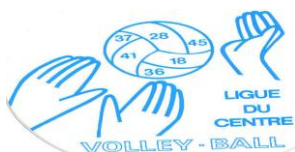


LIGUE DU CENTRE DE VOLLEY BALL

OLYMPIADE 2008/2012

SAISON 2009/2010



Document pédagogique : Le volley-ball à l'école

Contact : Gaëtan WOJCIK – ADR Ligue du Centre Volley-ball : gaetan.wojcik@gmail.com (02.38.53.85.50 de 8h à 12h)

Balle qui vole et balle qui marque...



Présentation.....	3
En résumé... ..	5
Essence	5
Enjeux	5
Problèmes Fondamentaux	5
Situation de Référence :	5
Les situations :.....	6
Les situations fondamentales.....	6
Les situations d'apprentissage	6
1 contre 1	7
Cerceau et rebond	8
2 contre 2	9
Balles brûlantes	10
L'attaque de l'île.....	11
Ballon qui vole	12
Renvoi de la balle chez l'adversaire.....	13
Relais-Passe.....	14
Contrôle à Deux	15
Contrôle	16
Jonglages	17
Cycle Volley-Ball en école Primaire	18
Bibliographie:	20

Balle qui vole et balle qui marque...

Présentation...

Contre toutes idées reçues, les enfants ne sont pas obligés d'attendre leur entrée au collège pour pratiquer l'activité volley-ball.

On qualifie très souvent le volley de trop technique et trop difficile pour les jeunes enfants car ne pouvoir saisir le ballon représente la difficulté majeure de sa pratique. Mais, comme le font remarquer de nombreux auteurs, le volley-ball est-il vraiment beaucoup plus difficile à maîtriser que le football, le basket ou bien même le tennis?

Il a été trop souvent tenté une **reproduction** du volley de l'adulte par l'enfant, ce qui a amené les approches technicistes ou les " méthodes synthétiques qui visent à doter l'enfant d'un certain nombre de gestes techniques. Gestes que l'enfant devra réinvestir dans le jeu. Le joueur est bien autre chose qu'un "jongleur" ou un manipulateur de ballon. Apprend-on à rouler en vélo en s'initiant d'abord à pédaler, à freiner, à sonner, à tourner son guidon ou plutôt en enfourchant l'engin, c'est-à-dire en essayant de résoudre spontanément, en roulant, le problème de l'équilibre? Il en va donc de même au volley.

Il est nécessaire d'adapter le règlement du volley pour le rendre praticable par notre jeune public en s'interrogeant sur les capacités **des enfants** de 9-10 ans (CM1-CM2) :

Nous devons adapter l'activité à l'enfant et non l'inverse. L'évolution se fera d'elle-même, facilitée par notre action.

L'enfant aime le jeu, alors permettons-lui de jouer. Encore faut-il que le jeu puisse se dérouler, c'est-à-dire que l'enfant réussisse un certain nombre de gestes spontanés dès le départ. La technique viendra par la suite comme une nécessité pour mieux jouer.

Une adaptation de l'activité crée des conditions facilitantes pour sa pratique par les enfants. En effet, dans la mesure où les joueurs adverses ne peuvent intervenir pour perturber la maîtrise du ballon ainsi que son utilisation, il n'y a plus qu'un seul vrai problème : celui de la trajectoire du ballon qu'il faut apprécier, pour pouvoir se placer convenablement avant d'agir.

L'essence du volley-ball reste avant tout de s'affronter collectivement. Il s'agit de coopérer pour envoyer le ballon dans un espace libre chez l'adversaire.

Dans sa plus petite réduction, il s'agit d'un jeu d'opposition duelle : attaquer/défendre. En volley-ball, l'attaquant, devra faire tomber le ballon sur le sol du terrain adverse et le défenseur, empêchera la balle de tomber dans son terrain.

L'enfant doit également coopérer avec un ou des partenaires et s'opposer collectivement à plusieurs adversaires. Dans le rôle d'attaquant, le joueur se rapproche du filet pour pouvoir recevoir la balle, pour la transmettre à un partenaire, ou la frapper pour la renvoyer vers le terrain adverse.

Nous proposons donc deux *unités d'apprentissages* :

- "**La balle qui vole**".
- "**La balle qui marque**".

"La balle qui vole" : Il s'agira de s'organiser en groupe pour construire les notions de partenaires dans des situations de coopération pour défendre son terrain. Cet échange sera favorisé avec ou sans opposition. Il convient de développer des habiletés pour protéger son terrain, passer et construire une attaque (précision, coordination, anticipation...) en assurant la continuité du jeu, sans se focaliser sur la technicité du geste mais plutôt sur le résultat.

"La balle qui marque" : Il s'agira de rechercher la rupture de l'échange, dans l'attaque du terrain adverse : mettre en difficulté le défenseur pour faire tomber la balle chez lui ou lui faire commettre une faute.

En résumé...

Essence

Il s'agit d'une activité d'opposition collective non interpénétrée dont le but est de faire tomber le ballon dans le terrain de l'adversaire.

Enjeux

Jouer au volley-ball va permettre à l'enfant :

- de développer des habiletés motrices spécifiques liées à la maîtrise du ballon (précision, coordination, lecture, anticipation...).
- de développer les capacités de perception, d'anticipation et de décision et une intelligence tactique (élaborer des stratégies).
- de reconnaître et utiliser la règle.
- de s'organiser en groupe en construisant les notions de partenaires et de coopération pour favoriser la continuité de l'échange.
- d'élaborer des stratégies collectives adaptées à l'adversaire pour favoriser le gain du point par la rupture de l'échange : se construire par la relation à l'autre.

