

Le Volley-Ball à l'Ecole Primaire



Ce document a été réalisé en collaboration par le Conseiller Technique de volley-ball d'Aquitaine et les Conseillers Pédagogiques de l'Inspection Académique des Landes.

Les unités d'apprentissage présentées dans ce document doivent permettre à tout enseignant, connaissant ou non l'activité, d'utiliser **le volley-ball comme support d'enseignement de l'EPS** et aux intervenants extérieurs de se familiariser avec la **démarche pédagogique de l'Education Nationale**.

Le Volley-ball

Introduction

L'unité d'apprentissage proposée doit permettre à l'enfant d'être en situation de réussite dès l'entrée dans l'activité . la technique et la relation au partenaire et à l'adversaire ne doivent pas être un frein à son appropriation du volley ball.

Pour cela l'élève n'entre pas dans le volley avec sa spécificité règlementaire : balle frappée. Le ballon attrapé et lancé sera un passage obligé lors de l'entrée dans l'activité.

Définition

Sport collectif de renvoi constitué de la confrontation de deux équipes à effectif restreint et identique, collaborant ou s'opposant dans le but d'atteindre une cible en envoyant de volée un ballon dans un espace de jeu séparé par un filet et limité, selon des actions réglementées.

Aspects fondamentaux

- La marque : une cible horizontale après le passage d'un obstacle vertical ;
- Envoyer ou renvoyer de volée un ballon, soutenir, contrer, servir, smasher, passer... relever les ballons, aller les chercher ;
- Contrôle limité (ne pas tenir ou porter le ballon) ;
- Pas d'intervention physique sur l'autre mais placement en fonction de l'autre, lecture de la trajectoire de balle, lecture de l'action du partenaire, de l'adversaire.

Compétences spécifiques EPS visées :

- Cycle 2 : coopérer et s'opposer individuellement et collectivement / en volley-ball coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents : attaquant, défenseur, arbitre
- Cycle 3 : coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement. / en volley-ball coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents : attaquant, défenseur, arbitre

Compétences du socle commun travaillées :

- Cycle 2 : pratiquer un sport collectif en respectant les règles, s'engager dans un projet (d'équipe),
- Cycle 3 : respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives, comprendre , accepter, et mettre en application les notions de droits et de devoirs (du joueur), coopérer avec un ou plusieurs camarades, s'impliquer dans un projet collectif

Conditions de pratique :

- Terrain adapté en fonction de l'effectif, des objectifs de d'apprentissage (de 4,5x9m à 6x12m) ;
- Ballons légers en particulier pour débutants / 1 pour 2, de type smashy, promo-volley ou ballon évolutif ;
- Filets (bandes plastiques, fils élastiques) ; hauteur : 1.60m à 1.80m / hauteur d'un joueur de taille moyenne, bras levé + 10 cm.

UNITE D' APPRENTISSAGE VOLLEY-BALL

CYCLE 2 - CYCLE 3

L'unité d'apprentissage comprendra 10 à 15 séances de 45 à 60 minutes, organisées en 4 phases : un temps pour entrer dans l'activité avec la mise en place de situations sollicitantes et ouvertes, un temps pour savoir où on en est avec la mise en place de situations de référence permettant une évaluation initiale, un temps pour apprendre et progresser avec la mise en place de situations problèmes permettant la transformation des réponses initiales, un temps pour mesurer les progrès avec la mise en place de situations de référence permettant une évaluation terminale

La démarche pédagogique

La situation d'entrée dans l'activité

Le ballon est attrapé et lancé pour faire le point dans le terrain adverse en 1 contre 1 puis 2 contre 2

La situation de référence 1

Le premier contact est attrapé puis lancé ; le deuxième contact est frappé pour faire le point dans le terrain adverse en 1 contre 1 puis en 2 contre 2.

La situation de référence 2

Le premier contact est frappé, le deuxième est attrapé puis lancé et le troisième est frappé pour faire le point dans le terrain adverse en 1 contre 1 et en 2 contre 2.

La situation de référence 3

Tous les contacts sont frappés (plus de ballons attrapés) en 1 contre 1 et en 2 contre 2.

Situation d'évaluation

TROIS NIVEAUX DIFFERENTS

Niveau 1
Situation référence 1
3

Niveau 2
Situation référence 2

Niveau 3
Situation référence

Organisation :

- sous forme de tournois en montante / descendante. (les vainqueurs monte d'un niveau, les perdants descendent).
- Les élèves se déterminent eux-mêmes sur un niveau en fonction de leur propre évaluation.
- Règlement aménagé

UNITE D'APPRENTISSAGE VOLLEY-BALL

CYCLE 2 - CYCLE 3

PHASES	POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	POUR SAVOIR OU ON EN EST	POUR APPRENDRE ET PROGRESSER	POUR MESURER LES PROGRES
SITUATIONS	Situations globales	Situation de référence	Situations organisées par : Objectifs. Ateliers. Groupes de besoin.	Situation de référence
	Situations globales Balles brûlantes Les ballons bloqués	Situation de référence 1 2 3	Situations de transformation Niveau 1 : Les pêcheurs S 1 Ballon redoute S 2 Gardien château S 3 Ballon au fond S 4 Niveau 2 Défense du sol S 5 Relais à 2 S 6 Jeu de l'île S 7 L'île déserte S 8 Niveau 3 Défendre son île S 9 Balle qui vole S 10 Les équipes tournantes S 11 Niveau 4 Les Frappes S 13 Le loup dans la bergerie S 14	Situations de référence 1 2 3
EVALUATION	Diagnostique	Diagnostique	Formative	sommative
CONSTITUTION DES GROUPEES	Par affinités (groupes hétérogènes)	Par l'enseignant avec les élèves (groupes plutôt homogènes)	Par l'enseignant à partir des résultats de l'évaluation	Par l'enseignant

Capacités en lien avec les 3 situations de références

L'enfant est capable de.....

