés l'un de l'autre de 2 mètres, de chaque côté, délimitent les buts des équipes.



"LE HOCKEY ASSIS"



LÉGENDE

JOUEUR

PLOT

COUPELLE

DIRECTION DU LANCER

DÉPLACEMENT DU JOUEUR



Situation



LES VARIANTES EN FONCTION DES NIVEAUX

- **NIVEAU 1 :**
Pas de restriction particulière.
- **NIVEAU 2 :**
On joue avec une main dans le dos.
A chaque but marqué, on change de main.
- **NIVEAU 3 :**
Il ne peut pas y avoir les trois joueurs de la même équipe, à la même hauteur sur le terrain (alignement).

LES OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

- **NIVEAU 1 :**
Savoir se déplacer à l'aide des bras
Savoir appréhender une trajectoire de balle
Savoir coopérer
- **NIVEAU 2 :**
Savoir se déplacer à l'aide des bras et pouvoir rapidement l'utiliser avec la coupelle/l'objet
Savoir appréhender une trajectoire de balle
Savoir coopérer
- **NIVEAU 3 :**
Savoir se déplacer à l'aide des bras
Savoir appréhender une trajectoire de balle
Savoir coopérer
Savoir occuper l'espace de manière collective





FICHES TOURNOIS ET ORGANISATION DE RENCONTRES

Vous trouverez ci-après différents documents pour vous aider dans l'organisation de tournois ou de rencontres en fin de cycle.

Pour le jeu en 2 contre 2, les feuilles de poules sont construites pour que chaque élève change d'adversaire ET de partenaire à chaque rencontre. Les résultats sont donc établis individuellement. Si vous préférez garder des équipes fixes, il suffira donc d'utiliser les mêmes feuilles que pour le 1 contre 1.

L'avantage de ces feuilles de poules est qu'elles peuvent être tenues par les élèves sans problème pour reporter les résultats de chaque rencontre inscrits sur les feuilles de match, puis comptabiliser les victoires.

Ces feuilles permettent également de répartir les élèves selon leur résultat pour un 2^{ème} tour de rencontres, en faisant des groupes homogènes.

En règle général, et notamment pour le 1 contre 1, il faut privilégier des poules de 3 et 4 en faisant plusieurs séries, plutôt que des poules de 6. Par exemple 2 poules de 3 sur le même terrain = 6 rencontres à jouer, mais 1 poule de 6 = 15 rencontres à jouer.

Tout va dépendre à chaque fois du nombre de terrains et du temps disponibles, pour que chaque élève fasse le plus de rencontres possibles, en équilibrant le temps de jeu, d'arbitrage et d'attente.

DOCUMENTS

JEU EN 1 CONTRE 1

Feuille de tournoi :

- > Poule de 3 équipes
- > Poule de 4 équipes
- > Poule de 5 équipes
- > Poule de 6 équipes

JEU EN 2 CONTRE 2

- > Poule de 4 équipes
- > Poule de 5 équipes

FEUILLE DE MATCH





JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 3 équipes

Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		

TOUR 1

Élève A :

Élève C :

Arbitre : Élève B

TOUR 2

Élève B :

Élève C :

Arbitre : Élève A

TOUR 3

Élève B :

Élève A :

Arbitre : Élève C





JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 4 équipes

Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		

TOUR 1	
Élève A :	Élève D :

Arbitres : Élèves B et C

TOUR 4	
Élève C :	Élève A :

Arbitres : Élèves B et D

TOUR 2	
Élève B :	Élève C :

Arbitres : Élèves A et D

TOUR 5	
Élève D :	Élève C :

Arbitres : Élèves A et B

TOUR 3	
Élève B :	Élève D :

Arbitres : Élèves A et C

TOUR 6	
Élève A :	Élève B :

Arbitres : Élèves C et D



JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 5 équipes

Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		
Élève E :		

TOUR 1 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève B :	Élève C :	Élève D :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève E

TOUR 2 (se joue sur 2 terrains)

Élève B :	Élève C :	Élève D :	Élève E :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève A

