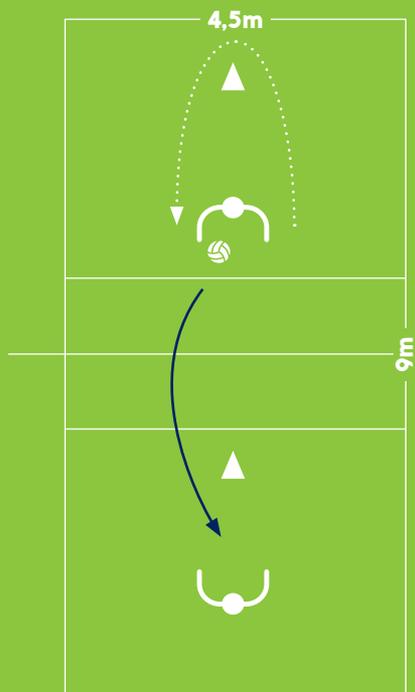




# JEU EN 1 CONTRE 1



## PRINCIPES DE LA FORME DE JEU

- 1 contre 1
- J'attrape le ballon à 2 mains au-dessus de la tête, et le renvoie chez l'adversaire sans bouger.
- Je fais le tour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon, sauf à l'engagement.



## MATÉRIEL

- Ballon spécifique 180 ou 200gr
- Terrain de 9 x 4,5 m
- 2 plots
- Filet 2,24 à 2,43 m

## LÉGENDE



## ► DÉROULEMENT DE LA FORME DE JEU

### Engagement

- Il se fait de l'intérieur du terrain, derrière une ligne située à 1.5m du filet (zone interdite), par un lancer de bas en haut.
- Le ballon est tenu au niveau de la taille ou plus bas.
- Pas d'effet dans le lancer. Le ballon ne doit pas retomber dans la zone interdite adverse.
- Après le service, le joueur reste dans son terrain.

### Réception

- Elle se fait en attrapant le ballon à 2 mains au-dessus de la tête si possible, et face au filet.
- Quand le ballon est bloqué, le joueur ne peut plus se déplacer, si ce n'est se remettre face au filet.

### Renvoi

- Il se réalise comme le service, de bas en haut, avec un lancer qui part sous le niveau de la taille, et entre les appuis.
- Pas de renvoi type rugby.
- Pas de renvoi avec effet.

### Jeu sans ballon

- Après le renvoi, le joueur tourne autour d'un plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, près du filet ou sur un des coins arrière du terrain.
- Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.

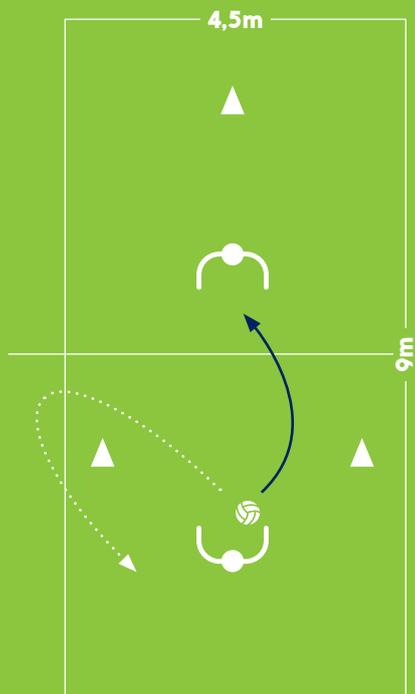
### Pour marquer le point

- Faute d'engagement de l'adversaire (filet, zone interdite ou dehors).
- L'adversaire échappe le ballon à la réception ou l'attrape après un rebond.
- L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
- L'adversaire se déplace avec le ballon.
- L'adversaire ne fait pas le tour de son plot après le renvoi.





JEU EN 1 CONTRE 1



PRINCIPES DE LA FORME DE JEU

- 1 contre 1
- J'intercepte le ballon à 1 main, et le fais rebondir 2 fois à 1 main, puis le renvoie chez l'adversaire en passe.
- Je fais le tour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon.