Au niveau 1	Au niveau 2	Au niveau 3
<ul style="list-style-type: none"> ◆ D'empêcher le ballon de tomber dans son camp en l'attrapant dans un territoire limité. (S1 ; S2 ; S3) ◆ De lancer le ballon pour marquer le point (S4) ◆ De se rapprocher du filet pour marquer le point. (S6) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ De lancer le ballon dans une situation favorable pour le frapper (S7) ◆ De frapper le ballon dans une zone favorable pour marquer le point. (S8) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ De défendre un territoire limité sans bloquer (donc en le frappant avec intention de construction d'attaque) (S9) ◆ De venir en aide au partenaire en bloquant le ballon frappé par ce dernier avant qu'il ne touche le sol. (S10) ◆ De passer d'une position de défense à une position d'attaque. (S11)

Au niveau 4
<ul style="list-style-type: none"> ◆ De lire de façon signifiante et rapide : <ul style="list-style-type: none"> - les trajectoires de balle - l'organisation partenaire/adversaire (S12) le net ball ◆ de maîtriser le contact bref. (S13) ◆ lecture, soutien, entreaide, enchaînement.... (S 14)

SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE

BALLES BRULANTES

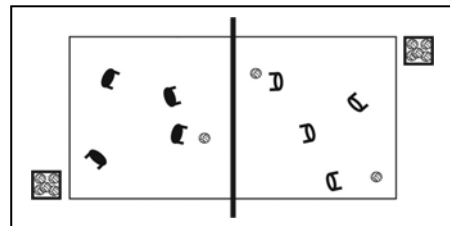
OBJECTIFS :

- Faire entrer tous les élèves dans l'activité
- Envoyer et renvoyer vite le ballon dans le camp adverse.

DISPOSITIF :

DISPOSITIF

2 équipes de x joueurs,
autant de ballons que de joueurs par équipe,
espace de jeu = espace séparé par un filet
temps limité = temps de jeu égal à 1'30" environ
Prévoir plusieurs parties



BUT :

Avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse à la fin de la partie

CONSIGNES :

Les ballons étant "brûlants " on ne peut pas les garder dans les mains.
Il faut les envoyer dans le camp adverse.
Au signal de fin, on arrête de lancer ou frapper la balle.

REGLES: ballons lancés ou frappés par dessus le filet

CRITERES DE REUSSITES:

L'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE

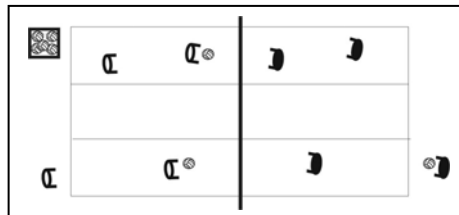
BALLONS BLOQUES

OBJECTIFS :

- Faire entrer tous les élèves dans l'activité
- Envoyer le ballon dans le camp adverse pour marquer
- Défendre son camp

DISPOSITIF :

- Equipes 2contre2 ; 1contre1
- Réserve de 5 ballons pour une équipe
- 1 seul ballon en jeu
- Jeu en 2 manches / changement de terrain
- terrain de 3m X 10 m
- filet (voir conditions de pratique)
- auto-arbitrage



BUT :

- marquer= faire tomber le ballon dans le camp adverse
- empêcher de marquer = récupérer le ballon avant qu'il ne tombe

CONSIGNES :

Une équipe engage d'où elle veut directement ou non en lançant le ballon ; elle engage 5 fois de suite. Dans la 2^{ème} manche c'est l'autre équipe qui engagera.

Un seul ballon est en jeu à la fois . Le ballon étant « brûlant » on ne peut pas le garder dans les mains. Il faut le renvoyer dans le camp adverse. Le ballon sera bloqué avant de le renvoyer.

Tout ballon envoyé directement en dehors des limites ou tombé ne pourra plus être joué et comptera pour l'équipe qui l'aura lancé.

On comptabilise les points en cours de partie.

REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

VARIABLES :

- Bloquer / lancer le ballon
- Bloquer / frapper le ballon pour le franchissement du filet

CRITERES DE REUSSITE :

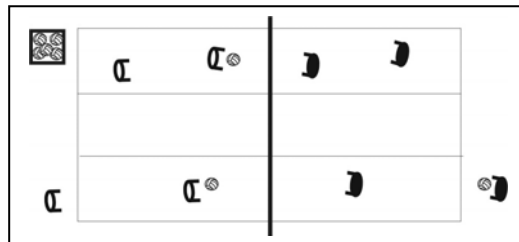
A la fin de la manche, l'équipe ayant le plus de points a gagné

SITUATION REFERENCE 1:**SITUATION REFERENCE 1****OBJECTIFS :**

- Situer l'élève dans l'activité
- Evaluer son niveau
- Repérer les problèmes que lui posent l'activité

DISPOSITIF :

- 1 contre 1
- 2 contre 2
- Terrain de 3mx10m



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT :

Marquer , à 1 puis à 2 joueurs le plus de points possibles

CONSIGNES :

Envoi : Chaque joueur sert 3 ballons dans le terrain adverse.
L'engagement s'effectue par un lancer de n'importe où sur le terrain.