Problèmes Fondamentaux

Il s'agit pour l'enfant :

- de prendre des décisions dans un temps d'action très court ("balle qui vole") et de faire des choix.
- de reconnaître les actions de défense ("balle qui vole") et d'attaque ("balle qui marque").

Situation de Référence :

2 contre 2 sur un terrain de 4,5m de large sur 6m de long.

Les droits du joueur :

- bloquer la balle lorsque la balle vient d'être touchée par un partenaire et que mon intention est de lui repasser.
- transmettre la balle toujours en la frappant.

Situation Diagnostique :

2 contre 2 sur un terrain de 4,5m de large sur 6m de long.

Les droits du joueur :

- bloquer la balle avant de la frapper.
- transmettre la balle toujours en la frappant

Les situations :

Situations Fondamentales

- 1 contre 1 p7
- Cerceau et Rebond p8
- 2 contre 2 p9

Situations d'Apprentissage

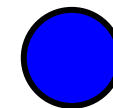
Situations de Coopération

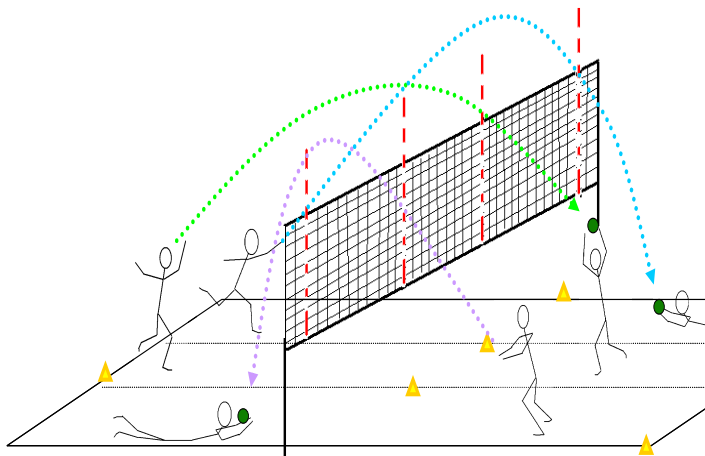
- | | |
|-----------------------------------|------|
| Balles Brûlantes | p 10 |
| Attaque de l'Ile | p 11 |
| Ballon qui Vole | p 12 |
| Renvoi de Balle chez l'Adversaire | p 13 |

Situations Individuelles

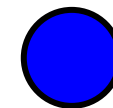
- | | |
|-----------------|------|
| Relais-Passe | p 14 |
| Contrôle à Deux | p 15 |
| Contrôle | p 16 |
| Jonglage | p 17 |

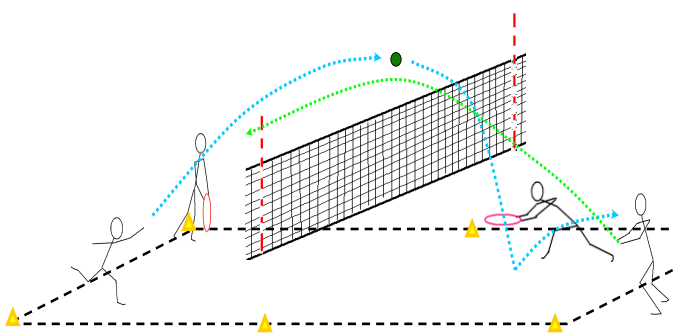
1 contre 1



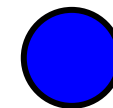
<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite, faire des choix - prendre des décisions en action. - produire des trajectoires de balles précises pour atteindre les espaces libres. - lire et anticiper des trajectoires de balles variées. - S'organiser seul pour occuper, défendre l'espace et attaquer. 	<ul style="list-style-type: none"> • But du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - faire tomber la balle chez l'adversaire - marquer le plus de points. • Règles : <ul style="list-style-type: none"> - lancer la balle à la main pour la renvoyer par-dessus le filet. - l'engagement de l'échange s'effectue en lançant depuis le milieu du terrain. - le joueur a le droit de saisir la balle. - interdiction de se déplacer avec la balle. • Dispositif : tiers terrain de volley, deux camps de 3m x 9 m, hauteur de filet à 1,80-2,00 m (au-dessus des mains, bras levés pour les enfants).  <ul style="list-style-type: none"> • Matériel : un ballon par terrain. • Nombre de joueurs : des équipes de un. • Durée : manches de 3-4 min ou en 9-11 points. 	<ul style="list-style-type: none"> - se placer pour pouvoir intercepter au plus vite les trajectoires de balle. - viser les espaces libres. 	<p>Le ballon touche le sol du terrain adverse ou l'adversaire ne parvient pas à le renvoyer dans les limites du terrain.</p>	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - il ne parvient pas à rattraper la balle. - il garde la balle et regarde longtemps avant de la relancer chez l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> - accorder un rebond avant de rattraper la balle. - encourager à garder la balle le moins longtemps possible. Vers la relance immédiate.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - il s'organise pour mieux occuper l'espace et défendre son terrain. - il vise les trous (les espaces libres) - il feinte. - il relance vite pour déstabiliser l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - frapper le ballon pour l'envoyer chez l'adversaire (plus le droit de le lancer). - varier la taille du terrain (jouer sur des terrains étroit et profond ou large et court : différents espaces libres et différents déplacements). - fixer un endroit précis pour l'engagement et l'avancer ou l'éloigner du filet.