MATÉRIEL

- Ballon spécifique 180 ou 200gr
- Terrain de 9 x 4,5 m
- 2 à 4 plots
- Filet 2.24 m

LÉGENDE



► DÉROULEMENT DE LA FORME DE JEU

Exécution de l'engagement

- Il se fait de l'intérieur du terrain, par un lancer au-dessus de soi, un dribble à une main et une passe à 10 doigts, en restant derrière la zone interdite.
- Le ballon ne doit pas retomber dans la zone interdite adverse.
- Après l'engagement, le joueur reste dans son terrain.

Réception

- Elle se fait par une interception à 1 main au-dessus de la tête pour faire rebondir le ballon devant soi, si possible face au filet. Pas de restriction main droite ou main gauche.

Renvoi

- Après le premier rebond, le joueur réalise un second dribble devant lui, en changeant de main, puis renvoie le ballon chez l'adversaire en passe à 10 doigts.
- Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit ; il n'y a pas perte de point.

Jeu sans ballon

- Après le renvoi, le joueur passe autour d'un plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, près du filet, ou sur un des coins arrière du terrain.
- Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.

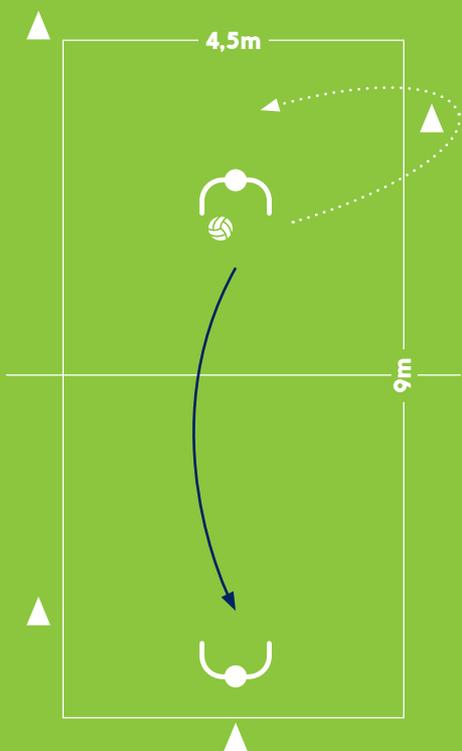
Pour marquer le point

- Faute d'engagement de l'adversaire (filet, dehors, zone interdite).
- L'adversaire intercepte le ballon après un rebond.
- L'adversaire ne réalise pas les 2 dribbles ou ne renvoie pas à 10 doigts.
- L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
- L'adversaire ne fait pas le tour de son plot après le renvoi.





JEU EN 1 CONTRE 1



PRINCIPES DE LA FORME DE JEU

- 1 contre 1
- Je réceptionne le ballon en passe, tape les mains dans le dos (rebond autorisé) et renvoie chez l'adversaire en passe.
- Je fais le tour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon.



MATÉRIEL

- Ballon spécifique 180 ou 200 gr
- Terrain de 9 x 4,5 m
- 2 à 4 plots
- Filet 2,24 m

LÉGENDE



▶ DÉROULEMENT DE LA FORME DE JEU

Exécution du service

- Il se réalise de l'intérieur du terrain, par une passe à 10 doigts au-dessus de soi et une passe vers l'adversaire, en restant derrière la zone interdite.
- Le ballon ne doit pas retomber dans la zone interdite adverse.

Réception

- Elle se fait en passe à dix doigts au-dessus de la tête, si possible face au filet et laisse un rebond.

Renvoi

- Après la réception, le joueur tape ses mains derrière son dos, puis renvoie le ballon chez l'adversaire en passe à 10 doigts. Manchette autorisée en cas extrême.
- Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit ; il n'y a pas perte de point.

Jeu sans ballon

- Après le renvoi, le joueur passe derrière le plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, ou sur un des coins arrière du terrain, ou déplace un plot...
- Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.