Le ballon est BLOQUE /LANCE /FRAPPE

CRITERES DE REUSSITES:

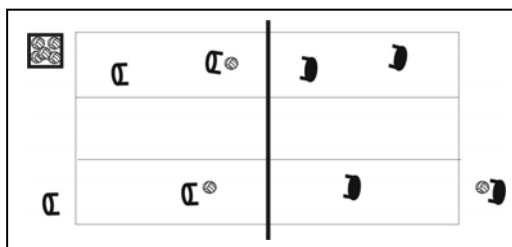
L'équipe qui marque le plus de points a gagné

SITUATION REFERENCE 2 :**SITUATION REFERENCE 2****OBJECTIFS :**

- Situer l'élève dans l'activité
- Evaluer son niveau
- Repérer les problèmes que lui posent l'activité

DISPOSITIF :

- 1 contre 1
- 2 contre 2
- Terrain de 3mx10m



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT :

Marquer , à 1 puis à 2 joueurs le plus de points possibles

CONSIGNES :

Envoi : Chaque joueur sert 3 ballons dans le terrain adverse.

L'engagement s'effectue par un lancer de n'importe où sur le terrain en passant le ballon à un partenaire.

Le ballon est FRAPPE /BLOQUE /LANCE

CRITERES DE REUSSITES:

L'équipe qui marque le plus de points a gagné

FICHE D'ÉVALUATION INDIVIDUELLE

Joueur observé :

NOM Prénom : _____

BALLES	CODAGE	MARQUE
1		
2		
3		
1		
2		
3		

CODAGE :

- Le joueur réussit l'envoi : E Il ne le réussit pas : -E
- Le joueur réussit le renvoi : R Il ne le réussit pas : -R
- Le joueur réussit un service gagnant : EM
- Le joueur marque le point : M
- Constitution de groupes plutôt homogènes.
- Diversifier les répartitions partenaires - adversaires.
- Composition des équipes :

Equipe A : _____ *Equipe B :* _____

LES NIVEAUX DE JEUX

Les niveaux de jeu sont définis par rapport au comportement dans le jeu, au contrôle du ballon, à l'espace.

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Comportement dans le jeu		
L'enfant prend conscience du but du jeu mais ne tient pas compte des partenaires – adversaires - environnement.	Le but du jeu est plus souvent atteint mais sans réelle coopération.	Prise en compte du partenaire et de l'adversaire dans le projet tactique. Adaptation de la réponse motrice à la situation de jeu.

Contrôle du ballon

L'enfant est capable de frapper le ballon essentiellement dans des situations d'envoi. Il renvoie brusquement sans intention directionnelle.	L'enfant est capable de relever le ballon vers le haut et l'avant dans son camp. Il est capable d'envoyer et de renvoyer le ballon mais le plus souvent sans précision ni intention tactique.	L'enfant est capable d'envoyer et de renvoyer le ballon de façon régulière. L'enfant est capable d'orienter ses renvois avec précision vers l'avant ou sur le côté.
---	--	--

L'espace

L'enfant est très statique, il reste figé. Peu ou pas d'initiative individuelle.	L'enfant se déplace quand le ballon tombe près de lui. Il essaie de se placer par rapport à la trajectoire du ballon.	L'enfant se déplace dans un couloir d'avant en arrière ou latéral. Il est capable d'adapter son déplacement à la trajectoire du ballon.
---	--	--

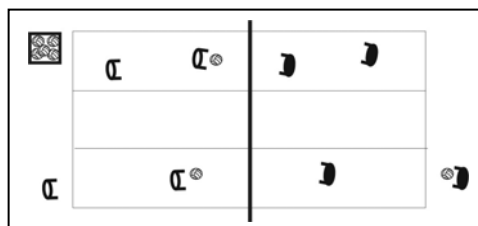
Ces indications sur les niveaux de jeu pourront aider dans l'observation des enfants lors des situations d'entrée dans l'activité et de référence.

SITUATION REFERENCE 3:**SITUATION REFERENCE 2****OBJECTIFS :**

- Situer l'élève dans l'activité
- Evaluer son niveau
- Repérer les problèmes que lui posent l'activité

DISPOSITIF :

- 1 contre 1
- 2 contre 2
- Terrain de 3mx10m



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT :

Marquer , à 1 puis à 2 joueurs le plus de points possibles.

CONSIGNES :

Envoi : Chaque joueur sert 3 ballons dans le terrain adverse.

L'engagement s'effectue par un lancer de n'importe où sur le terrain en passant le ballon à un partenaire.

Le ballon est FRAPPE

CRITERES DE REUSSITES:

L'équipe qui marque le plus de points a gagné

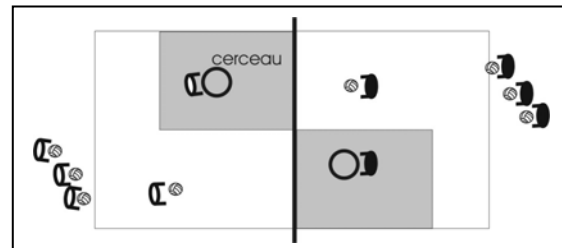
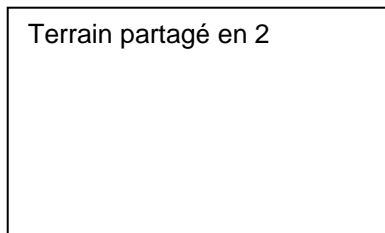
SITUATION POUR APPRENDRE S1 :

LES PECHEURS

Objectifs :

Orienter son lancer
Percevoir l'espace : repérer les espaces libres
Anticiper : lecture des trajectoires

Dispositif :



But : marquer plus de points que l'adversaire.

