



# 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...

# 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'Educ-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<sup>er</sup> 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"



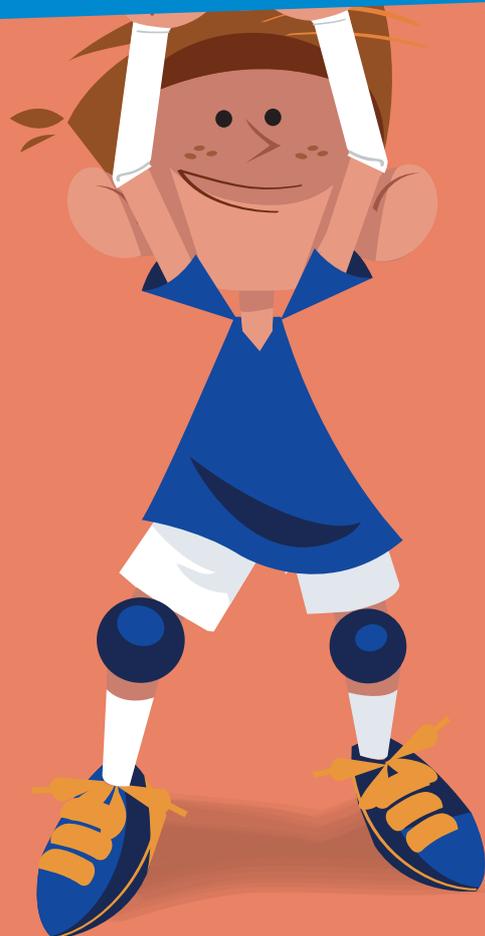


Le volley-ball devient un sport collectif par la qualité des interrelations entre les joueurs plus que par le nombre de joueurs sur le terrain.

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 VARIE RA 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<sup>ère</sup> 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.

**RENTRE R 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

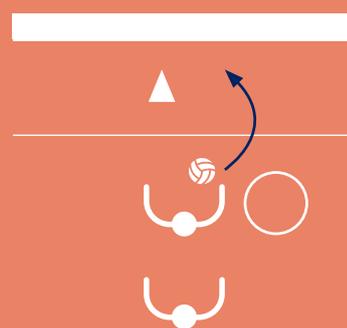
- Nombre de joueurs : 2-3 joueurs à tour de rôle
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 1 pour 2 ou 3 joueurs
- Matériel : scotch ou cerceaux ou plots
- Espace : mur, 1 ligne tracée à 2 m 10 sur le mur
- Une ligne distante de 2 à 3 m du mur
- Espace d'évolution : joueur à 3 mètres du mur

## ▶ 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

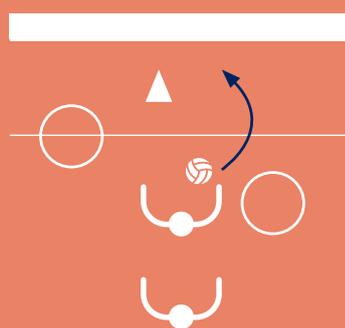
Maîtriser le ballon : atteindre une zone de différentes manières.

## 🔧 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

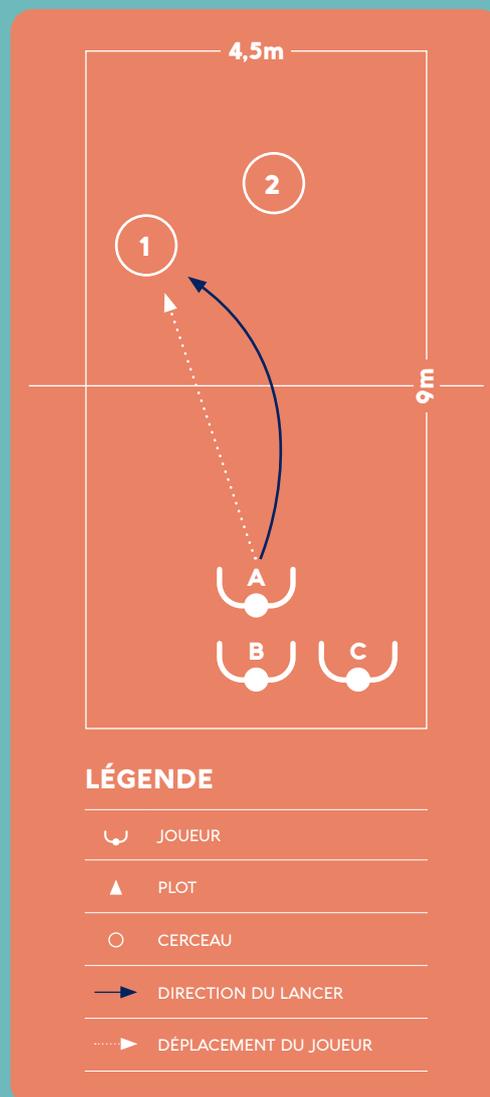
- Nombre de joueurs : 2-3 joueurs à tour de rôle
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 1 pour 2 ou 3 joueurs.
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : espace non délimité de chaque côté du filet.
- Espace d'évolution : le joueur qui lance se situe à 2 m ou plus du filet.