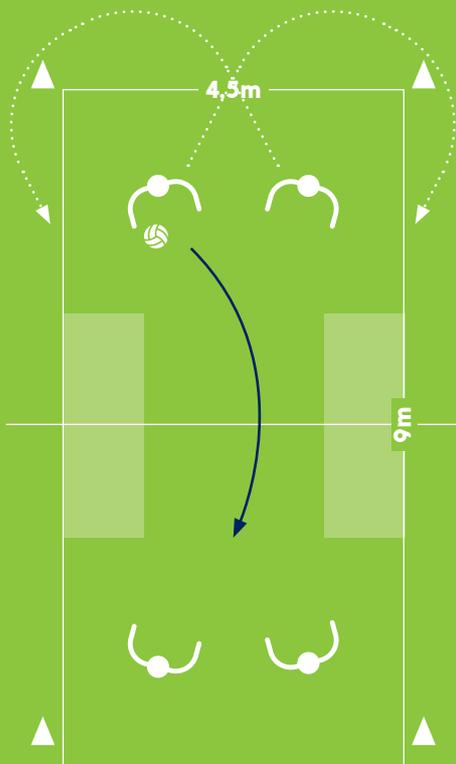
Pour marquer le point

- Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors).
- L'adversaire intercepte le ballon après un rebond.
- L'adversaire ne réalise pas le dribble entre les deux passes.
- L'adversaire ne contrôle pas le premier contact à 10 doigts ou ne renvoie pas à 10 doigts.
- L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
- L'adversaire ne fait pas le tour de son plot après le renvoi.





# JEU EN 2 CONTRE 2



## PRINCIPES DE LA FORME DE JEU

- 2 contre 2
- J'intercepte le ballon à 1 main, le fais rebondir, puis l'envoie au passeur qui me repasse. Envoi chez l'adversaire en passe ou à 1 main.
- Je tourne autour d'1 plot lorsque je n'ai plus le ballon.
- 3 touches obligatoires.



## MATÉRIEL

- Ballon spécifique 180 ou 200 gr
- Terrain de 9 x 4,5 m
- 4 plots
- Filet 2 m



## LÉGENDE

- ◡ JOUEUR
- ▲ PLOT
- CERCEAU
- DIRECTION LANCER
- DÉPLACEMENT

## ► DÉROULEMENT DE LA FORME DE JEU

### Exécution du service

- Il se réalise de derrière la ligne de fond, par un lancer de bas en haut, ballon tenu au niveau de la taille.
- Pas d'effet dans le lancer. Je rentre dans le terrain tout de suite après le service.

### Réception

- Les 2 partenaires sont côte à côte. La réception se fait par une interception à une main au dessus de la tête pour faire rebondir le ballon devant soi puis une passe à dix doigts vers mon pivot qui se sera placé dans une zone matérialisée près du filet.

### Renvoi

- Le passeur bloque le ballon en passe haute et renvoie au partenaire en passe ou lancer de bas en haut.
- Le réceptionneur renvoie en passe à 10 doigts ou à une seule main.
- Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit.

### Jeu sans ballon

- Après le renvoi, les joueurs passent derrière les plots situés en arrière du terrain, ou latéralement, ou déplacent un plot...
- Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.

### Pour marquer le point

- Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors).
- L'adversaire intercepte le ballon après un rebond.
- L'adversaire ne réalise pas le dribble d'interception.
- Le passeur ne bloque pas le ballon ou le renvoie directement.
- L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
- Les adversaire ne font pas le tour des plots après le renvoi.
- Faute de filet importante ou pénétration.

*Je ne marque qu'1 point si je renvoie le ballon à 2 mains Si je renvoie le ballon à 1 seule main, (en sautant ou non) et que je marque ou que le ballon ne revient pas sur le passeur, je marque double.*



# Pour créer ses propres situations

## PARAMÈTRES DE CONSTRUCTION DES SITUATIONS

Vous trouverez ci-après une proposition de paramètres à combiner, qui sous-tendent notre conception de l'apprentissage pour des élèves en situation de découverte et grands débutants. Ces paramètres ne sont que des guides qui peuvent vous aider à construire vos propres situations pédagogiques.

