

Le Volley au CYCLE 3

PRINCIPES D'ACTION

Compétences visées :

Etre capable de :

- Lire les différentes trajectoires possibles du ballon
- Assurer sa frappe en fonction de la hauteur du filet et de son éloignement (passe haute)
- Découvrir des espaces proches et éloignés du filet

1/ DEFINITION DE L'ACTIVITE :

C'est un sport collectif où il s'agit de frapper la balle pour attaquer collectivement une cible tracée au sol.

Cette activité a pour objectifs de rendre l'enfant capable de :

- Protéger son terrain
- Se déplacer face à la cible
- Lire la trajectoire de la balle
- coopérer

2/ CONDITIONS PRATIQUES :

➤ *L'aménagement des terrains*

Pour les situations 1 contre 1 : 3*3 m (possibilité d'agrandir l'espace à protéger 3* 9m)

Pour les situations 2 contre 2 : 5*5 m (possibilité d'agrandir l'espace à protéger 5* 9m)

La hauteur du filet peut être modulée en fonction des objectifs pédagogiques de l'enseignant (1,80m recommandé).

➤ *La spécificité de la frappe*

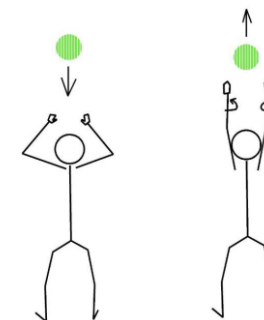
Il existe des ballons de 200 à 230g beaucoup plus adapté à la pratique scolaire ou ballons en mousse.

La manchette n'est pas exigée.

On privilégiera la frappe à deux mains pendant le jeu ainsi que pour la remise en jeu.

➤ **La frappe à deux mains**

1. En phase de préparation, les doigts sont tendus, les paumes des mains se font face - les deux pouces et les deux index qui sont face à face forment un « triangle » -, au niveau du front, les bras sont fléchis et les coudes naturellement orientés vers l'avant.
2. Lors de la frappe, extension des bras et des épaules (bras contre les oreilles). Les pieds et les épaules sont face au filet.
3. À la fin du geste, les mains s'orientent vers l'extérieur.



3/ REGLES DU JEU :

Il y a ...	Si...	Alors...	Où et comment ?
...point pour l'adversaire...	...l'équipe fait plus de 3 passes...	... service pour l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Derrière la ligne du fond. ▪ Le serveur lance le ballon en l'air puis le frappe à deux mains pour l'envoyer directement dans le camp adverse. ▪ Le même joueur ne sert jamais 2 fois de suite.
	...l'équipe laisse le ballon dans son camp...		
	... un joueur renvoie le ballon autrement qu'en le frappant ou en le poussant avec les mains (contrôler, ne pas bloquer)...		
	... un joueur envoie le ballon au sol en dehors du terrain...		
	... un joueur touche le filet...		
L'équipe qui marque bénéficie du service qui suit.			

Règle de sécurité : Crier « BALLON » quand il vient vers nous.

SEQUENCE VOLLEY

Des situations pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est	Pour progresser	Pour mesurer les progrès	Pour évaluer
Les balles brûlantes	Le 2 contre 2	1. Maîtriser les passes, bloquer, frapper-envoyer le ballon	Le 2 contre 2	<u>Pour le maître :</u> Une planche de validation qui permet de notifier les progrès des élèves
Les balles aux crocodiles		Les plots		
		Les cerceaux		
La balle au fond		2. Lecture de trajectoire, franchir le filet		<u>Pour les élèves :</u> Feuilles de résultats avec possibilité d'auto-correction
		La trajectoire		
		3. Gestion de l'espace à défendre		
		Entre les jambes		
	Ne pas se gêner			

Des situations pour entrer dans l'activité

LES BALLE BRULANTES

But : Envoyer le ballon dans le camp adverse en le frappant.