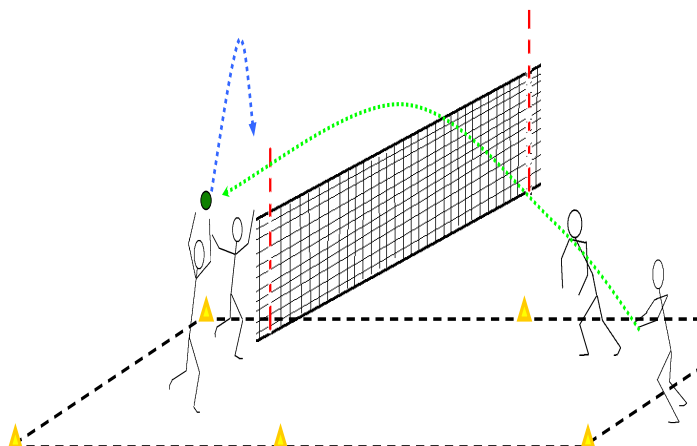
Cerceau et rebond



<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite, faire des choix - prendre des décisions en action. - produire des trajectoires de balles précises pour atteindre les espaces libres. - lire et anticiper des trajectoires de balles variées. - S'organiser à deux pour occuper, défendre l'espace et attaquer. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But de la tâche</u> : <ul style="list-style-type: none"> - pour l'équipe de défense : faire passer la balle dans le cerceau puis après rebond l'équipier bloque la balle. - pour l'équipe qui attaque : envoyer par-dessus le filet dans le terrain adverse. • <u>But du jeu</u> : battre l'équipe adverse en marquant plus de points (le ballon ne passe pas dans le cerceau ou n'est pas attrapé avant le second rebond) • <u>Règles et organisation</u> : <ul style="list-style-type: none"> - s'échanger le cerceau après chaque renvoi. - engagement de l'échange, en lançant du milieu terrain. - interdiction de se déplacer avec la balle et de lâcher le cerceau pour faire passer la balle dedans. • <u>Dispositif</u> : demi-terrain de volley, deux camps de 4-5 m x 9 m, hauteur de filet à 1,80-2,00 m (au-dessus des mains, bras levés pour les enfants)  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Matériel</u> : un ballon par terrain et un cerceaux par équipe. • <u>Nombre de joueurs</u> : équipes de deux, un avec le cerceau, un rattrape la balle pour la relancer. • <u>Durée</u> : manches de 3-4 min. 	<ul style="list-style-type: none"> - pour le cerceau: lire la trajectoire, ... - pour l'attrapeur: se placer derrière le cerceau, 	<ul style="list-style-type: none"> - la balle passe dans le cerceau - la balle est saisie après un rebond. 	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - ils gardent la balle et regardent longtemps avant de la relancer. - ils se gênent: ils n'ont pas construit le principe de se placer derrière le cerceau (par exemple, celui qui doit rattraper la balle se place devant le joueur au cerceau). 	<ul style="list-style-type: none"> - autoriser des rebonds supplémentaires, pour faciliter le passage dans le cerceau et le rattrapage du ballon. - aider celui qui a le cerceau à trouver le meilleur placement.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - ils s'organisent à deux pour occuper l'espace. - ils visent les trous (espaces libres) - ils lancent fort avec précision. - ils feignent. - ils relancent vite 	<ul style="list-style-type: none"> - varier la hauteur du filet pour modifier les trajectoires. - sans lâcher le cerceau, le joueur doit y faire passer le ballon en le maintenant en dessous du niveau des genoux. - sans lâcher le cerceau, le joueur doit le placer au sol avant le rebond et là où le ballon va rebondir. - frapper le ballon pour l'envoyer chez l'adversaire (plus le droit de le lancer). - varier la taille du terrain. - autoriser la passe avec le partenaire.

