

## STAGE FPC VOLLEY BALL

**Brienne-le-Château (14 & 15 janvier 2008)  
Chalons en Champagne (04 & 05 février 2008)**

- Légende : - R = réceptionneur  
- NR = non réceptionneur  
- P = passeur  
- Re = relayeur  
- Att = attaquant  
- C = contreur  
- Def = défenseur  
- L = lanseur  
- Ra = ramasseur

### PRESENTATION THEORIQUE.

- Diaporama sur la situation particulière du volley ball et passage en revue des principales causes des échecs des élèves.
- Diaporama sur la lecture de trajectoire en tant qu'élément fondamental dans la formation de l'élève en volley ball.
- Présentation du document support figurant sur le site académique.
- Mise en place de l'organisation du stage en situation : à partir de situations de référence (fonction du niveau des élèves), rechercher par petits groupes des situations de remédiation et de complexification après avoir mis en avant les échecs possibles des élèves et analysé leurs causes (cf. tableau).
- Cf. fin document tableaux comparatifs volley ball autres sports collectifs.

#### **Points importants à retenir d'un point de vue théorique :**

- La définition de l'activité est basée sur l'atteinte d'une cible évolutive et protégée par un obstacle à franchir et des défenseurs en mouvement, la logique du jeu implique donc de construire l'attaque de cette cible.
- Le travail de lecture de trajectoire est primordial pour les élèves les plus en difficultés.
- L'important est de relever et d'analyser les causes des échecs des élèves dans leur recherche d'efficacité et non dans une logique techniciste. L'apprentissage consistera en l'amélioration des capacités perceptivo-décisionnelles en situation globale et aménagées.
- Dans cette perspective, l'élève doit toujours avoir un choix à opérer, le renvoi direct est (dans certaines conditions) la meilleure solution. C'est cette notion de choix qui va permettre à l'élève d'entrer dans une logique de recherche active de solutions et ainsi faire appel à ses processus cognitifs d'adaptation dans une logique scolaire.
- La connaissance d'un minimum réglementaire est très importante : jeu au pied autorisé, levé de balle main ouverte interdit, touche du filet à proscrire, pénétration dangereuse,...
- Jonglage uniquement avec un mouvement vers l'avant.
- Ne pas se fixer d'objectif en terme de nombre de joueurs sur le terrain mais en terme d'adaptation de l'apprentissage en fonction des réponses et des capacités des élèves. Il n'est pas obligatoire de jouer en quatre contre quatre en troisième (seulement en terminale). Insister sur le jeu en effectif réduit.
- Chaque remédiation et complexification proposée au cours du stage deviennent une situation d'apprentissage à part entière. C'est en multipliant et en variant les stimulations grâce à ce type de situations particulières que l'élève construit progressivement les compétences

nécessaires à sa progression en volley ball. Vous pouvez donc utiliser une situation sous une forme particulière à un moment donné et la réutiliser sous une autre forme à un autre moment, l'important est de savoir pourquoi on utilise telle ou telle forme d'organisation, quel est l'objectif recherché.

### Rappel : des documents sont disponibles sur le site de l'académie de Reims.

- L'ensemble des documents FPC,
- Un exemple de cycle en sixième, rubrique APSA volley ball,
- Revue EP.S N°321 : la construction de la cible en sports collectif : un objectif transversal fondamental,
- Revue EP.S N°331 (mai-juin 2008) : le jeu en effectif réduit en volley ball.

## RECHERCHES DE SITUATIONS DE REMEDIATIONS.

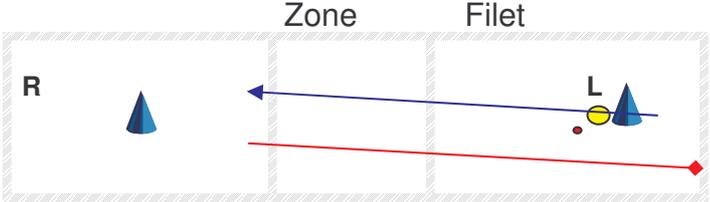
### ECHAUFFEMENT

- Cardio-pulmonaire libre.
- Jeu au mur à deux : A joue, B compte les échanges. A et B alternés. Jouer haut pour avoir du temps, se placer sous la balle de manière à ce qu'elle tombe sur le front (une tête autorisée) placement des pieds en fente avant pour pousser avec la jambe arrière, placement des main avant la frappe avec les pouces dirigés vers les yeux.
- Jonglage : seul, suivre une ligne ou une forme géométrique (carré, rond,...), à deux A jongle pour avancer vers le filet et passer à B qui réceptionne et jongle pour repasser à A. Limiter progressivement le nombre de jongles autorisés et varier la distance de départ et entre les deux joueurs en fonction des réponses des élèves. Possibilité également de stopper l'action (ou attribuer des pertes de points) si un jonglage ne va pas vers l'avant avec un alignement œil-main-ballon.