Organisation matérielle et dispositif :

- Une quinzaine de ballons, Un élastique ou de la rubalise (obstacle)
- 2 équipes de même effectif en situation d'opposition, de part et d'autre de l'élastique ou de la rubalise
- 1 équipe en dessous de l'élastique et de la rubalise empêchant la circulation des ballons en dessous de l'obstacle (tendu à 1,5 m du sol)
- Les ballons répartis équitablement au sol dans chaque camp

Consigne :

- Au premier signal, pendant 1 minute, les élèves des 2 équipes frappent les ballons pour les envoyer, par-dessus l'obstacle, dans le camp adverse.
- Au second signal, les élèves cessent de frapper les ballons et comptent les ballons restant dans leur camp.

Critère de réussite : Avoir le moins de ballons dans son camp

Variables :

- Ne pas se déplacer vers l'obstacle avec le ballon ; le frapper là où il se trouve
- Réduire le nombre de ballons

LES BALLE AUX CROCODILES

But : Envoyer le ballon au-dessus d'un obstacle.

Organisation matérielle et dispositif :

- Une quinzaine de ballons, 2 élastiques ou rubalise, Terrain type handball
- 3 équipes (A, B, C) de même effectif : les lanceurs, « les crocodiles » et les ramasseurs.
- 3 zones : la zone des lanceurs (équipe A), « une rivière » centrale délimitée par les 2 élastiques ou rubalise tendus à 1,50 m de hauteur et distants de 2 à 3 m (équipe B), et la zone des ramasseurs (équipe C)
- En début de partie, les ballons sont au sol dans la zone A.

Consigne :

- Au signal, les lanceurs envoient les ballons, par-dessus la zone B, dans la zone C.
- Tout ballon intercepté par « les crocodiles » est mis de côté et ne peut être rejoué.
- Le jeu prend fin lorsque tous les ballons ont été envoyés.

Critère de réussite : Avoir envoyé le plus de ballons aux ramasseurs

Variables :

- Frapper les ballons,
 - Agrandir la zone de la « la rivière »

LA BALLE AU FOND

But : Envoyer le ballon par-dessus un filet au-delà de la ligne de fond du camp adverse.

Organisation matérielle et dispositif :

- Une quinzaine de ballons, Un filet.
- 2 équipes de même effectif de part et d'autre du filet
- 1 équipe en dessous du filet (tendu à 1,5 m du sol) empêchant la circulation des ballons en dessous
- 2 équipes (ou une équipe partagée en deux) derrière les lignes de fond pour bloquer les ballons parvenant dans ces zones
- En début de partie, les ballons sont répartis équitablement au sol dans chaque camp

Consigne :

- Au signal, les élèves des 2 équipes envoient les ballons, par-dessus le filet, dans le camp adverse pour atteindre la zone au-delà de la ligne de fond. Tout ballon ayant franchi la ligne de fond ne peut être rejoué.
- Le jeu prend fin lorsque tous les ballons sont dans les zones de fond de terrain.

Critère de réussite : Avoir envoyé le plus de ballons derrière la ligne de fond du camp adverse

Variables :

- Frapper les ballons
- Réduire le nombre de ballons au départ du jeu

Le 2 contre 2

But : Envoyer le ballon par-dessus un filet pour le faire retomber dans le camp adverse.

Organisation matérielle et dispositif :

- un ballon par terrain, un filet.
- 2 équipes de 2 joueurs de part et d'autre du filet
- terrain : 5* 5 m

Consigne :

- Depuis son camp, le serveur de l'équipe engage en frappant le ballon pour l'envoyer, au-delà du filet, dans le camp adverse.
- Chaque équipe empêche le ballon de tomber dans son camp et tente de le renvoyer, en le frappant, dans le camp adverse.
- Lors de la réception du ballon, il peut être bloqué avant d'être frappé pour être renvoyé dans le camp adverse ou passé à son partenaire.
- Après réception du ballon, il ne peut y avoir plus de 2 échanges entre partenaires.
- Le point est marqué quand : le ballon touche le sol du camp adverse, et l'adversaire envoie le ballon dans le filet ou en dehors des limites du terrain.
- La première équipe qui a marqué « x » points a gagné le match

Critère de réussite : Le nombre de points marqués

Variables : interdire le blocage du ballon et Le serveur engage derrière la ligne de fond