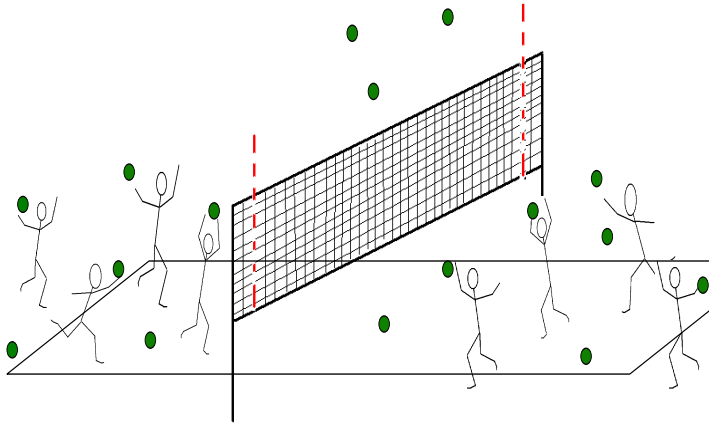
2 contre 2



<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite, faire des choix - Prendre des décisions en action. - Produire des trajectoires de balles précises pour atteindre les espaces libres. - Lire et anticiper des trajectoires de balles variées. - S'organiser à deux pour occuper, défendre l'espace et attaquer. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But du jeu</u> : battre l'équipe adverse en marquant plus de points. • <u>Règles</u> : <ul style="list-style-type: none"> - renvoyer la balle par-dessus le filet. - engagement de l'échange, en lançant du milieu du terrain. - le joueur a le droit d'attraper la balle. - interdiction de se déplacer avec la balle. • <u>Dispositif</u> : demi-terrain de volley, deux camps de 3-5 m x 9 m, hauteur de filet à 1,80-2,00 m  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Matériel</u> : un ballon par terrain. • <u>Nombre de joueurs</u> : équipes de deux. • <u>Durée</u> : manches de 3-4 min ou en 9-11 points. 	<ul style="list-style-type: none"> - se placer pour pouvoir intercepter au plus vite les trajectoires de balle. - viser les espaces libres. 	<p>L'équipe marque un point lorsque le ballon touche le sol du terrain adverse ou lorsque l'adversaire l'a envoyé à l'extérieur des limites du terrain.</p>	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - ne parvient pas rattraper la balle. - garde la balle longtemps avant de la relancer chez l'adversaire. - joue seul et ne tient pas compte de son partenaire. - renvoie la balle de là où il l'a attrapée, même s'il est loin du filet. 	<ul style="list-style-type: none"> - accorder un rebond avant de rattraper la balle. - encourager à garder la balle le moins longtemps possible. vers la relance immédiate. - encourager à jouer avec son partenaire, en relais.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - s'organisent à deux pour occuper l'espace et défendre leur terrain. - s'organisent à deux pour se rapprocher du filet et dans le but de faire le point. - ils visent les trous (les espaces libres) - ils feignent. - ils relancent vite pour déstabiliser l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - frapper le ballon pour l'envoyer chez l'adversaire (plus le droit de le lancer). - faire la passe au partenaire qui la frappe pour la renvoyer de l'autre côté. - le receveur frappe une balle haute pour donner le temps à son partenaire de saisir la balle. - idem que précédemment, puis refaire une passe au receveur qui frappe la balle pour la renvoyer de l'autre côté. - varier la taille du terrain. - fixer un endroit précis pour l'engagement et l'avancer ou l'éloigner du filet.

Balles brûlantes

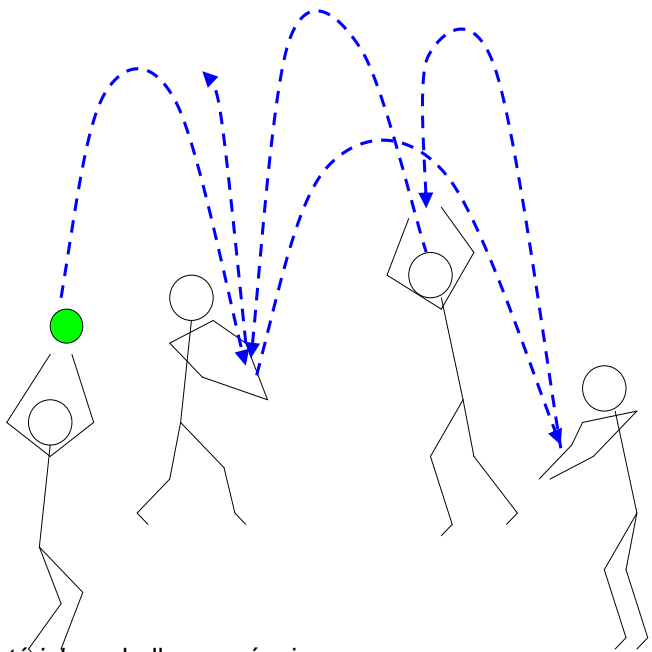


<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Produire des trajectoires de balles précises pour atteindre les espaces libres. - Lire et anticiper des trajectoires de balles variées. - S'organiser à plusieurs pour occuper et défendre l'espace. - Coopérer pour attaquer le terrain adverse. - Réagir vite, faire des choix. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But du jeu</u> : avoir dans son camp moins de balles que l'équipe adverse à la fin du temps imparti. • <u>Règles</u> : rester dans son camp, renvoyer les balles par-dessus le filet, au signal on arrête de lancer. • <u>Dispositif</u> : terrain de volley (18 x 6 m)  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : Rattraper la balle et la renvoyer le plus rapidement possible dans le camp adverse. • <u>Matériel</u> : environ un ballon par joueur. • <u>Nombres de joueurs</u> : 3-4 équipes de 6-7 joueurs. • <u>Durée</u> : séquences de 3 min 	<ul style="list-style-type: none"> - se placer pour pouvoir intercepter au plus vite les trajectoires de balle. - viser les espaces libres. 	<p>L'équipe qui a le moins de balles dans son camp à la fin du temps imparti, a gagné.</p>	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - garde la balle et regarde. - récupère sa balle, joue seul. - ils se disputent la balle. - attend que la balle vienne sur lui. 	<ul style="list-style-type: none"> - rappeler les règles à la fin du jeu. - intervenir, éventuellement, au niveau de l'enfant. - réduire la taille du terrain - varier la taille des balles. - varier la hauteur du filet et/ou la taille ou la forme de l'espace de jeu.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - ils occupent tout l'espace. - ils relancent vite. - ils visent les "trous". - ils vont au devant de la balle. - prennent en compte les autres pour se replacer. - ils cherchent à récupérer de volée. - ils s'organisent ensemble pour renvoyer la balle. 	<ul style="list-style-type: none"> - interdire les déplacements avec la balle (encourage donc la coopération). - interdire les lancers et donc obliger les frappes de balles.