Consignes :

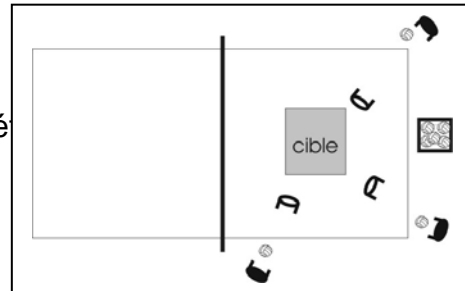
pour l'att : lancer dans le ½ terrain adverse hors de portée de l'intercepteur.
Pour le déf : intercepter le ballon avec le cerceau.

Variables :

Zone cible plus ou moins élargie.
Passe préalable du joueur placé derrière la ligne de fond.

SITUATION POUR APPRENDRE S2 :**BALLON REDOUTE****OBJECTIFS :** Attaquer ou défendre une cible**DISPOSITIF :**

Deux équipes de 3 ou 4 joueurs
1 ballon par joueur attaquant
le terrain est figuré par deux carrés: un carré de dé
(représenté par le terrain de volley),
autour d'un autre carré
(cible, par exemple une grande caisse en carton)

**REGLE D'OR :** On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains**BUT :****CONSIGNES :**

Aux attaquants : envoyer le plus de ballons possible à l'intérieur du carré central (ou dans la caisse) en évitant l'interception.

Aux défenseurs : détourner le ballon avant qu'il ne touche le sol de la cible (ou tombe dans la caisse) et le redonner aux attaquants.

VARIABLES :

Pour les attaquants :

- lancer ou frapper.
- lancer ou frapper de derrière le filet.

Pour les défenseurs :

- Bloquer ou frapper pour dévier
- Frapper puis bloquer le ballon avant sa chute sur le sol
- Faire varier les dimensions du terrain.

CRITERES DE REUSSITES:

. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points après inversion des rôles dans un temps donné : 1 point par ballon dans la caisse .

SITUATION POUR APPRENDRE S3 :

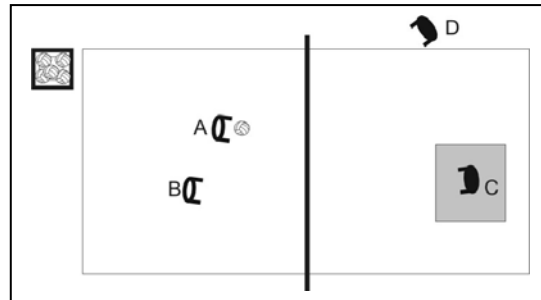
GARDIEN DE CHATEAU

OBJECTIFS :

- Défendre sa cible.
- Attaquer la cible adverse.

DISPOSITIF :

- 4 joueurs.
 - Terrain de 4 m x 8 m.
- Réserve de 5 ballons.



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT :

- Défendre sa cible.
- Envoyer le ballon dans la cible adverse

CONSIGNES :

- Les attaquants lancent les ballons en visant le château.
- Le défenseur empêche le ballon de tomber dans la cible en le frappant.
- Un joueur récupère les ballons.

VARIABLES :

- Un joueur lance le ballon dans son camp. L'attaquant le frappe en visant le château.
- Modifier les oppositions.
- Modifier la hauteur du filet

CRITERES DE REUSSITES:

Compter le nombre de points marqués sur 5 ballons envoyés. Un ballon qui atteint la cible rapporte un point au joueur qui l'a envoyé.

SITUATION POUR APPRENDRE S4 :

BALLON AU FOND

OBJECTIFS : S'organiser pour attaquer la cible adverse et défendre le sien.

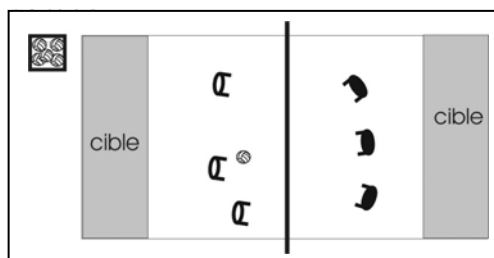
DISPOSITIF :

deux équipes de 5 à 6 joueurs

3 ballons par équipes un filet qui sépare les deux

hauteur: la taille d'un élève bras levé +10cm

terrain 4m x 4 m



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT : atteindre la cible en fond de terrain

CONSIGNES :

Lancer les ballons par dessus le filet (corde ou élastique) afin qu'il touche le sol du terrain adverse en dépassant la ligne de fond de terrain

VARIABLES :

- lancer ou frapper ou lancer pour la frappe d'un partenaire
- varier les dimensions du terrain

CRITERES DE REUSSITES:

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire franchir la ligne de fond adverse au plus grand nombre de ballons.

SITUATION POUR APPRENDRE S5 :

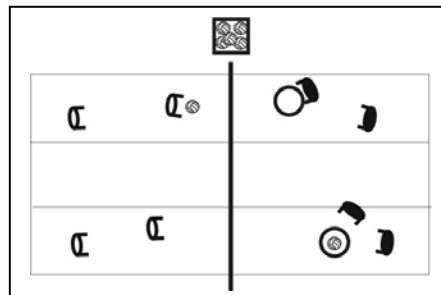
DEFENSE DU SOL

OBJECTIFS :

- Se rapprocher du filet en maîtrisant la balle.
- Défendre le sol et soutenir l'action du partenaire.

DISPOSITIF :

- 2 équipes de 2 joueurs.
- Terrain de 3m X 8m.



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT : Empêcher l'éloignement du filet pour reconstruire et attaquer le terrain adverse.
Protéger le sol avec un cerceau.