**SITUATIONS DE REFERENCE** : recherche de remédiations par petits groupes.

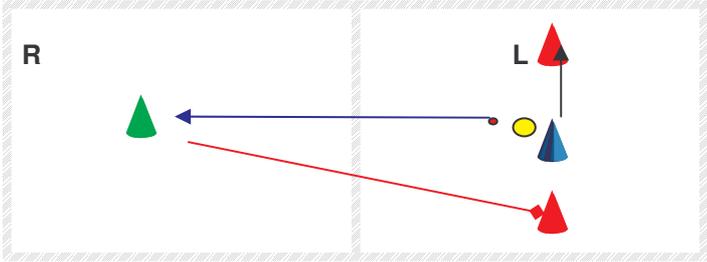
### SA N° 1 JOUER DANS L'ESPACE LIBRE : L envoie dans la zone de R qui doit se déplacer et renvoyer dans le camp de L.

- Si R renvoi en frappant au dessus de la tête = 5 points,
- Si R renvoi en frappant en dessous = 1 point,
- Si R ne renvoi pas = - 1 point.

<p><b>SITUATION D'APPRENTISSAGE</b></p>	
<p><b>OBJECTIF</b></p>	<p>Se déplacer pour renvoyer.</p>
<p><b>ECHECS RELEVES</b></p>	<p>Balles au sol, frappes en déséquilibre, peu de renvoi à 5 points.</p>
<p><b>CAUSES DE L'ECHEC</b></p>	<p>Lecture tardive voire erronée de la balle afférente, difficulté à se déplacer rapidement. Peur du contact avec le ballon.</p>
<p><b>REMIEDIATION</b></p>	<p>Donner la possibilité à R de bloquer la balle au dessus de sa tête avec des lancers variés. Réduire les dimensions du terrain. Réduire la zone d'intervention de R en largeur ou en</p>

	<p>profondeur.</p> <p>Avancer le lanceur de manière à provoquer un lancer davantage en cloche.</p> <p>Placer des plots pour donner des cibles et des indications à R ce qui réduit l'incertitude.</p> <p>Autoriser le jonglage avec un capital de point, plus le nombre de points marqué diminue.</p> <p>Placer plusieurs R en file indienne derrière la zone ou sur un côté, ils doivent renvoyer chacun leur tour sur L ou sur un ramasseur. Varier la fréquence des lancers.</p>
<b>COMPLEXIFICATION</b>	<p>Augmenter la fréquence au service.</p> <p>Augmenter la taille du terrain.</p> <p>Donner une cible à atteindre en fond de terrain adverse ou sur les côtés.</p>

**SA N° 2 JEU DES CIBLES : L (plot bleu) envoie sur R (plot vert) puis se déplace vers un plot et R doit renvoyer en direction du plot libre.**

<b>SITUATION D'APPRENTISSAGE</b>	
<b>OBJECTIF</b>	Lecture de trajectoire précoce, décentration du ballon, coordination, ouverture de l'angle de renvoi.
<b>ECHECS RELEVES</b>	Renvois aléatoires : dans le filet, puis simplement de l'autre côté.
<b>CAUSES DE L'ECHEC</b>	Difficulté à se décentrer du ballon en déplacement avec la tête en arrière.
<b>REMIEDIATION</b>	<p>Augmenter la hauteur du filet afin de réduire la vitesse du ballon.</p> <p>Varié l'écartement des plots : plus large pour pouvoir repérer le plus grand déplacement de L ; plus petit pour limiter l'angle de renvoi.</p> <p>Placer un observateur qui donne une indication verbale à R sur le lieu du renvoi (aide à la compréhension des consignes).</p> <p>Réduire la distance de renvoi.</p> <p>Placer un élastique au-dessus du filet, L doit envoyer au-dessus et R par-dessous.</p> <p>Autoriser un jonglage pour laisser le temps à R de prendre l'information.</p>
<b>COMPLEXIFICATION</b>	Placer les cibles en avant et en arrière.