L'attaque de l'île

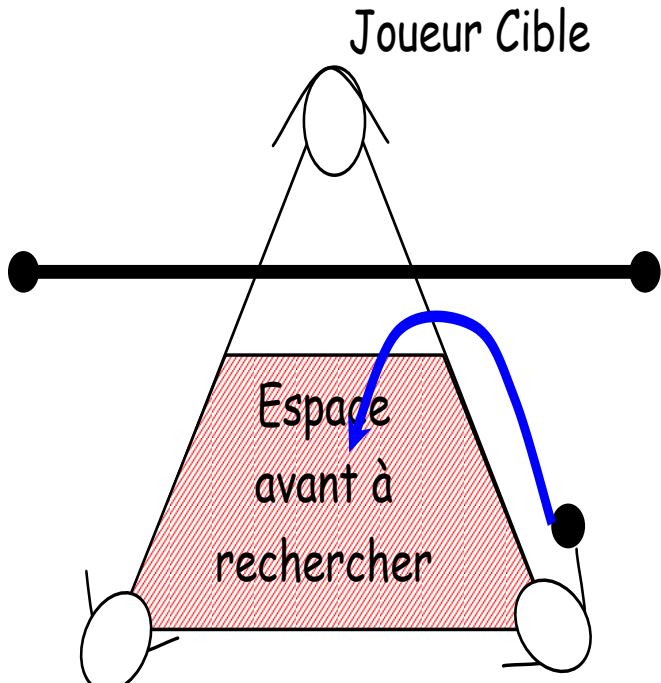
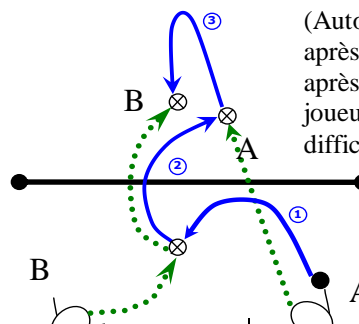
<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Produire des trajectoires de balles précises. - Lire les trajectoires de balles pour les intercepter. - Coopérer pour marquer et attaquer la cible adverse. - Défendre sa cible. 	<ul style="list-style-type: none"> • But du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - défendre sa cible. - attaquer la cible adverse. • <u>Règles</u> : le joueur ne peut bloquer la balle qui lui est envoyé par son partenaire et n'a droit qu'à une seule touche de balle. • <u>Dispositif</u> : terrain de 4x8 m, hauteur de filet à 1,80-2,00 m. L'île : zone de 2-3mx2-3m <div data-bbox="280 574 873 1117"> <p><i>Ramasseur</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : Le joueur, sur une passe de son partenaire, frappe la balle pour toucher "l'île". Le défenseur empêche le ballon de tomber dans "l'île" en le frappant. Le ramasseur récupère les ballons. Les deux équipes attaquent chacune leur tour leurs 5 ballons. tous les 5 ballons les équipes changent de statut (défenseur/attaquant) et les joueurs changent de rôle à chaque rotation (passeur. attaquant. défenseur et ramasseur). • <u>Matériel</u> : 5 ballons. • <u>Nombre de joueurs</u> : 2 équipes de 2 joueurs. • <u>Durée</u> : 10 à 20 min. 	<p>Le "passeur" envoie la balle dans l'espace devant son attaquant. et ne doit pas chercher à envoyer son ballon SUR son partenaire.</p> <p>- "l'attaquant" frappe la balle en direction de l'île.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - l'attaquant réussi à atteindre l'île au moins 3 fois sur 5. - le défenseur défend son île au moins 3 balles sur 5. 	<p>DEBUTANT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - le passeur met l'attaquant en difficulté. - l'attaquant ne parvient pas à faire franchir le filet au ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> - pour le passeur rechercher l'espace avant de l'attaquant . - rebond autorisé. - positionner le passeur proche du filet. - autoriser un rebond avant de jouer le ballon. - modifier la hauteur du filet. - rechercher le meilleur placement de départ de l'attaquant.
				<p>EXPERT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - l'équipe fait franchir le filet à la balle sans difficulté. 	<ul style="list-style-type: none"> - ajouter des cibles tracer au sol. - éloigner le passeur du filet. - initier l'attaque (frappe à une main en sautant).

Ballon qui vole

<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Produire des trajectoires de balles précises - Coopérer pour maintenir le ballon en l'air. - Réagir vite. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But du jeu</u> : Maintenir le ballon le plus longtemps possible en l'air en le frappant (sans le bloquer) dans le terrain. • <u>Règles</u> : au signal, la balle est lancée en l'air. On n'a pas le droit de bloquer la balle et de sortir du terrain. • <u>Dispositif</u> : terrain de 4-9 x 6 m.  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Matériel</u> : un ballon par équipe. • <u>Nombre de joueurs</u> : équipes de 3 à 4 joueurs. • <u>Durée</u> : 4 à 8 manches de 30 à 60 secondes. 	<ul style="list-style-type: none"> - frapper la balle pour qu'elle monte et donne du temps au partenaire. - se déplacer vite et sous la balle. 	20 secondes d'échanges sans bloquer le ballon ou 20 échanges sans échapper la balle.	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - ne parvient pas à monter la balle. - l'équipe ne parvient pas à maintenir le ballon en l'air. 	<ul style="list-style-type: none"> - autoriser un rebond avant le contact. - autoriser à bloquer et relancer aussitôt (le blocage doit devenir de plus en plus court). - autoriser deux ou plusieurs contacts consécutifs par le même joueur. - encourager le joueur à monter son ballon pour donner le temps à son partenaire de se déplacer.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - les joueurs s'organisent en équipes pour faire "voler" le ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> - faire varier les limites du terrain de jeu. - ajouter un second ballon (très difficile) - deux équipes en opposition (balle doit être frappée vers le haut).