### PARAMÈTRES GÉNÉRAUX

#### L'ENGAGEMENT

#### LA RÉCEPTION DU SERVICE

#### LE BALLON DE TRANSMISSION

#### LE JEU SANS BALLON



*Il est entendu qu'à travers cette découverte de l'activité, l'élève doit pouvoir jouer en fonction de ses compétences à un moment T, et non en fonction d'une vision globale de l'activité qui ne correspond pas à ses caractéristiques morphologiques, physiques, motrices, psychomotrices...*

*Les adaptations que nous proposons ne sont que des facilitateurs permettant à l'élève de s'appropriier l'activité, et non à l'élève de s'adapter à cette dernière*



**PARAMÈTRES GÉNÉRAUX**

<b>TAILLE DU TERRAIN</b>	Camp à défendre et camp à attaquer
<b>HAUTEUR DU FILET</b>	Haut : Va obliger les joueurs à savoir « lever » des balles - lancer haut Haut : Va permettre de donner du temps à l'adversaire pour jouer Bas : Risque de casser les possibilités d'échanges, mais facteur qui va favoriser la recherche de rupture intentionnelle.
<b>NOMBRE DE JOUEURS PAR SITUATION PÉDAGOGIQUE</b>	Joueurs en activité Joueurs en attente, relais, ramasseurs
<b>NOMBRE DE JOUEURS (1X1, 1X2, OU 2X2)</b>	Occuper le terrain pour défendre S'organiser pour attaquer le terrain adverse

**BALLON D'ENGAGEMENT (LE SERVICE)**

<b>ÉTAPE N°1</b>	Ballon lancé - dessous la ceinture- dans le terrain
<b>ÉTAPE N°2</b>	Ballon frappé - au dessus de la tête - dans le terrain
<b>ÉTAPE N°3</b>	À partir de la ligne de fond, je lance au-dessus de moi, laisse rebondir et frappe.
<b>ÉTAPE N°4</b>	À partir de la ligne de fond, je lance le ballon au-dessus de moi et frappe
<b>ÉTAPE N°5</b>	Service frappé de la ligne de fond (cuillère, tennis)

**BALLON DE RÉCEPTION DU SERVICE (SANS REBOND)**

<b>ÉTAPE N°1</b>	Ballon bloqué (à l'éducateur d'en déterminer la hauteur) et relancé
<b>ÉTAPE N°2</b>	Ballon bloqué (à l'éducateur d'en déterminer la hauteur) auto-lancé et frappé en balle
<b>ÉTAPE N°3</b>	Ballon contrôlé (à l'éducateur de déterminer le nombre de fois) et frappé en balle haute
<b>ÉTAPE N°4</b>	Ballon frappé en balle haute
<b>ÉTAPE N°5</b>	Ballon frappé en balle haute ou basse



**BALLON DE RÉCEPTION DU SERVICE (AVEC REBONDS)**

**ÉTAPE N°1** Ballon bloqué après rebond et lancé vers le partenaire

**ÉTAPE N°2** Ballon bloqué après rebond, auto-lancé et frappé vers le partenaire

**ÉTAPE N°3** Ballon contrôlé après rebond et frappé en balle haute vers le partenaire

*NB : Le rebond est un outil comme peut l'être le blocage du ballon. S'il peut paraître facilitant, car ralentissant le ballon et ayant des incidences sur la lecture des trajectoires, il va faire reculer le réceptionneur par rapport au filet. Nous pouvons ainsi être confronté à un problème de force pour renvoyer le ballon.*

*Le rebond peut ainsi induire l'utilisation de son partenaire pour atteindre le terrain adverse.*

**ÉTAPE N°4/5/6** Ballon frappé en balle haute

**ÉTAPE N°7** Ballon frappé en balle haute ou basse

**JEU SANS BALLON**

**QUE FAIRE QUAND LE BALLON EST CHEZ L'ADVERSAIRE ?**

- Sortir un pied d'une ligne latérale du terrain
- Contourner un plot dans le fond du terrain
- Toucher un plot sur une ligne
- Passer le corps dans un cerceau
- Changer de place sur le terrain (2x2)
- Déplacer un objet d'un endroit à l'autre
- Lancer un autre ballon...