	<p>Idem avec déplacement vers l'avant, R passe par une porte. Retarder le départ de R (signal, moment où le ballon est à la verticale du filet,...).</p> <p>Augmenter le nombre de cibles : 3, 4, 5. Retarder le moment de départ de L. Modifier les repères sensoriels de R en le faisant partir assis, de dos, les yeux fermés, il doit réagir qu signal.</p> <p>Idem avec trois zones (une avant et deux latérales arrière) et deux défenseurs. Idem avec quatre zones et trois défenseurs.</p> <p>Chaque niveau de complexification peut être envisagé (c'est même recommandé !) avec renvoi des défenseurs pour partir sur un jeu libre.</p>
--	---

### SA N° 3 la balle vaut 5 moins le nombre de passages au-dessus du filet.

<b>SITUATION D'APPRENTISSAGE</b>	Un contre un avec engagement lancé, confrontation directe ou différée.
<b>OBJECTIF</b>	Créer et jouer dans l'espace libre.
<b>ECHECS RELEVES</b>	Revois sur l'adversaire, peut de points marqués.
<b>CAUSES DE L'ECHEC</b>	Difficultés à se décentrer de l'adversaire pour prendre l'information sur le camp à attaquer.
<b>REMIEDIATION</b>	<p>Situation N° 2 avec toutes ses variantes. Autoriser un jonglage. Créer un terrain plus profond. Après chaque touche de balle, A doit aller toucher une ligne avec son pied (puis sa main) : 1- lignes avant-arrière ; 2- lignes droite-gauche ; 3- 3 lignes différentes ; 4- 4 lignes différentes.</p>
<b>COMPLEXIFICATION</b>	Deux contre un.

Cette situation nécessite l'adaptation du terrain en fonction du niveau des élèves et des réponses que l'on souhaite voir apparaître : plus grand pour davantage de jeu dans l'espace libre ; plus petit pour davantage d'échange et moins de perte de balle sur frappe aléatoires et par manque de déplacement.

### CONFRONTATION A LA SITUATION DE REFERENCE EN DEUX CONTRE DEUX.

**Objectif** : préparation de la journée du lendemain, repérer les systèmes de jeu utilisés par les élèves ainsi que les échecs probables.

## JEU EN DEUX CONTRE DEUX

### I. ECHAUFFEMENT

#### 1. Activation cardio-vasculaire libre

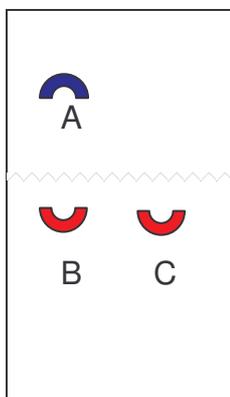
#### 2. Réaction à 1 signal, déplacements courts et rapides:

Description : au signal (quand le ballon tombe par terre), aller toucher successivement plusieurs lignes et revenir en sprint. Se déplacer face au filet.

Complexifications :

- varier le signal
- départ assis
- avec contre au filet. Départ avancé afin d'éviter une trop grande vitesse à l'arrivée au filet.

#### 3. Motricité type volley ball, exemple : le contre :



Description : par 3, A va contrer face à B puis sur C, etc... les 2 joueurs face à face doivent se toucher les mains ; le joueur seul contre également, en sautant en même temps que les 2 autres joueurs.

Contenus d'enseignement : pour éviter de toucher le filet au contre, bloquer les 2 pieds, impulsion vers le haut. Les mains partent des oreilles.

Sécurité : attention aux impulsions vers l'avant, au demi-tour en l'air avec contre d'une seule main. Bien insister sur une impulsion vers le haut sans aide exagéré des mains et contrer systématiquement avec les deux mains. La règle est de ne jamais toucher le filet.

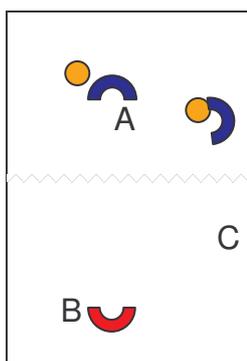
**REMIATIONS NIVEAU 1** : certains élèves sont encore en échec, la balle tombe souvent au sol, les renvois sont explosifs et non contrôlés, certains évitent la balle.

↳ Causes de l'échec : lecture de trajectoire tardive et erronée, peur du contact avec la balle, perte de motivation due à l'échec.