## ▶ 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

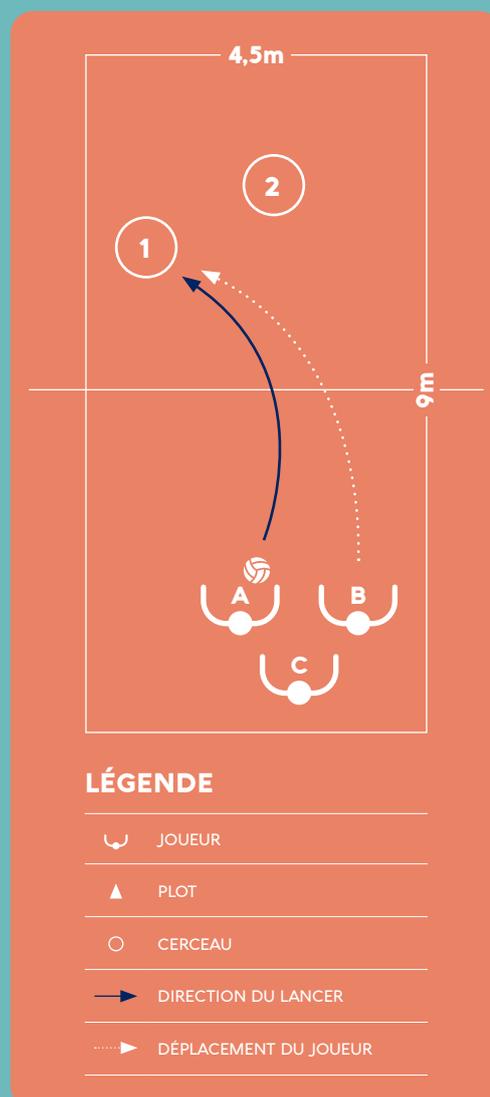
- Nombre de joueurs : 3 joueurs à tour de rôle
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 1 pour 2 ou 3 joueurs
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : espace non délimité de chaque côté du filet
- Espace d'évolution : le joueur qui lance se situe à 2 m ou plus du filet

## ▶ 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<sup>er</sup> 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

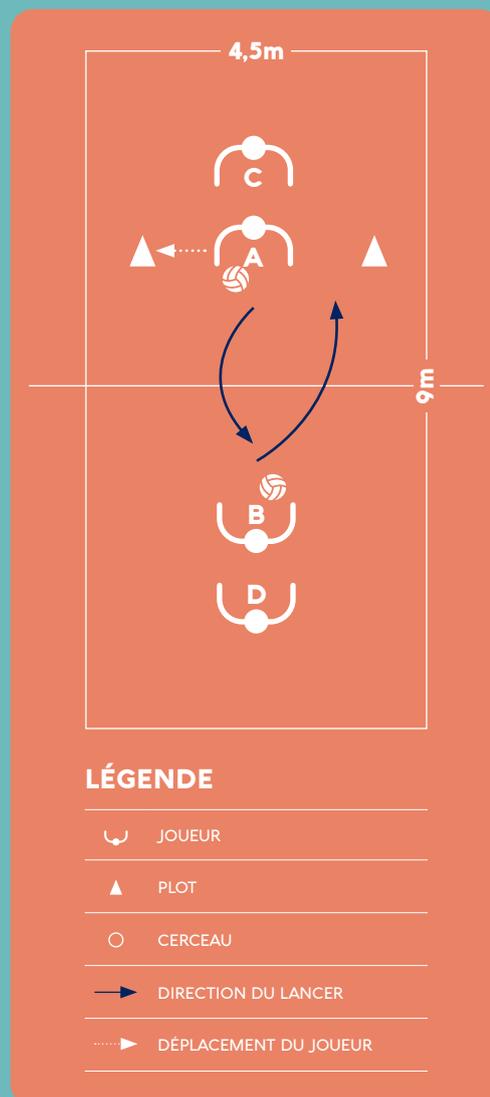
- Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
- Nombre de ballons : 1 par joueur, ou 2 pour 4
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : cônes espacés de 3 à 4 mètres
- Espace d'évolution : le joueur qui lance se situe à 2 m ou plus du filet