**BALLON DE RÉCEPTION DU SERVICE (SANS REBOND)**

**ÉTAPE N°1** Ballon bloqué (à l'éducateur d'en déterminer la hauteur) et relancé

**ÉTAPE N°2** Ballon bloqué (à l'éducateur d'en déterminer la hauteur) auto-lancé et frappé en balle haute

**ÉTAPE N°3** Ballon contrôlé (à l'éducateur de déterminer le nombre de fois) et frappé en balle haute

**ÉTAPE N°4** Ballon frappé en balle haute

**ÉTAPE N°5** Ballon frappé en balle haute ou basse

**BALLON DE TRANSMISSION**

**ÉTAPE N°1** Ballon bloqué et lancé vers le partenaire

**ÉTAPE N°2** Ballon bloqué, auto-lancé et frappé vers le partenaire

**ÉTAPE N°3** Ballon contrôlé et frappé en balle haute vers le partenaire

**ÉTAPE N°4** Ballon frappé en balle haute ou basse





EN DEHORS DES ASPECTS LIÉS À LA PRATIQUE PHYSIQUE AU TRAVERS DU CYCLE, CERTAINES THÉMATIQUES PEUVENT ÊTRE INTÉRESSANTES À APPROFONDIR OU PEUVENT ÊTRE PRÉTEXTE À CERTAINS TRAVAUX PARTICULIERS, EN LIEN AVEC LES 5 COMPÉTENCES DÉCRITES SUCCINCTEMENT EN PAGE 8 DE CE DOCUMENT ET QUE NOUS RAPPELONS CI-DESSOUS.

IL N'EST PAS UTILE DE S'ATTARDER SUR CELLES FAISANT RÉFÉRENCE À LA MOTRICITÉ, À LA SANTÉ, LES SITUATIONS PROPOSÉES ENTRANT PARFAITEMENT DANS CES OBJECTIFS.

## S'APPROPRIER DES MÉTHODES ET OUTILS.

- Responsabiliser les élèves par rapport à la préparation de la séance : préparer le matériel, les terrains...
- Annoncer et mémoriser les scores
- Savoir tenir une feuille de match, savoir conduire une feuille de poule, établir un classement.
- Rédiger des bilans de séance, exprimer des émotions, des ressentis, des principes stratégiques...(travail collectif).



## RESPECTER DES RÈGLES, PARTAGER DES RÔLES, DES RESPONSABILITÉS :

- Savoir changer de rôle au coeur de l'échange : attaquant, défenseur, « pivot » S'approprier la notion de duel et de coopération.
- Savoir arbitrer et faire respecter ses décisions.
- Savoir organiser un tournoi, répartir les joueurs....



## S'APPROPRIER UNE CULTURE

- Respecter une structure de séance : échauffement, situations, retour au calme.
- Connaître le but du jeu, les règles.
- Accepter l'échec ou la défaite, savoir gagner et respecter l'adversaire.
- Les différentes formes de volley existantes : nombre de joueurs, beach snow, sourds, assis, les pratiques dans les autres pays....



## D'AUTRES POSSIBILITÉS PEUVENT ÉGALEMENT ÊTRE EXPLORÉES :

- Transcription du vécu des séances au travers des arts plastiques, expression orale... S'exprimer en langue étrangère : pendant la séance ou lors de la préparation de la séance ou à l'issue de celle-ci...
- Réinvestissement des tâches de calculs de points, de classement, d'organisation de poules ou tournoi sur certains objectifs mathématiques...
- Le volley « sport mondial » pour aborder des notions de géographie, d'histoire, d'évolution des pratiques...



Dans le cadre du parcours SMASHY, le volley assis vient enrichir l'apprentissage de la discipline en élargissant le répertoire moteur de l'enfant, en s'intégrant dans un cycle d'EPS.

Si l'ensemble des compétences volley peut se transposer en forme assise, la particularité du volley assis nécessite d'apprendre à maîtriser le déplacement spécifique à cette activité.

La principale condition de réalisation d'une séance de volley assis est que le sol doit être lisse, propre et le plus glissant possible.