↳ Objectifs : redonner confiance à l'élève en lui accordant un temps spécifique (utilisation éventuelle des meilleurs pour obtenir des lancers réguliers et précis), travail de lecture de trajectoire aménagé au maximum (au risque de décontextualiser l'activité !).

↳ Remédiations 4 et 5.

#### 4. Attraper la balle au dessus de la tête :



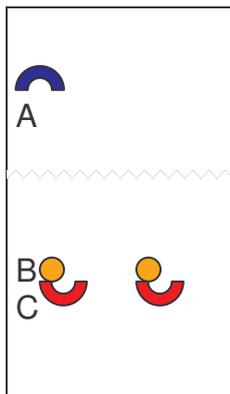
Description : par 3, 2 ballons. A envoie une balle haute à B ; B bloque la balle à 2 mains au dessus de la tête, et l'envoie à C (Ra). C renvoie les balles à A....

B est placé sur un plot, possibilité de matérialiser des lieux d'envoi pour A par des plots afin d'adapter au mieux la difficulté au niveau de B.

Complexification : A varie les trajectoires de balle (Droite – gauche ; devant derrière) pour obliger B à se déplacer sous la balle.

Insister sur les déplacements arrière qui sont les plus problématiques pour le débutant.

## 5. Motricité type volley ball : frappe en passe haute = se placer sous la balle :



Description : B et C lancent successivement une balle haute à A ; A se déplace pour renvoyer au lanceur.

Contenus d'enseignement : lorsque A se déplace à droite, pied droit devant ; si déplacement à gauche, pied gauche devant.

Critère de réussite : L attrape la balle au-dessus de la tête les bras tendus / la balle tombe sur le front de A.

Complexification : construction de la diagonale.

1- avec 1 seul ballon. B envoie une balle haute sur A, A renvoie en passe haute sur C ; A se déplace en face de C, C envoie une balle haute sur A, A renvoie croisé sur B, etc...

2- Idem avec 3 lanceurs : à réaliser dans les deux sens avec possibilité d'intégrer un jonglage ou un blocage.

3- Idem sans arrêter la balle, jeu continu.

4- 2 avec 1 : B envoie une balle courte et C envoie une balle longue.

5- 2 avec 2 : B et C jouent en ligne, A et D jouent croisé, deux ballons.

Possibilité de réaliser cette remédiation éventuellement sans filet.

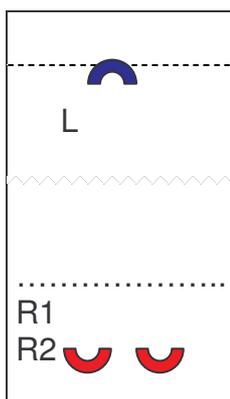
## II. Travail en 2c1 (Intermédiaire 1c1 / 2c2)

**Création de la diagonale en situation de relais** : par deux, se faire des passes en avançant vers le filet pour envoyer la balle à deux partenaires qui réceptionnent et se font des passes pour venir renvoyer depuis l'espace avant,... Départ matérialisé par un plot à 5, 7, 8 m.

6- nombre de passes illimité,

7- nombre limité à 4, puis 3 passes,

8- idem, tenir l'échange avec les partenaires mais plus on fait de passes, plus on marque de points, l'objectif étant de réaliser le moins de passes possible.



**Situation problème** destinée à relever les échecs des élèves dans la situation de coopération.

Description : R1 et R2 placés en zone arrière doivent s'organiser pour renvoyer la balle dans la zone arrière adverse.

L doit bloquer la balle afin de donner un repère simple aux élèves sur leur réussite : si L attrape la balle avec les pieds dans la zone arrière, 100 points, sinon, 0 points, voire des points négatifs en cas de faute.