CONSIGNES :

Deux équipes s'affrontent avec un rebond par terre du ballon venant de l'adversaire; un des 2 joueurs doit poser un cerceau sur le sol avant le rebond et dans la zone du rebond puis après l'action du partenaire enchaîner l'action suivante sur la balle.

VARIABLES :

Le même joueur défend avec le cerceau plusieurs fois de suite.

Le 2 joueurs se succède alternativement dans la récupération du cerceau et donc la défense du sol.

Varié 2 ou 3 contacts de balle autorisés.

Sur un terrain de 3m X 12m demander le rebond au sol seulement après le premier contact; le partenaire soutien l'action avec le cerceau; l'un ou l'autre joueur enchaîne l'action directement vers l'adversaire.

Laisser la liberté à l'équipe du choix du rebond au sol obligatoire avant ou après le premier contact du ballon venant de l'adversaire.

CRITERES DE REUSSITES:

L'équipe dont le rebond du ballon sur le sol ne s'effectue pas dans le cerceau déposé au sol a perdu l'échange.

SITUATION POUR APPRENDRE S6:

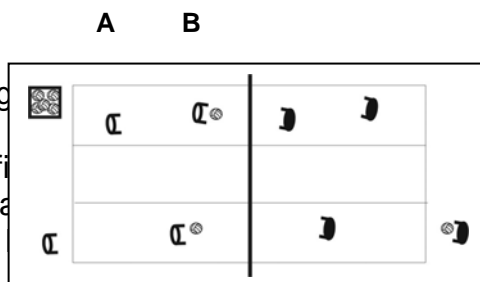
RELAIS à 2

OBJECTIFS :

Envoyer et renvoyer le ballon dans le camp adverse en coopération.

DISPOSITIF :

2 équipes de 2 joueurs sur le même terrain partagé
2 dans le sens de la longueur.
Les joueurs se répartissent de part et d'autre du fi
Le ballon est lancé vers le filet dans son propre ca
par le joueur A. le joueur B s'avance et frappe le
pour lui faire franchir le filet;



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

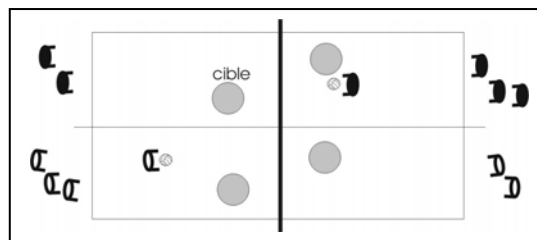
BUT : Faire franchir ballon par dessus le filet de façon à ce que le partenaire puisse le renvoyer rapidement.

CONSIGNES :

Le joueur A lance le ballon devant lui dans son camp, le joueur B s'avance et frappe le ballon pour lui faire franchir le filet.

VARIABLES :

Un rebond du ballon au sol après la frappe doit s'effectuer à l'intérieur de la cible (cerceau).



CRITERES DE REUSSITES:

L'équipe gagnante a réalisé le plus de points dans un temps donné, 1 point par ballon franchissant le filet, 1 autre point pour chaque ballon tombant dans la cible

SITUATION POUR APPRENDRE S7 :

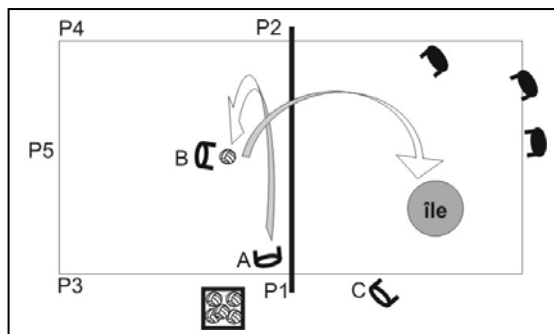
JEU DE L'ILE

OBJECTIFS :

- Attaquer le territoire adverse.
- Aborder la relation joueur/partenaire.

DISPOSITIF :

- Equipe de 3 joueurs,
 - 3 ballons par équipes,
 - terrain de 4m x 8m.
- Filet (cf. conditions de pratique)



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT : Envoyer le ballon, par-dessus le filet, dans la cible.

CONSIGNES :

- Le joueur A lance le ballon au joueur B qui en le frappant doit essayer d'atteindre l'île située de l'autre côté du filet.
- Le joueur C arbitre et compte les points.

VARIABLES :

- Varier la position du lanceur :
 - dans le camp : P1, P2, P3, P4, P5.
 - derrière le filet dans le terrain adverse.
- Introduire un lanceur adverse, puis un partenaire qui pourra aider à l'approche du filet.
- Varier la position et la surface de l'île.

CRITERES DE REUSSITES:

- Sur 5 ballons envoyés, compter le nombre de ballons qui tombent dans l'île.

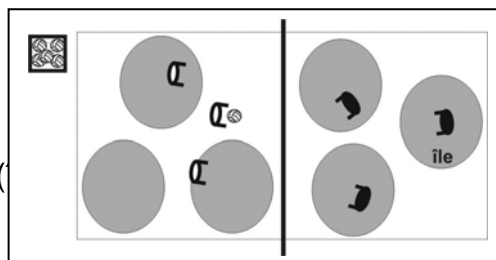
SITUATION POUR APPRENDRE S8 :

L'ILE DESERTE

OBJECTIFS : S'entraider, attaquer, défendre, communiquer.

DISPOSITIF :

- 2 équipes de 3 joueurs.
- Terrain 4 m x 8 m avec 3 zones déterminées ()
- Ballons.