## ▶ 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>e</sup> 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

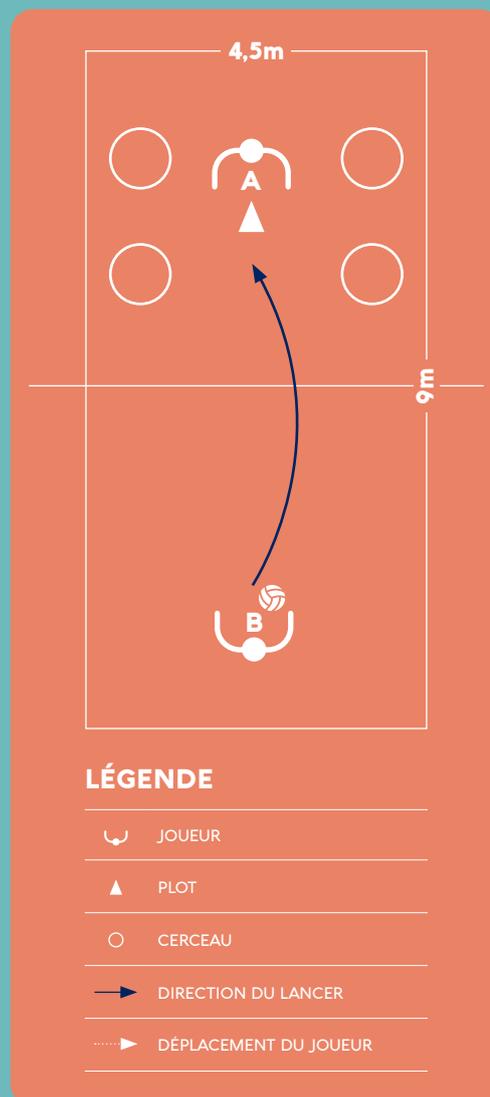
- Nombre de joueurs : par 2, ou 4
- Nombre de ballons : 1 pour 2
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : de part et d'autre du filet

## ▶ 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

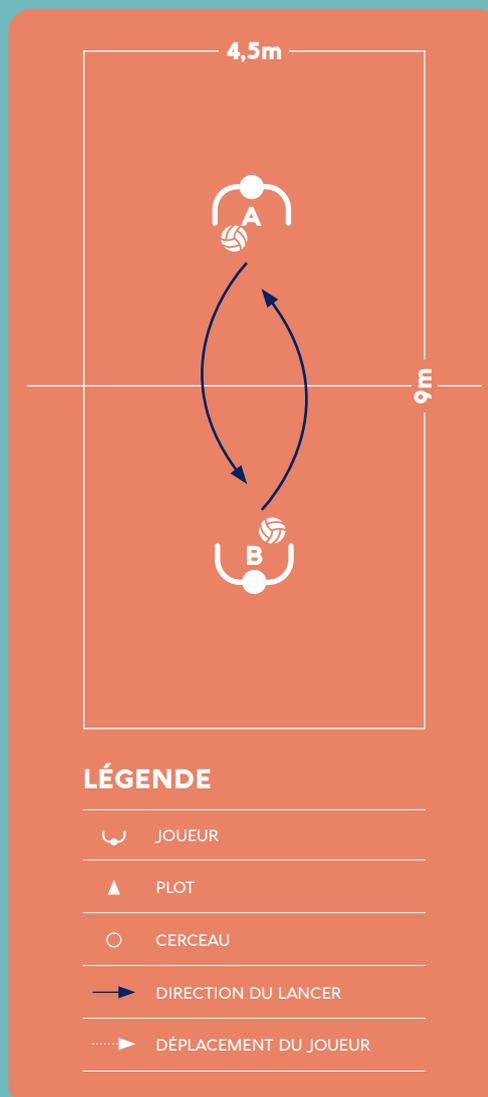
- Nombre de joueurs : par 2
- Nombre de ballons : 2 pour 2
- Matériel : cerceaux ou plots
- Espace : de part et d'autre du filet