### 3 types d'échecs relevés (les plus courants).

	1	2	3
<b>Echec relevé</b>	Les réceptionneurs ne sont pas bien orientés : R2 est face au filet et la passe de R1 lui vient de l'arrière ; les joueurs se rentrent dedans (R1 recule et R2 avance). Le jeu se déroule uniquement en renvoi direct depuis l'avant, si le joueur arrière joue la balle, il renvoi dans le filet.	R1 réceptionne haut mais R2 ne joue pas la balle, il reste sur place.	R1 n'arrive pas à faire une réception haute, R2 est pris de vitesse et n'a pas le temps de se placer sous la balle, la trajectoire de la réception est tendue en direction du filet.
<b>Cause échec</b>	Les joueurs ne sont pas bien placés (l'un derrière l'autre) et mal orientés (orientation vers le filet au lieu du partenaire).	R1 n'a pas de cible et ne sait pas où envoyer la balle pour son partenaire. La notion d'espace virtuel (diagonale) n'est pas construite. Manque de coordination entre les deux côtés.	R tente de renvoyer directement le ballon de l'autre côté mais il est trop loin et ne possède pas encore les capacités physiques et techniques pour y parvenir. Le fait de passer à un partenaire peut devenir source de difficulté, le renvoi direct est moins problématique.
<b>Objectif SA</b>	Occupation rationnelle et cohérente de l'espace en réception afin de conserver la balle.	A 2, renvoyer la balle dans la zone arrière du terrain adverse (en 2 ou 3 touches de balle).	Travail réception haute afin de laisser le temps à son partenaire de se placer sous la balle
<b>SA</b>	<p>Terrain de 12 x 4,5 m avec une zone arrière de 2 m de long de chaque côté. 1 lanceur placé à trois mètres, 2 ramasseurs (plots rouge).</p>		
<b>Variables</b>	<p>On trouve dans cette situation 3 niveaux de position de départ du relayeur qui vont avoir des incidences sur la réception de R :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>II. Re placé au poteau : Re dans le champ visuel de R mais mobilité réduite.</li> <li>III. Re placé au plot à 3 m du filet Re orienté et dans le champ visuel de R.</li> <li>IV. Re placé au même niveau que R, grande mobilité, orientation vers la</li> </ul>		

	cible adverse, création de la diagonale pour R. Possibilité également de varier les lieux et temps de départ de Re.		
<b>Remédiation</b>	Matérialiser le point de départ de R2 par un plot (d'abord sur le côté du terrain à 3m du filet, puis à 1 m du filet).	R1 réceptionne sur R2 (R2 placé en zone avant, dos au filet → matérialiser le point de départ de R2 par un plot). R2 bloque la balle au dessus de la tête et en orientation partagée.	Lanceur envoie une balle en cloche aux réceptionneurs ; le départ de Re est retardé (soit par un signal, soit par un lieu de départ plus éloigné) ce qui oblige R à jouer haut.
<b>Complexification</b>	Départ de Re au même niveau que R. Renvoyer dans la zone arrière adverse ou dans le dos de L devenu défenseur.	N1 : Idem mais R2 (= devient joueur relais) part de l'extérieur du terrain, et rentre au moment où L lance la balle. N2 : Idem et R2 renvoie la balle en 2 <sup>ème</sup> touche. N3 : Idem et R2 fait une passe à R1 qui renvoie la balle en 3 <sup>ème</sup> touche.  - La balle au départ vaut 5 pts ; si les réceptionneurs parviennent à marquer le point au premier essai, ils obtiennent 5 pts ; 4 pts si marquent au 2 <sup>ème</sup> essai ; 3 pts au 3 <sup>ème</sup> , etc... Si le joueur seul gagne le point, il marque 5 pts.	1. Terrain de L divisé en deux zones latérales, Re doit renvoyer dans la zone laissée libre par L. 2. Trois zones : latérales et avant, un L, Re doit jouer dans la zone libre. 3. Idem avec deux def. 4. Idem avec 4 zones et 3 def. 5. Idem mais 2 def sans zones : compter les points gagnants marqués par R et Re.

**Evaluation :**

- 2c2 en montée-descente.

**Valorisation des points en fonction des critères retenus lors du cycle :****- Première possibilité :**

- Zone arrière à 100 points si la balle tombe directement,
- 50 points si la balle est gagnante mais touchée dans la zone arrière,
- 1 point pour un point gagnant dans la zone avant.

**- Seconde possibilité :**

- 100 points pour une balle qui tombe dans le dos de la défense adverse sans être touchée.

**- Variable possible (faible niveau) :**

- Valorisation des points si la balle est jouée par l'adversaire dans la zone arrière.

**Critères d'observation et d'évaluation de la maîtrise de l'exécution :** rapport nb de pts marqués en zone arrière / Nb de ts marqués en zone avt (voir dossier).

**Rmq :** pour toute évaluation, il faut adapter le terrain en fonction des possibilités de réponse des élèves, un terrain assez grand pour qu'ils puissent jouer dans l'espace libre mais pas trop afin que le jeu puisse se dérouler normalement.