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT :

S'organiser pour empêcher le ballon d'atteindre une des îles de son camp et attaquer les îles désertes adverses

CONSIGNES :

- A tour de rôle, chaque équipe sert un ballon dans le camp adverse. Chaque équipe défend ses îles en frappant le ballon et attaque les îles de l'autre équipe.

VARIABLES :

- Varier l'emplacement des îles.
- Ajouter un joueur supplémentaire, enlever un joueur.

CRITERES DE REUSSITES:

L'équipe qui a marqué le plus de points en 5 mn de jeu a gagné.

SITUATION POUR APPRENDRE S9 :

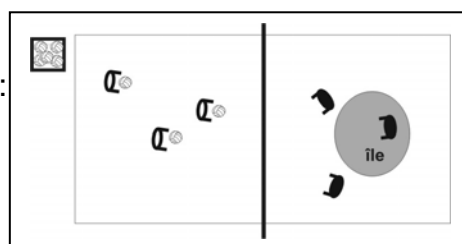
DEFENDRE SON ILE

OBJECTIFS :

- Equipe de 3 joueurs,
- Terrain 4 m x 10 m avec une zone déterminée : l'île,
- Une réserve de ballons.

DISPOSITIF :

- Equipe de 3 joueurs,
- Terrain 4 m x 10 m avec une zone déterminée :
Une réserve de ballons.



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT :

- Pour les attaquants : viser l'île.
- Pour les défenseurs : s'organiser pour empêcher le ballon d'atteindre l'île.

CONSIGNES :

- Attaquants : envoyer le ballon dans le camp adverse en la frappant et en visant l'île adverse.
- Défenseurs : défendre son île.

VARIABLES :

- Défendre son île et renvoyer le ballon de l'autre côté du filet
- Modifier la taille de l'île.
- Droit à un rebond en dehors de l'île.
- Représenter une île dans chaque camp → évolution vers l'échange (passer d'attaquant à défenseur)

CRITERES DE REUSSITES:

Sur 5 ballons envoyés compter le nombre de ballons touchant l'île.

SITUATION POUR APPRENDRE S10:

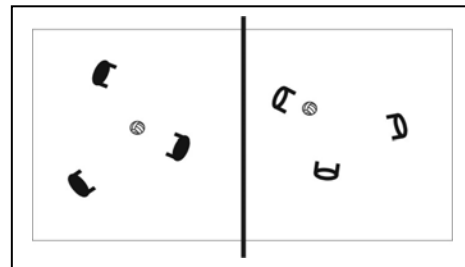
BALLE QUI VOLE

OBJECTIFS :

- Coopérer pour maintenir le ballon en l'air.
- Mettre en place des règles minimales pour jouer.

DISPOSITIF :

- 2 équipes de 3 joueurs.
- 1 ballon par équipe.
- Terrain de 4,5 x 9.



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT :

Maintenir le ballon en l'air en le frappant
Défendre son sol en frappant la balle

CONSIGNES :

- Frapper le ballon pour le faire voler le plus longtemps possible dans son camp.
- L'équipe qui garde le plus longtemps le ballon en l'air, marque un point.

VARIATIONS :

- Possibilité de bloquer au dessus du front et de relancer aussitôt en frappant.

VARIABLES :

Possibilité de bloquer au dessus du front et de relancer aussitôt en frappant.

- Possibilité de deux contacts consécutifs par le même joueur.
- Un ballon pour les deux équipes. Envoyer, renvoyer le ballon en défendant son camp, avec un minimum de deux frappes (non consécutives par le même joueur) avant de renvoyer le ballon vers l'adversaire.

CRITERES DE REUSSITES:

- L'équipe qui marque le plus de points a gagné
- Pour la variable 3 : - l'équipe qui totalise le plus de contacts gagne 1 pt, l'équipe qui gagne l'échange marque 1 pt

SITUATION POUR APPRENDRE S11:

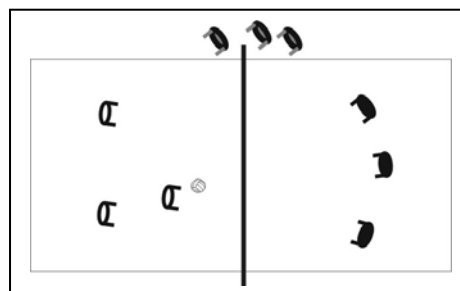
LES EQUIPES TOURNANTES

OBJECTIFS :

- S'organiser rapidement.
- Améliorer le jeu collectif.

DISPOSITIF :

- 3 équipes par terrain.
- Terrain 4 m x 8 m.
- Un filet (cf. condition de pratique)



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT :

Etre l'équipe qui joue le plus longtemps.

CONSIGNES :

Deux équipes s'affrontent, dès qu'une d'entre elles perd le point, elle quitte l'espace de jeu en récupérant le ballon perdu et est immédiatement remplacée par l'équipe restante qui en entrant lance un ballon dans le camp adverse. L'équipe ayant perdu le point se tient prête à jouer à nouveau avec un ballon.

VARIABLES :

- Lancer pour la mise en jeu, frapper.
- Varier l'endroit d'où le ballon est frappé pour la mise en jeu (derrière la ligne de fond, sur le côté,)

CRITERES DE REUSSITES:

. L'équipe qui jouera le plus souvent consécutivement ou non a gagné.