## ▶ 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

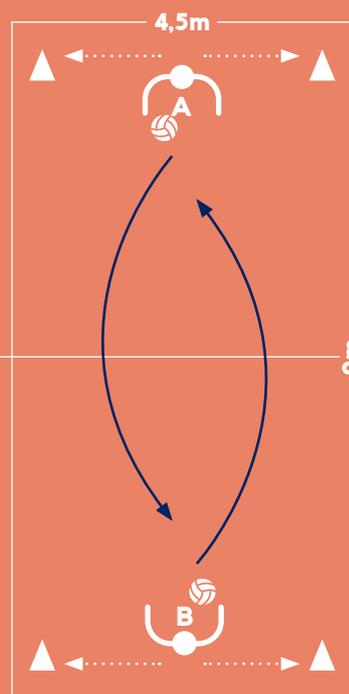
- Nombre de joueurs : par 2, ou 4
- Nombre de ballons : 2 pour 2, 2 pour 4
- Matériel : 4 cônes
- Espace : de part et d'autre du filet

## 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<sup>e</sup> 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.





# Situation 2



## 🔍 OBJECTIF

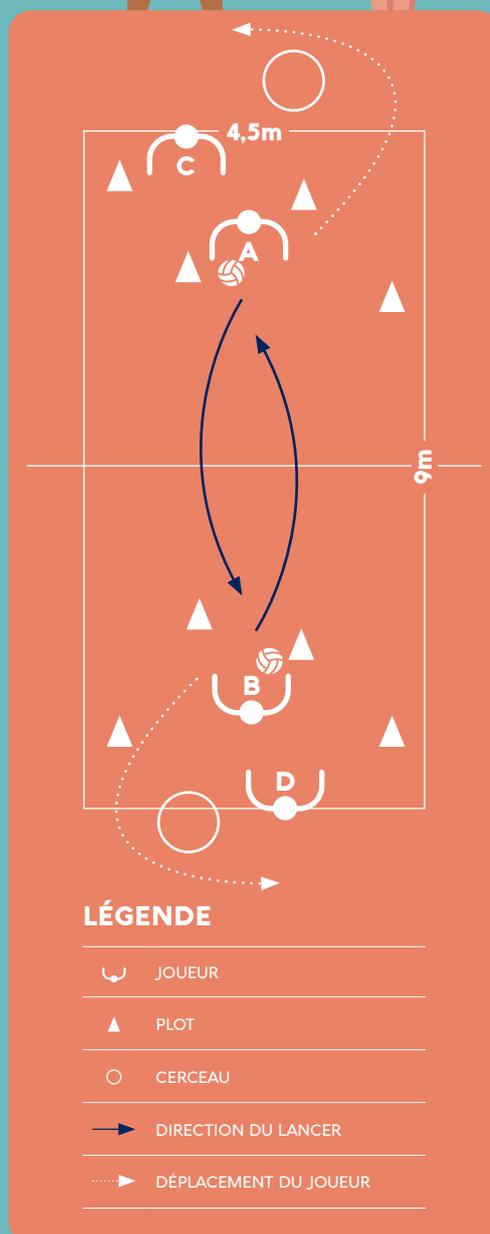
Savoir attraper après un déplacement ; atteindre une zone libre chez l'adversaire.