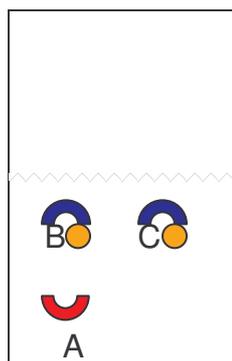
## JEU EN TROIS CONTRE TROIS ET QUATRE CONTRE QUATRE

### III. Echauffement

1. Echauffement type réception : par deux, A dirige les déplacements de B en plaçant la balle sur ses avants bras. B est en position de réception manchette.
2. Passe et suit :

Description : à 4 ou 5, faire un maximum de passes. D'abord uniquement en passes hautes, puis passes hautes d'un côté et manchettes de l'autre. Possibilité avec filet enroulé et passer dessous.

3. Travail manchette :



Description : B envoie une balle haute sur A, A renvoie sur B en manchette. A se déplace en pas chassés en face de C, C envoie une balle haute, A renvoie en manchette sur C.

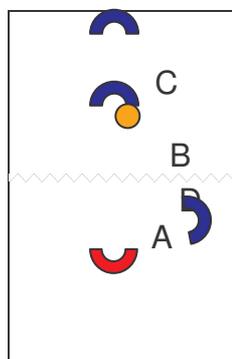
Critère de réussite : le lanceur attrape la balle au-dessus de sa tête les bras tendus.

Contenus d'enseignement manchette:

- 1- pieds décalés de la largeur des épaules.
- 2- pied gauche avancé sur frappe côté gauche et pied droit sur côté droit.
- 3- bras tendus pour former un plateau : serrer un poing et l'entourer avec l'autre main ; tendre les pouces vers l'avant ; translation d'épaules.
- 4- frapper la balle au niveau de la montre.
- 5- jambes fléchies, la poussée se fait avec les jambes et pas avec les bras (angle bras-tronc reste fixe).
- 6- se déplacer sous la balle (pas de manchette avec les bras hors de l'axe du corps) et être à l'arrêt au moment de la frappe (pas de manchette en mouvement).
- 7- frapper en avançant.

Complexification : Idem mais A croise les passes (reçoit la balle en face de B et renvoie sur C). Idem avec 3 voire 4 lanceur avec fonctionnement en aller-retour.

4. Construction du plan de frappe en manchette = renvoyer la balle vers le haut :



Description : B envoie une balle haute sur A, A renvoie en manchette sur C ; puis sur D.

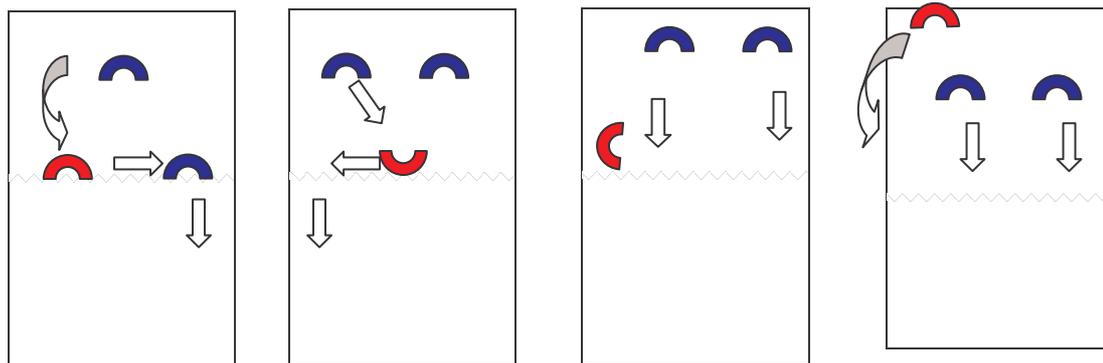
L'objectif ici est de construire l'angle d'orientation du plateau : plus plat pour jouer haut (sur D) plus oblique pour jouer en avant (sur C).

5. Contrôle de la réception = conserver la balle en hauteur en avant et dans son champ d'intervention.

Par deux, avec ou sans filet, réaliser des échanges en réalisant à chaque fois une réception, une passe et une petite attaque pour envoyer la balle à son partenaire.

Critère de réussite : la balle doit toujours aller vers l'avant en réception et sur la passe.