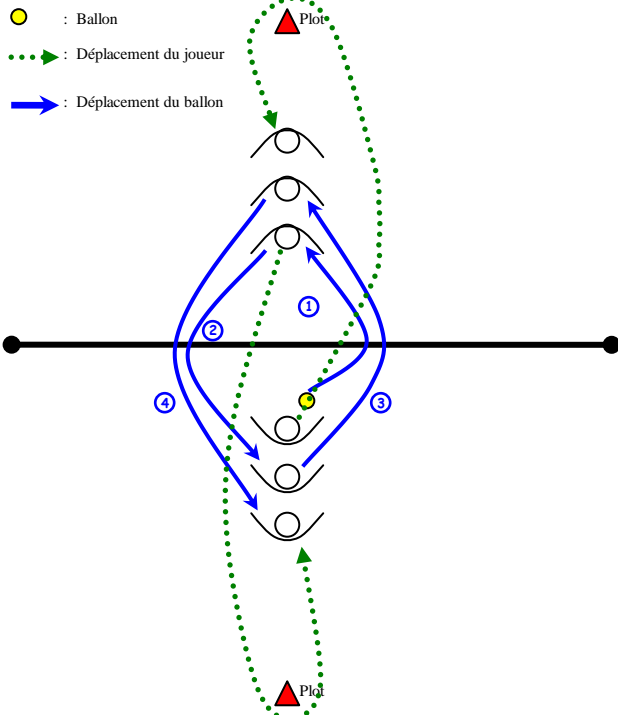
Renvoi de la balle chez l'adversaire



<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Collaborer pour envoyer la balle chez l'adversaire. - Produire des trajectoires de balles précises. - Lire les trajectoires de balles pour les intercepter. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But du jeu</u> : à deux envoyer la balle vers une cible de l'autre côté du filet. • <u>Règles</u> : l'attaquant frappe la balle. • <u>Dispositif</u> : sur un tiers de terrain de volley soit une largeur de 2,5 à 3,5 m de large (la longueur importe peu) hauteur de filet à 1,80-2,00 m.  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : le passeur lance la balle à l'attaquant qui frappe vers le joueur cible Le joueur cible rattrape la balle avant qu'elle ne touche le sol. • <u>Matériel</u> : une balle pour 2 ou voire même pour 3. • <u>Durée</u> : 10 à 20 min. 	<p>Le "passeur" envoie la balle dans l'espace devant son attaquant. et ne doit pas chercher à envoyer son ballon SUR son partenaire.</p> <p>- "l'attaquant" frappe la balle en direction du joueur cible.</p>	<p>- atteindre le joueur cible 4 fois sur 5.</p>	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - le passeur met l'attaquant en difficulté. - l'attaquant ne parvient pas à faire franchir le filet au ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> - pour le passeur rechercher l'espace avant de l'attaquant. - rebond autorisé. - positionner le passeur proche du filet. - autoriser un rebond avant de jouer le ballon. - modifier la hauteur du filet. - rechercher le meilleur placement de départ de l'attaquant.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - l'équipe fait franchir le filet à la balle sans difficulté. - à 2 : lorsque A a fait sa passe (1), il se déplace de l'autre côté du filet. Sur l'attaque de B (2), A effectue alors un contrôle (3) que B doit alors bloquer.  <p>(Autoriser un rebond après l'attaque et/ou après le contrôle, si les joueurs ont un peu de difficulté).</p>	

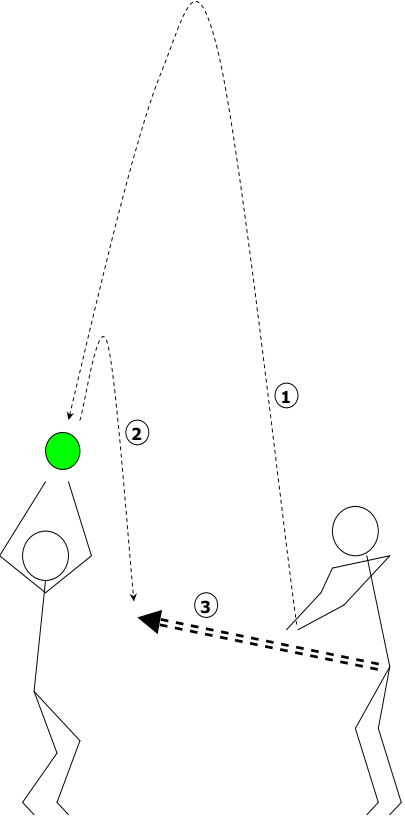
Relais-Passe



<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Produire des trajectoires de balles précises. - Lire les trajectoires de balles pour les intercepter. - Coopérer pour maintenir le ballon en l'air. 	<ul style="list-style-type: none"> • But du jeu : effectuer un maximum d'échanges en frappant la balle par-dessus le filet sans que le ballon ne touche le sol. • Règles : l'enfant peut bloquer pour recevoir le ballon mais doit l'envoyer en frappant. Le ballon doit passer par-dessus le filet. Le joueur doit avoir fait le tour du plot avant de rejouer le ballon. • Dispositif : couloir de 2-3 m et filet à 1,80-2,00 m  <ul style="list-style-type: none"> ● : Ballon ... : Déplacement du joueur → : Déplacement du ballon <ul style="list-style-type: none"> • Matériel : un ballon par équipe. • Nombre de joueurs : équipes de 5 à 7 joueurs. • Durée : situation de 5-10 min. 	<ul style="list-style-type: none"> - le "passeur" doit produire des trajectoires précises, vers le haut et vers l'avant, facilement et rapidement rattrapable par le partenaire. Au moment de la frappe, l'enfant doit se trouver sous la balle, légèrement en retrait par rapport au point d'impact et équilibré. -le "receveur" doit s'éloigner du filet, afin d'avoir le temps d'être "sous la balle". 	20 échanges par-dessus le filet sans que le ballon ne touche le sol.	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - ne parvient pas à faire franchir le filet à la balle. - ne parvient pas à bloquer la balle. 	<ul style="list-style-type: none"> - faire varier la hauteur du filet. - lancer la balle plutôt que frapper. - autoriser un rebond.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - bloque et renvoie rapidement et sans difficulté. - réalise la situation sans difficulté 	<ul style="list-style-type: none"> - amortir avant de bloquer puis frappe. - faire varier la distance des plots par rapport au filet (plus ou moins loin). - le receptionneur est dans une zone délimitée et restreinte. -les frappes sont directes. - organiser des courses par équipes.