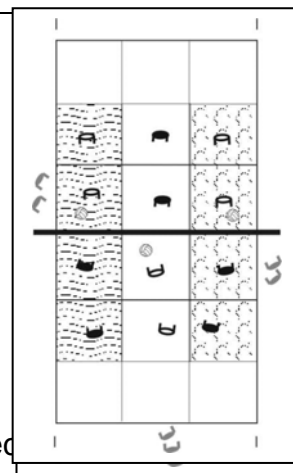
SITUATION POUR APPRENDRE S12:

LE NET BALL

OBJECTIFS : Comprendre l'objectif du jeu, s'organiser pour attaquer, s'organiser pour

DISPOSITIF :

- des équipes de 2 joueurs.
- terrain 3 m x 9m ou 4,5 m x 9
- hauteur du filet (cf. conditions de pratique)



REGLE D'OR : On ne doit pas garder le ballon plus d'une seconde dans les mains

BUT : Marquer, à 1 ou 2 joueurs, le plus de points possible face à une opposition égale

CONSIGNES :

- Possibilité de bloquer la balle pour la renvoyer immédiatement.
- Il est interdit de se déplacer avec la balle (tolérance 1 pas), de garder la balle en main plus de 2 secondes, de faire plus de 2 passes (3 contacts avec la balle).
- Pour engager le joueur (serveur) effectue 3 lancers depuis la ligne de fond vers un partenaire. Les joueurs engagent à tour de rôle.
- Alternner : 3 services par une équipe, les 3 autres par l'autre équipe.
- Les défenseurs empêchent le ballon d'atteindre leur camp en le bloquant et en le relançant et attaquent à leur tour le terrain adverse.

VARIABLES :

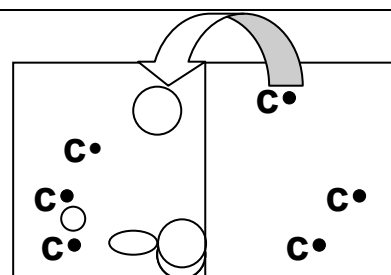
- Le joueur ne peut pas bloquer le ballon pour l'envoyer chez l'adversaire, le dernier contact avant le passage du filet doit être une frappe.
- Le joueur ne peut bloquer le ballon ni pour l'envoyer chez l'adversaire, ni en le recevant de l'adversaire, mais peut le bloquer sur le deuxième et avant dernier contact

CRITERES DE REUSSITES:

- l'équipe qui a marqué le plus de points en un temps donné.
 - une équipe marque un point lorsque :
 - Le ballon ne peut être renvoyé par l'équipe adverse en 3 contacts au plus.
- Le ballon renvoyé sort directement des limites du terrain

SITUATION POUR APPRENDRE S13:**LES FRAPPES****OBJECTIFS :** maîtriser le contact bref.**DISPOSITIF :**

- 1 ballon par élève (ou 2 élèves) qui le lance très haut.
- Le ballon est contrôlé au dessus du front à 2 mains doigts ouverts.
- Le ballon est contrôlé en contact bas au niveau de la ceinture.

**BUT**

Faire le plus possible de contacts soit haut soit bas maîtrisés, sans que le ballon tombe par terre.

CONSIGNES :

L'enfant alterne lancer haut et contact bref maîtrisé, rebond sur les doigts ou sur les avant-bras, suivi d'un blocage du ballon pour lancer haut à nouveau ; bien dissocier la hauteur importante du lancer de la très faible amplitude du rebond.

VARIABLES :

Après le lancer haut :

- En contact au dessus du front la balle est bloquée, immédiatement lancée en poussant sur les jambes et les bras.
- Le contact est de plus en plus bref, rebond.
- Le ballon est lancé devant, pour induire un déplacement avant le contact bref.
- Une cible est placée sur le filet, le ballon doit être envoyé sur la cible.
- Un cerceau à terre sert de cible de l'autre côté du filet, c'est le partenaire qui lance le ballon.

CRITERES DE REUSSITES :

- Le ballon ne tombe pas par terre
- Le ballon atteint la cible
- En contact pris haut, doigts ouverts, l'enfant en équilibre frappe le ballon au dessus du front.
- En contact pris bas, l'enfant en équilibre (écart d'appuis latéral) frappe le ballon
- Sur l'avant bras (surface plate, stable, orientée, inclinée vers la cible)

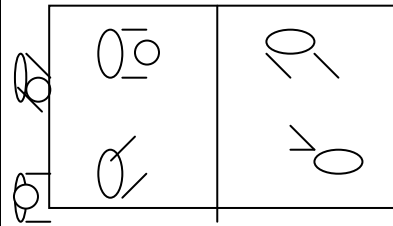
SITUATION POUR APPRENDRE S 14:

LE LOUP DANS LA BERGERIE

OBJECTIFS : lecture, soutien, entraide, explorer l'espace, anticiper.

DISPOSITIF :

- des équipes de 2 joueurs.
- terrain 3 m x 9m ou 4,5 m x 9
- hauteur du filet (cf. conditions de pratique)
- 1 ballon pour deux élèves



BUT

S'organiser à 2 dans l'espace et par rapport au lanceur, lire l'action du lanceur, se déplacer vite en communiquant, défendre et relancer vers le filet .

CONSIGNES :

Le lanceur entre n'importe où sur le terrain, lance vde bas en haut et sort vite de l'espace de jeu pour ne pas gêner les joueurs en défense.

Le lancer effectué dans le même camp compte pour un contact, la construction s'effectue ensuite en 2 contacts maximum.

VARIABLES :

- Le premier contact est bloqué lancé, le deuxième frappé en direction de l'adversaire.
- Les 2 contacts sont frappés.
- L'adversaire enchaîne le jeu en 3 contacts le 2^{ème} étant bloqué / lancé

CRITERES DE REUSSITES :

- Le lanceur recherche les zones vulnérables.
- Les joueurs s'organisent autour du lanceur, communiquent.
- Le défenseur relance vers le filet dans l'espace avant du partenaire replacé.