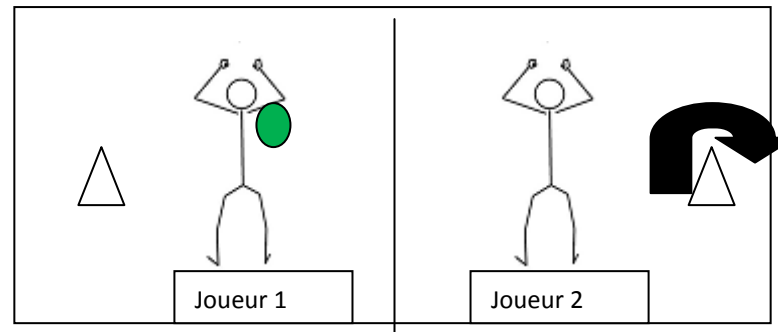
Des situations pour progresser

Les plots

But : Faire des passes.

Organisation matérielle et dispositif :

- un ballon par terrain, un filet.
- 1 joueur de part et d'autre du filet
- terrain : 3* 3 m



Consigne :

- Depuis son camp, le joueur 1 passe le ballon pour l'envoyer, au-delà du filet, au joueur 2.
- Une fois que le joueur 1 a fait la passe, il fait le tour du plot avant de venir se replacer pour rattraper le ballon à son tour.

Critère de réussite : Rattraper le ballon

Variables : distance du plot, dimensions du terrain

Les cerceaux

But : Faire des passes.

Organisation matérielle et dispositif :

- un ballon par terrain, un filet.
- 2 équipes de 2 joueurs de part et d'autre du filet
- terrain : 5* 5 m

Consigne :

1> Le joueur 1 fait la passe au joueur 2.

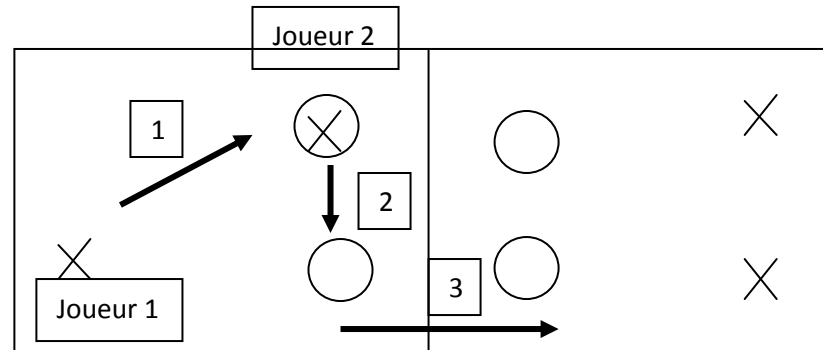
2> Le joueur 2 bloque le ballon et fait la passe au joueur 1 qui s'est avancé dans le cerceau qui est devant lui.

3> Le joueur 1 lance le ballon dans le camp adverse.

Puis on inverse les rôles.

Critère de réussite : passe efficace

Variables : distance des cerceaux, dimensions du terrain



La trajectoire

But : Lire les trajectoires du ballon.

Organisation matérielle et dispositif :

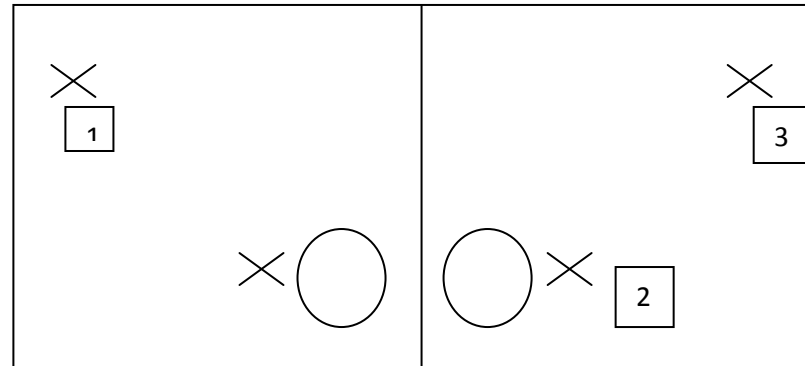
- un ballon par terrain, un filet.
- 2 équipes de 2 joueurs de part et d'autre du filet
- terrain : 5* 5 m

Consigne :

- 1>Le joueur 1 lance le ballon dans le camp adverse.
- 2> Le joueur 2 rattrape le ballon dans le cerceau puis le lance dans le camp adverse.
- 3> Les joueurs 2 et 3 changent de rôles.