#### IV. Travail en 3c3 : 4 systèmes de jeu possibles.

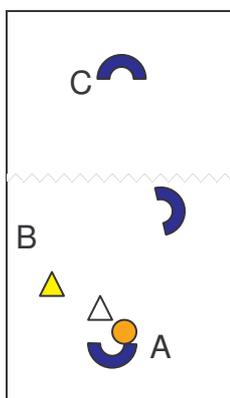


#### 4 systèmes de jeu possibles en 3 contre 3

Niveaux	1	2	3	4
<b>Organisation</b>	Un réceptionneur au fond et deux passeurs / attaquants. 2 possibilités d'attaque.	2 R / Att en fond et un passeur dos au filet. 3 possibilités d'attaque.	P en poste 2. 3 opportunités d'attaque.	P pénétrant depuis la zone arrière. 4 opportunités d'attaque.
<b>Rôle du relayeur/passeur</b>	Sur place, il fait attaquer le deuxième joueur au filet	Distribuer en 4 ou 2. Généralement, P rejoue sur le joueur qui a réceptionné.	Distribue en poste 3 ou 4 en fonction du placement du contre adverse.	Pénétrer en zone avant pour passer en poste 2, 3 ou 4 selon l'option prise par l'équipe.
<b>Avantages</b>	Les rôles sont prédéfinis, le réceptionneur sait que c'est lui qui va jouer la première touche, le passeur est une cible dans le champ de vision de R.	Augmentation de l'incertitude spatiale en attaque pour la déf adverse, enchaînement des tâches pour les att. P a ses deux R dans son champ visuel.	Les 2 R sont dans le champ de vision de P qui peut lire le service et la défense adverse. P joue en face de lui en variant des passes longues (4) et courtes (3). Possibilité de varier les attaques en vitesse au centre.	P mobile, se déplace en ayant l'ensemble de jeu dans son champ de vision. Augmentation du nombre de possibilités d'attaques.
<b>Difficultés</b>	Manque d'incertitude pour la défense adverse, l'attaquant n'a pas d'élan pour smasher	Zone de réception avant difficile, pas de prise d'information de P sur le terrain adverse.	La zone de réception avant, P statique.	Nécessite un haut niveau dans la qualité de réception. <b>A utiliser surtout en tant que situation</b>

		Possibilité de placer P perpendiculaire au filet de manière lui donner la possibilité de voir le service adverse et de jouer indifféremment en 4 ou 2 (passe arrière).		d'apprentissage pour favoriser la production d'un réception haute vers l'avant en variant les moments et les lieux (droite, gauche, plus ou moins avancé) de départ de P.
--	--	--	--	---

### SA 1 : Timing d'attaque



Description : A (placé sur plot blanc) envoie la balle à B en passe haute, B fait une passe haute pour A. A fait le tour du plot jaune avant d'attaquer sur C. Le but est de provoquer un retard de l'attaquant (souvent près du filet au moment de la passe) afin qu'il soit élané.

Critères de réussite : frappe en extension bras tendu et les épaules orientées vers C.

Variables :

- dans un 1<sup>er</sup> temps, attaque = impulsion 2 pieds, extension, passe à 2 mains ;
- puis à 1 bras : finir le geste bras tendu ; main ouverte ; frapper la balle par au dessus ; s'aider du bras gauche pour s'équilibrer.
- A alterne attaque en poste et attaque en poste 4, réaliser 10 attaques de suite.

Complexification : C envoie la balle à A (A doit réceptionner avant d'attaquer).

### SA 2 : Construction de la frappe d'attaque.

Description : enchaîner un maximum de frappes contre le mur avec 1 rebond au sol.

Critères de réalisation : monter le coude haut, frapper en avant, bras tendu avec la main ouverte et une flexion du poignet.

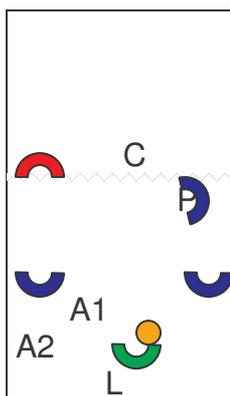
### SA 3 : Timing d'attaque

Description : Self attaque : se lancer la balle pour soi (devant) et attaquer (comme pour un service smashé). Partir à 3 m du filet.

Complexification : Idem avec un contre ou balle lancée à l'arrêt.

Contenus d'enseignement : Lancer à 1 main (main droite), pied droit devant, prise d'élan GDG.