ORGANISATION DU TOURNOI

Deux niveaux de jeu :

Niveau 1 : jeu du Net ball

Dispositif:

- des équipes de 2 joueurs.
- terrain 3 m x 9m ou 4,5 m x 9
- hauteur du filet (cf. conditions de pratique)

Règle du jeu :

- Possibilité de bloquer la balle pour la renvoyer immédiatement.
- Il est interdit de se déplacer avec la balle (tolérance 1 pas), de garder la balle en main plus de 2 secondes, de faire plus de 2 passes (3 contacts avec la balle).
- Pour engager le joueur (serveur) effectue 3 lancers depuis la ligne de fond vers un partenaire. Les joueurs engagent à tour de rôle.
- Alternier : 3 services par une équipe, les 3 autres par l'autre équipe.
- Les défenseurs empêchent le ballon d'atteindre leur camp en le bloquant et en le relançant et attaquent à leur tour le terrain adverse.

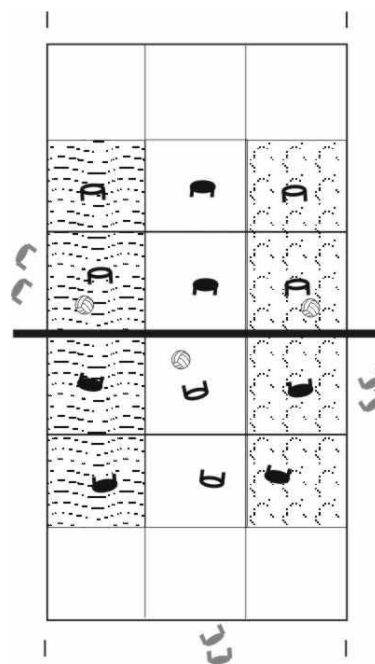
VARIATIONS :

- Le joueur ne peut pas bloquer le ballon pour l'envoyer chez l'adversaire, le dernier contact avant le passage du filet doit être une frappe.
- Le joueur ne peut bloquer le ballon ni pour l'envoyer chez l'adversaire, ni en le recevant de l'adversaire, mais peut le bloquer sur le deuxième et avant dernier contact.

Un tournoi pour débutants peut démarrer avec blocage permanent du ballon et relance, puis se poursuivre dans une deuxième phase avec la première variation, pour finir dans la phase finale avec la deuxième variation.

Gain de la partie : a gagné

- l'équipe qui a marqué le plus de points en un temps donné.
- une équipe marque un point lorsque :
 - Le ballon ne peut être renvoyé par l'équipe adverse en 3 contacts au plus.
 - Le ballon renvoyé sort directement des limites du terrain.



Niveau 2 : jeu 2 contre 2 ou jeu 3 contre 3.

Dispositif :

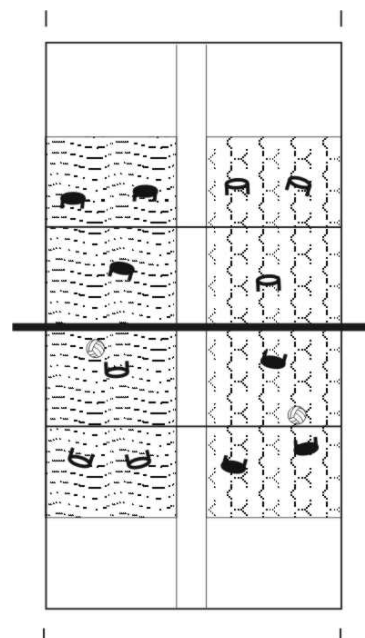
- des équipes de trois joueurs.
- terrain de 4,5 m x 9 m.
- hauteur du filet (cf. conditions de pratique)

Règles du jeu :

- les attaquants (serveurs) effectuent 3 services depuis la ligne de fond.
- Alternier : 3 services par une équipe, les 3 autres par l'autre équipe.
- possibilité de servir directement dans le camp adverse ou indirectement en faisant une passe vers un partenaire.
- les défenseurs empêchent le ballon d'atteindre leur camp sans le tenir ni le porter et le renvoient en le frappant dans le camp adverse.

Gain de la partie : a gagné

- l'équipe qui a réussi le plus de points en un temps donné.
- une équipe marque un point lorsque :
 - Le ballon ne peut être renvoyé par l'équipe adverse en 3 contacts au plus.
 - Le ballon est envoyé ou renvoyé en dehors des limites par l'équipe adverse.



- Un des joueurs de l'équipe adverse commet une faute au filet.

Tableaux pour l'organisation d'un tournoi

Poule de 4

A:		pts	
B:	A		D
C:			
D:			

B	pts	C	A	pts	C
---	-----	---	---	-----	---

B	pts	D	A	pts	B
---	-----	---	---	-----	---

C	pts	D	Classement :	1
				2
				3
				4

Poule de 3

A:		pts	
B:	A		C
C:			

B	pts	C	A	pts	B
---	-----	---	---	-----	---

Classement :	1
	<hr/>
	2
	<hr/>
	3
	<hr/>

Un tournoi peut s'organiser de préférence en **poule de 3** sinon en poule de 4, avec une première phase de brassage qui permet de constituer à nouveau des poules de 3 par niveau ; les premiers jouant entre eux les seconds entre eux ainsi que les troisièmes. Une troisième phase est élaborée en permettant aux premiers du second niveau de rejoindre les premiers et seconds du premier niveau. La quatrième phase se termine en **montante - descendante** sur chaque niveau et établit ainsi plusieurs niveaux, favorisant ainsi **une finale pour chaque niveau** ainsi déterminé. Chaque match se joue au temps, environ 6 minutes.