Critère de réussite : analyser la trajectoire pour placer le cerceau au bon endroit.

Variables : dimensions du terrain



Entre les jambes

But : Envoyer le ballon par-dessus un filet pour le faire retomber dans le camp adverse.

Organisation matérielle et dispositif :

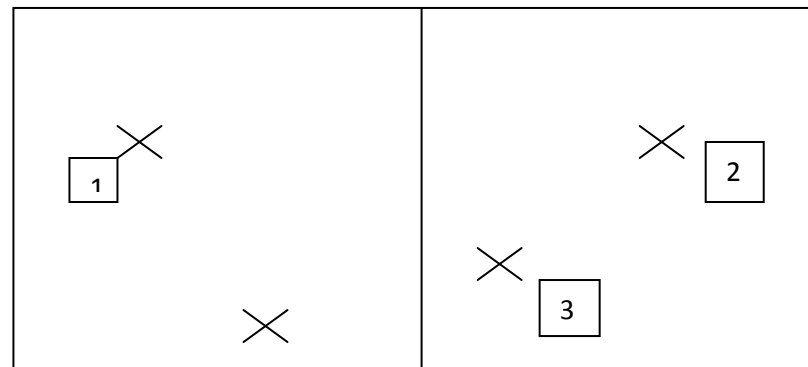
- un ballon par terrain, un filet.
- 2 équipes de 2 joueurs de part et d'autre du filet
- terrain : 5* 5 m

Consigne :

- 1> Le joueur 1 engage en frappant le ballon pour l'envoyer, au-delà du filet, dans le camp adverse.
- 2> Le joueur 2 empêche le ballon de tomber dans son camp et tente de le renvoyer, en le frappant, dans le camp adverse.
- 3> Le joueur 3 passe entre les jambes du joueur 2 pour changer de rôle.

Critère de réussite : analyser la trajectoire pour placer le cerceau au bon endroit.

Variables : bloquer ou non le ballon avant de relancer.

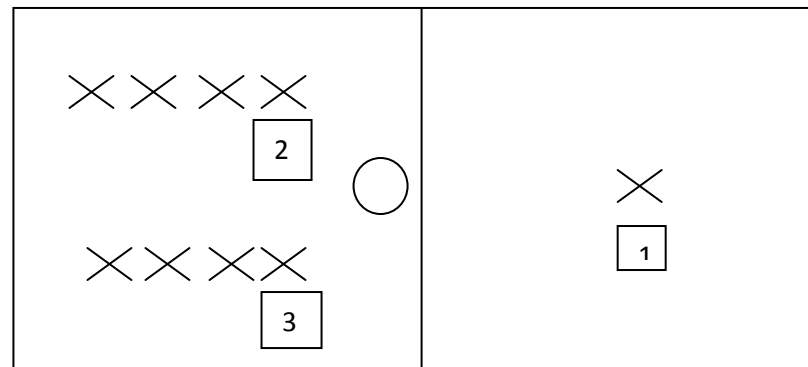


Ne pas se gêner

But : Envoyer le ballon par-dessus un filet pour le faire retomber dans le camp adverse.

Organisation matérielle et dispositif :

- un ballon par terrain, un filet.
- 2 équipes de 2 joueurs de part et d'autre du filet
- terrain : 5* 5 m



Consigne :

- 4> Le joueur 1 lance le ballon dans le camp adverse.
- 5> Le joueur 2 ou 3 rattrape le ballon dans le cerceau central en disant « J'ai ».
- 6> Une fois que l'élève a relancé, il se place derrière la file.

Critère de réussite : analyser la trajectoire pour placer le cerceau au bon endroit.

Variables : les cibles : panier, filet, rivière, entre deux camarades.