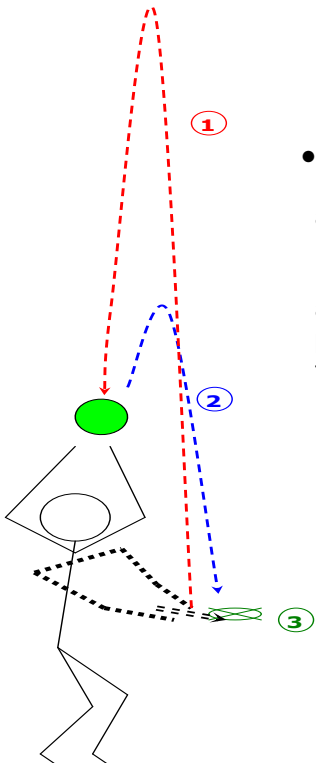
Contrôle à Deux



<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Réceptionner et produire des trajectoires précises. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But du jeu</u> : parvenir à effectuer un contrôle de balle envoyée par un partenaire. • <u>Dispositif</u> : les enfants sont répartis sur l'ensemble de l'espace de la salle. • Consignes : un partenaire me lance un ballon en hauteur et avec un contact volley (en manchette ou mains hautes) je parviens à amortir l'énergie de la balle pour que le lanceur la bloque près de moi.  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Matériel</u> : un ballon pour deux joueurs. • <u>Durée</u> : situation de 5-10 minutes. 	<ul style="list-style-type: none"> - la balle est frappée par-dessous avec les mains ou les bras. - ne pas frapper le ballon mais plutôt le laisser rebondir sur mes mains ou mes bras (si je frappe la balle, je perds le contrôle). 	<ul style="list-style-type: none"> - le lanceur bloque la balle près de moi. 	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - l'enfant ne parvient pas à lancer la balle correctement. - l'enfant ne parvient pas à se placer sous le ballon. - il frappe la balle au moment du contact. 	<ul style="list-style-type: none"> - le lanceur envoie la balle en hauteur et près de lui. - accorder au réceptionneur un rebond avant d'effectuer le contrôle.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - l'enfant effectue son contrôle sans difficulté. 	<ul style="list-style-type: none"> - faire deux amortis de suite. - enchaîner des jonglages après son contrôle, sans bloquer la balle. - le lanceur ne bloque pas la balle mais la frappe directement pour enchaîner plusieurs fois la situation. - les deux enfants sont de chaque côté du filet. - même situation avec trois joueurs.

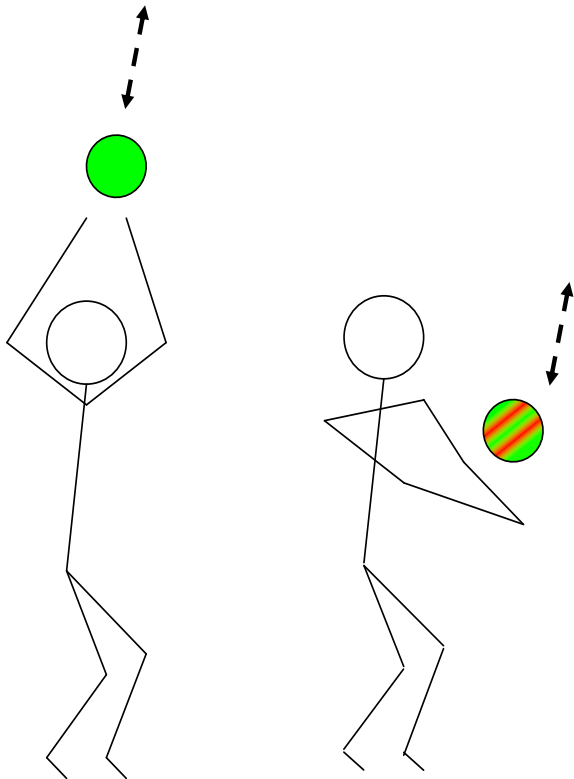
Contrôle



<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
- Produire des trajectoires précises	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But du jeu</u> : seul, à partir d'un ballon haut , produire une petite trajectoire. • <u>Dispositif</u> : les enfants sont répartis sur l'ensemble de l'espace de la salle. <div>  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Consignes</u> : Je me lance une balle en hauteur et avec un contact volley (en manchette ou mains hautes) je parviens à amortir l'énergie de la balle pour la bloquer dans un troisième temps </div> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Matériel</u> : un ballon pour deux joueurs. • <u>Durée</u> : situation de 5-10 minutes. 	<ul style="list-style-type: none"> - la balle est frappée par-dessous avec les mains ou les bras. - ne pas frapper le ballon mais plutôt le laisser rebondir le ballon sur mes mains ou mes bras (si je frappe la balle, je perds le contrôle). 	<ul style="list-style-type: none"> - enchaîner : lancer, amortir et bloquer sans déplacement. 	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - ne parvient pas à se lancer la balle correctement. - ne parvient pas à amortir (ne se place, pas sous le ballon ou frappe la balle au moment du contact). 	<ul style="list-style-type: none"> - lancer la balle doucement au-dessus de sa tête puis petit à petit de plus en plus haut. - expérimenter différents types de lancer-rattraper - accorder un rebond avant d'effectuer le contrôle.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> -réalise la situation sans difficulté. 	<ul style="list-style-type: none"> - faire deux amortis de suite. - lancer le ballon plus haut avant d'effectuer l'amorti. - trajectoire 2 haute. - enchaîner plusieurs jonglages après l'amorti, sans bloquer la balle. - même situation à deux.