TOUR 3 (se joue sur 2 terrains)

Élève C :	Élève E :	Élève A :	Élève D :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève B

TOUR 4 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève C :	Élève E :	Élève B :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève D

TOUR 5 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève E :	Élève B :	Élève D :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève C



JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 6 équipes (1/2)

Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		
Élève E :		
Élève F :		

TOUR 1 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève F :	Élève B :	Élève E :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève C

Arbitre : Élève D

TOUR 2 (se joue sur 2 terrains)

Élève C :	Élève D :	Élève E :	Élève A :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève B

Arbitre : Élève F

TOUR 3 (se joue sur 2 terrains)

Élève D :	Élève B :	Élève F :	Élève C :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève A

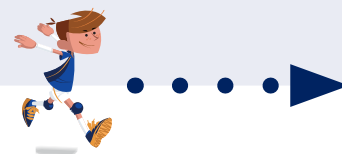
Arbitre : Élève E

TOUR 4 (se joue sur 2 terrains)

Élève B :	Élève C :	Élève D :	Élève E :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève A

Arbitre : Élève F




JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 6 équipes (2/2)
TOUR 5 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève D :	Élève F :	Élève E :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève C
Arbitre : Élève B
TOUR 6 (se joue sur 2 terrains)

Élève F :	Élève B :	Élève C :	Élève A :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève D
Arbitre : Élève E
TOUR 7 (se joue sur 2 terrains)

Élève F :	Élève D :	Élève E :	Élève C :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève A
Arbitre : Élève B
TOUR 8 (se joue sur 1 terrain)

Élève A :	Élève B :
-----------	-----------

Arbitre : au choix parmi les 4 qui ne jouent pas




JEU EN 2 CONTRE 2 > Feuille de tournoi > Poule de 4 équipes

Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		

TOUR 1

Élèves A et C :

Élèves D et B :

Arbitre : (à désigner)

TOUR 2

Élèves A et D :

Élèves B et C :

Arbitre : (à désigner)

TOUR 3

Élèves A et B :

Élèves C et D :

Arbitre : (à désigner)





JEU EN 2 CONTRE 2 > Feuille de tournoi > Poule de 5 équipes

Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		
Élève E :		

TOUR 1

Élèves A et E : Élève B et D :

Arbitre : Élève C

TOUR 4

Élèves D et C : Élève E et B :

Arbitre : Élève A

TOUR 2

Élèves B et A : Élève C et E :

Arbitre : Élève D

TOUR 5

Élèves E et D : Élève A et C :

Arbitre : Élève B

TOUR 3

Élèves C et B : Élèves A et D :

Arbitre : Élève E



Feuille de match

ARBITRE :	
/	

ARBITRE :	
/	

ARBITRE :	
/	

ARBITRE :	
/	



NICOLAS SAUERBREY

DTN ADJOINT EN CHARGE DES FORMATIONS

MICHÈLE AKILIAN

PROFESSEUR D'EPS, PRÉSIDENTE DE LA COMMISSION SCOLAIRE ET UNIVERSITAIRE

CHRYSTEL BERNOU

CTN - CHEF DE PROJET VOLLEY SANTÉ ET PARA-VOLLEY

FLORIAN FOULQUIER

ENTRAÎNEUR DE L'ÉQUIPE DE FRANCE FÉMININE DE VOLLEY ASSIS

PHILIPPE CHEVALET

CTS DES HAUTS-DE-FRANCE ET FORMATEUR DTN

CÉLINE CHABRUNT

CADRE TECHNIQUE COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE LA MAYENNE

CLÉMENT ROBEAU (VAR)

CADRE TECHNIQUE COMITÉ DÉPARTEMENTAL DU VAR

FRANÇOIS DEROUX

CADRE TECHNIQUE LIGUE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

VÉRONIQUE KAPPE

CADRE TECHNIQUE LIGUE GRAND EST



FFvolley



FFvolley

   @FFVOLLEY | WWW.FFVOLLEY.ORG