## 🔧 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

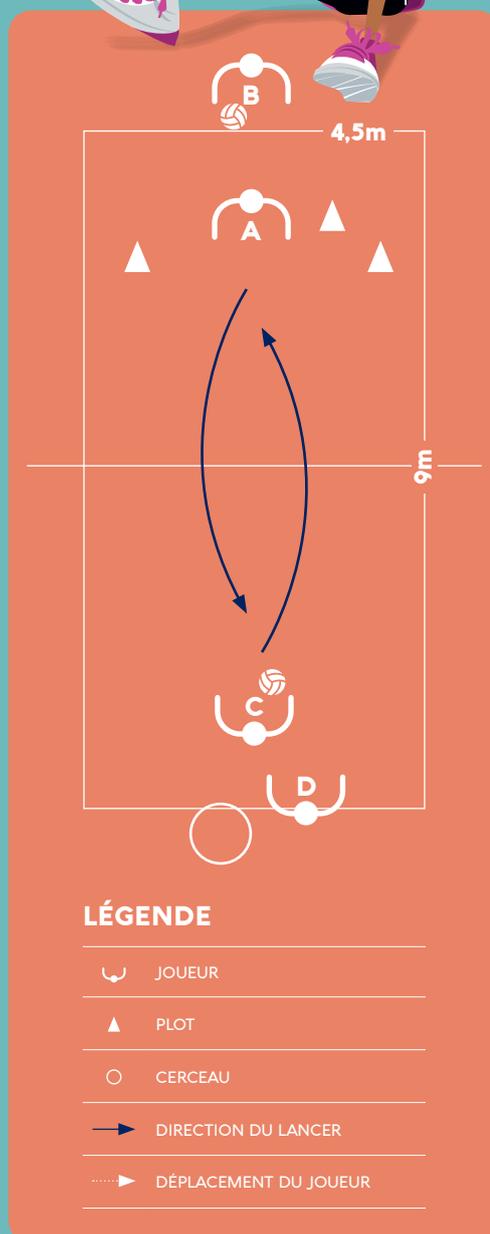
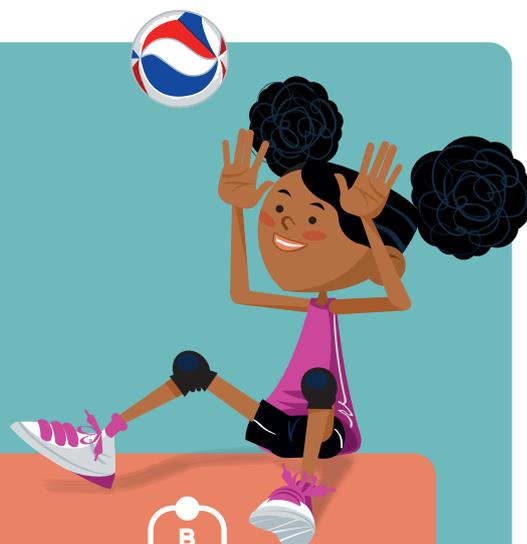
- Nombre de joueurs : par 4
- Nombre de ballons : 2 pour 4
- Matériel : 4 cônes, 2 cerceaux
- Espace : cônes placés aléatoirement
- Dimension terrain : 4,5 x 9 m

## 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.





# Situation 4



## 🔍 OBJECTIF

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

## 🔧 BOÎTE À OUTILS

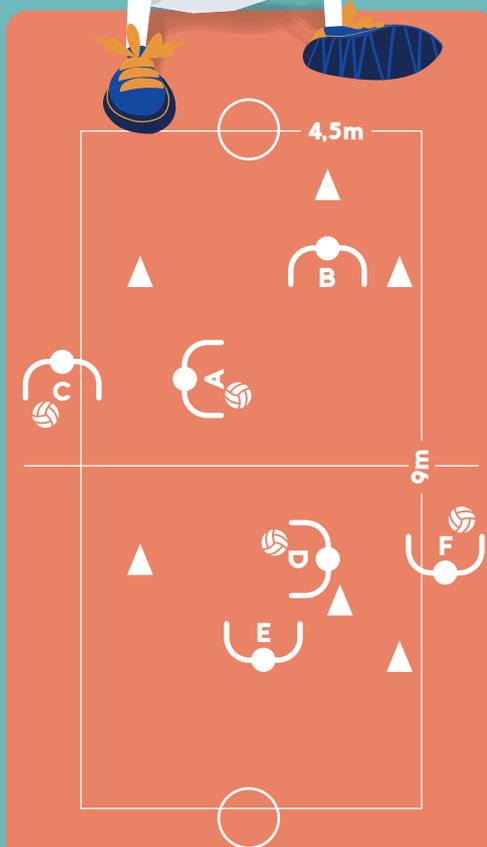
- Nombre de joueurs : par 6
- Nombre de ballons : 4 pour 6
- Matériel : 2 à 4 cônes, 2 cerceaux
- Espace : cônes placés aléatoirement
- Dimension terrain : 4,5 x 9 m

## ▶ 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) :

- ➊ 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.
- ➋ Trop bas, la production de trajectoires risque d'influer fortement en faveur d'une rupture rapide.
- ➌ 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

U JOUEUR

▲ PLOT

O CERCEAU

→ DIRECTION DU LANCER

.....▶ DÉPLACEMENT DU JOUEUR



# Situation 2

## 🔍 OBJECTIF

Lancer haut, communication inter-individuelle.