Jonglages



<u>Objectifs</u>	<u>Organisation</u>	<u>Critères de réalisation</u>	<u>Critères de réussite</u>		<u>Comportements Observables</u>	<u>Évolutions et interventions possibles</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et perfectionner les différents types de frappes 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But du jeu</u> : effectuer seul, un maximum de jonglages sans bloquer la balle. • Dispositif :  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Matériel</u> : un ballon pour deux joueurs. • <u>Durée</u> : situation de 5-15 min. 	<ul style="list-style-type: none"> - les trajectoires sont au-dessus du joueur. - la balle est frappée par-dessous avec les mains ou les bras. 	10 jonglages consécutifs, sans bloquer la balle et sans qu'elle ne tombe au sol.	DEBUTANT	<ul style="list-style-type: none"> - ne parvient pas à effectuer 2 jonglages consécutifs. - ne parvient pas à jongler car la balle lui passe derrière. 	<ul style="list-style-type: none"> - autoriser un rebond entre chaque jonglage. - autoriser le blocage de la balle (mais l'encourager à avoir des contacts de plus en plus court). - jongler en avance (à chaque contact, pousser devant). - enchaîner une tête avec la surface du front et frappe des mains ou bras.
				EXPERT	<ul style="list-style-type: none"> - parvient à effectuer plus de 20 jonglages consécutifs mains hautes et en manchettes. 	<ul style="list-style-type: none"> - se déplacer en jonglant en suivant une ligne. - tout en jonglant s'asseoir et s'allonger au sol puis se relever. - alterner des jonglages très hauts et petits. - même situation à deux.

Cycle Volley-Ball en école Primaire

Nous proposons un cycle de 7 à 8 séances d'une durée de 1h15 minutes. Vous trouverez dans les pages suivantes des situations qui permettront à l'enfant d'entrer progressivement dans la pratique de l'activité volley-ball et en favorisant le jeu, le plaisir et l'amusement.

Chacune des séances présentera :

- une **situation d'échauffement**
- une **situation individuelle** d'apprentissage à travers des petits jeux dont les objectifs sont de :
 - Distinguer lancer et frapper et découvrir les différentes frappes du mini-volley.
 - Différencier les modes de frappe du ballon.
 - Réinvestir les frappes dans un grand jeu.
- une **situation de coopération** avec gain de point sous la forme de grands jeux permettant aux enfants de réinvestir leurs acquis et à l'enseignant d'observer, voire d'évaluer, ses élèves.
- une **situation fondamentale**

Le matériel préconisé :

Les situations choisies sont simple à mettre en place. Elles ne nécessitent pas de préparation préalable.

Pour une classe, il faut prévoir :

- 1 ballon minimum pour 2 enfants.
- 1 à 3 terrains selon le nombre d'enfants.
- Des murs utilisables pour des rebonds.
- Une craie ou du scotch de couleur, des plots ou des tapis pour créer des cibles ou des limites de jeu.

Proposition pour une unité d'enseignement

SÉANCES	SITUATIONS
SÉANCE 01	1 contre 1 jonglage "balle brûlante"
SÉANCE 02	jonglage "ballon qui vole" "cerceau et rebond"
SÉANCE 03	jonglage contrôle "cerceau et rebond"
SÉANCE 04	"relais-passe" jonglage contrôle à deux "cerceau et rebond"
SÉANCE 05	un contre un jonglage passe la balle chez l'adversaire "cerceau et rebond"
SÉANCE 06	jonglage passe la balle chez l'adversaire deux contre deux
SÉANCE 07	"relais-passe" jonglage "l'attaque de l'île" deux contre deux
SÉANCE 08	<p>un contre un</p> <p>Tournoi Final en deux contre deux (évaluation):</p> <p>Organiser des rencontres de 5 minutes sous la forme de <u>montante-descendante</u>, c'est-à-dire que l'équipe qui remporte la rencontre monte d'un terrain (les terrains numérotés) tandis que l'équipe perdante descend d'un terrain.</p>  <p>Dans le cas où, il y a plus d'équipes que de terrains : les équipes venant de jouer attendent entre chaque terrain le tour suivant pour monter ou descendre. Elles peuvent arbitrer la rencontre qui est en train de se dérouler (l'équipe qui monte arbitre, l'équipe qui descend compte les points).</p> <p>Le but pour chaque équipe, est de se maintenir ou de monter le plus haut possible.</p>

Bibliographie:

- Émile ROUSSEAU (vidéo)
- La Balle qui Vole, de l'école élémentaire ...au Club Gilbert MAIRE, Denis MARTIN
- Le Guide de l'Enseignant, Tome 2, Comment enseigner l'EPS aux enfants: les activités ed. revue EPS
- De la balle qui vole à la balle qui marque, Laurence Filippi, André Montigny, Francine Seners, EPS 1, N° 101-Janvier-Février-Mars

Ligue du Centre de Volley-ball

48, rue des Carmes

Tel : 02.38.53.85.50

E-mail : ligueducentre.volley@club-internet.fr