### SA 4 : Créer de l'incertitude en attaque



Description : L envoie la balle sur le passeur. Dès que la balle est envoyée, le contreur choisit de contrer soit en 4 soit en 3 ; le passeur fait la passe au poste libre = faire en sorte que l'attaquant soit en 1 contre 0.

## V. Travail en 4c4

Constats : les élèves s'organisent en deux devant et deux derrière ou en losange, ce qui est encore une fois source de conflit entre les réceptionneurs d'où des pertes de balles importantes sur réception et dans la relation passe-attaque. Un système de jeu avec 3 réceptionneurs et un passeur permet une meilleure gestion de la récupération de la balle et une organisation collective permettant la conservation de la balle (par un placement des joueurs favorisant l'anticipation des trajectoires) et une augmentation de l'incertitude en attaque pour l'adversaire (3 attaquants + le passeur en deuxième main) avec la possibilité de varier les attaques en vitesse (poste 3 ou poste 1 en situation minimale).

Mise en place du système de jeu en quatre contre quatre : voir document pages 8, 9, 10.

## LE VOLLEY BALL PARMI LES AUTRES SPORTS COLLECTIFS

Le groupement des activités de coopération et d'opposition tire sa richesse de part la diversité des situations qu'il propose. Ainsi, de part leur logique interne (liée au règlement spécifique), les sports collectifs plongent tous les élèves dans des situations inhabituelles sources d'un développement harmonieux et équilibré de leurs ressources.

D'une manière générale, le volley ball est une activité atypique dans l'ensemble des sports collectifs, il se distingue par :

- Une cible évolutive : le camp adverse protégé par plusieurs joueurs ;
- Des possibilités de manipulation de balle restreintes : frappe de balle obligatoire ;
- Un nombre restreint de passes pour attaquer : deux passes ;
- Un placement des joueurs sur le terrain à respecter : lignes avant et arrière ;
- Des déplacements inhabituels (avec la tête en extension).

	Règlement spécifique	Manipulation de la balle	La marque
<b>RUGBY</b>	En avant, tenu au sol.	Tenue à la main ou frappée au pied.	Essai, drop, transformation.
<b>FOOTBALL</b>	Hors jeu.	Dribble au pied (+ tête).	But adverse.
<b>BASKET BALL</b>	Non contact, retour en zone.	Dribble avec rebond à la main. Tenue 3"	Panier adverse.
<b>HAND BALL</b>	Zone infranchissable.	Dribble avec rebond à la main. Tenue 3"	But adverse.
<b>VOLLEY BALL</b>	3 touches de balle, ligne avant et arrière en attaque, frappe de balle obligatoire.	Frappée obligatoirement.	Faire tomber la balle dans le camp adverse ou faute adverse.

	<b>Relation à l'autre (adversaires et partenaires)</b>	<b>Mouvements des joueurs (fonction des règles spécifiques)</b>	<b>La cible</b>
<b>RUGBY</b>	Contact avec partenaires et adversaires.	En avant.	Déposer la balle derrière la ligne d'en but adverse ou passer la balle entre les poteaux au pied.
<b>FOOTBALL</b>	Epaules contre épaules.	Libre.	Franchir la ligne de but. Cible de 7,...X 2,44 m
<b>BASKET BALL</b>	Non contact.	Libre.	Panier haut et horizontal.
<b>HAND BALL</b>	Contact en défense sur PB.	Libre.	Franchir la ligne de but. Cible de 3 x 2 m
<b>VOLLEY BALL</b>	Pas de contact.	Dans sa ligne de jeu (avant ou arrière).	Espace évolutif au sol adverse.

	<b>Trajectoires de balle Afférentes</b>	<b>Trajectoires de balle efférentes</b>	<b>Particularités de la situation</b>
<b>RUGBY</b>	Aléatoires.	Aériennes et tendues.	Jeu de gagne terrain par la lutte et la course.
<b>FOOTBALL</b>	Au sol ou aériennes.	Aériennes et au sol.	Jeu au pied.
<b>BASKET BALL</b>	Aériennes et rebond au sol.	Aériennes et rebond au sol.	Cible haute et horizontale.
<b>HAND BALL</b>	Aériennes et rebond au sol.	Aériennes ou avec rebond au sol et tendues (tir).	Cible protégée par une zone infranchissable.
<b>VOLLEY BALL</b>	Aériennes descendantes.	Aériennes	Frappes avec la tête en extension

		montantes et/ou descendantes.	
--	--	-------------------------------	--