## 🔧 BOÎTE À OUTILS

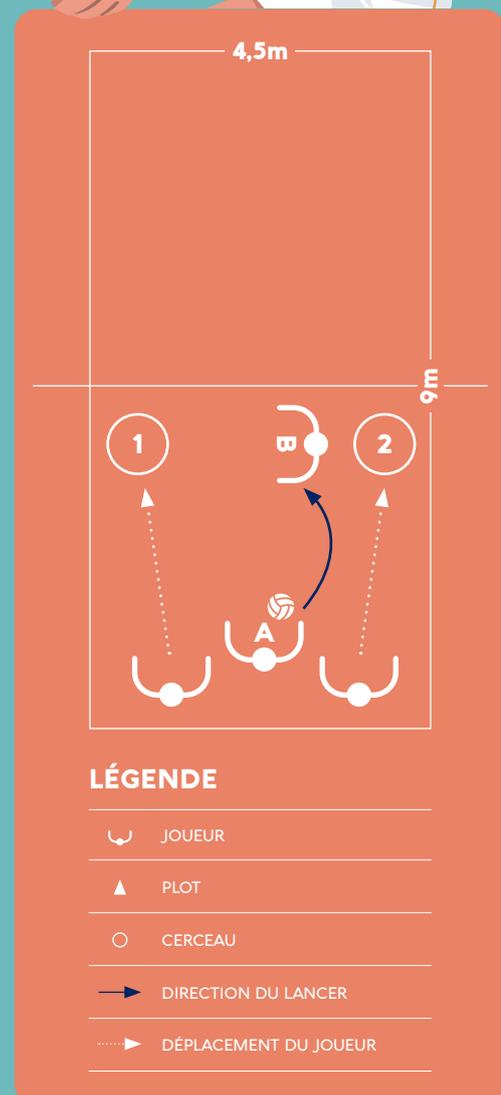
- Nombre de joueurs : 4
- Nombre de ballons : 2
- Matériel : 2 cerceaux
- Espace d'évolution : sur un côté du filet
- Dimension terrain : 4,5 m x 4,5 m à environ 3 m du filet.

## ▶ 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

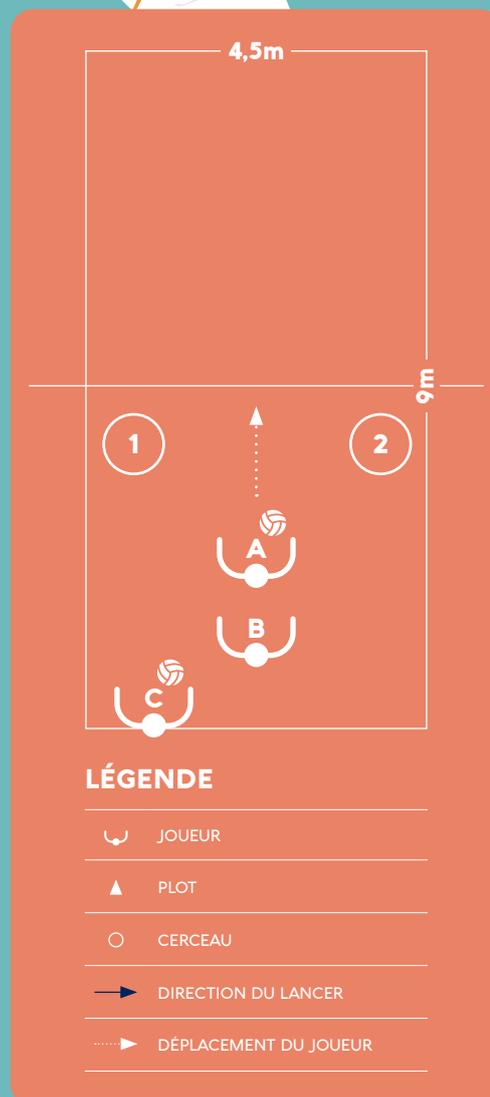
- Nombre de joueurs : 3
- Nombre de ballons : 2
- Matériel : 2 cerceaux
- Espace d'évolution : sur un côté du filet
- Dimension terrain : 4,5 m x 4,5 m à environ 3 m du filet.

## ▶ 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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.