L'objectif de cet apprentissage est de rendre l'élève acteur de son jeu.

Si l'élève commence son cycle sur les principes de : Je regarde - Je subis - Je rate

Il doit terminer son apprentissage par : J'anticipe - Je bouge - Je propose

Pour cela, nous avons construit un outil sous forme de plusieurs types de jeux qui pourront composer un complément spécifique de séance.

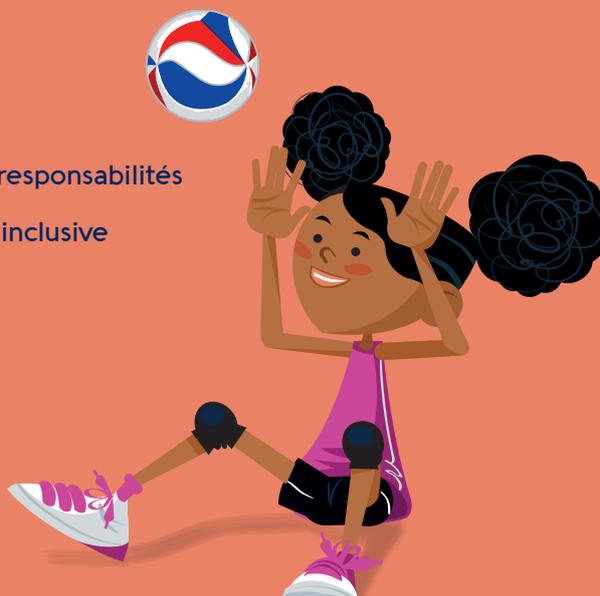
Toutes les compétences et habiletés requises au volley-ball peuvent être transférées au volley assis. Ainsi, si les conditions matérielles vous le permettent, nous vous conseillons de construire votre cycle «Smashy» en y incluant des situations de volley assis. Cette discipline particulière est un excellent support permettant l'inclusion des élèves valides et non valides.

### CES SÉANCES SONT CONSTRUITES POUR EXPRIMER L'ENSEMBLE DE COMPÉTENCES GÉNÉRALES SUIVANTES :

- 🏐 Produire une adaptation motrice optimale à une échéance donnée
- 🏐 Adapter ses déplacements en fonction de l'environnement et du contexte
- 🏐 Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif
- 🏐 Stimuler le développement et la mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité
- 🏐 L'éducation à la santé et au vivre ensemble

### MAIS AUSSI :

- 🏐 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- 🏐 S'approprier une culture physique sportive et inclusive
- 🏐 Sensibiliser au para-sport



## VOLLEY-BALL / VOLLEY ASSIS – LES DIFFÉRENCES ?



### 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..

### 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'envoi dans le filet ou hors des limites de mon terrain, ou ne respecte pas les consignes de jeu.



## VOLLEY-BALL



## VOLLEY ASSIS

### ÉQUIPES

6 joueurs/joueuses

6 joueurs/joueuses

### LE TERRAIN

18 m x 9 m

10 m x 6 m

### LE FILET

2,43 m pour les masculins  
2,24 m pour les féminines

Le joueur a interdiction de toucher le filet.

1,15 m pour les masculins  
1,05 m pour les féminines

Toucher le filet n'est pas considéré comme une faute, mais toucher la bande blanche supérieure est interdit.

### TOUCHES DE BALLE

Il est interdit de contrer le service adverse.

Les joueurs situés dans la zone avant peuvent contrer le service.

### RÈGLES SPÉCIFIQUES



Le joueur doit être en contact avec le sol avec une partie du corps entre les fesses jusqu'aux épaules dès lors qu'il touche le ballon en jeu.

Il est interdit de se lever ou de se soulever  
Il est défendu aux joueurs de se lever, de s'élever du sol ou de faire des pas.



# Situation

## 🔍 OBJECTIF

Avoir le moins de ballons du côté de son équipe dans un temps donné.

## 🔧 BOÎTE À OUTILS

- 1 ballon par joueur
- Un filet à 1 m 10
- Un sifflet

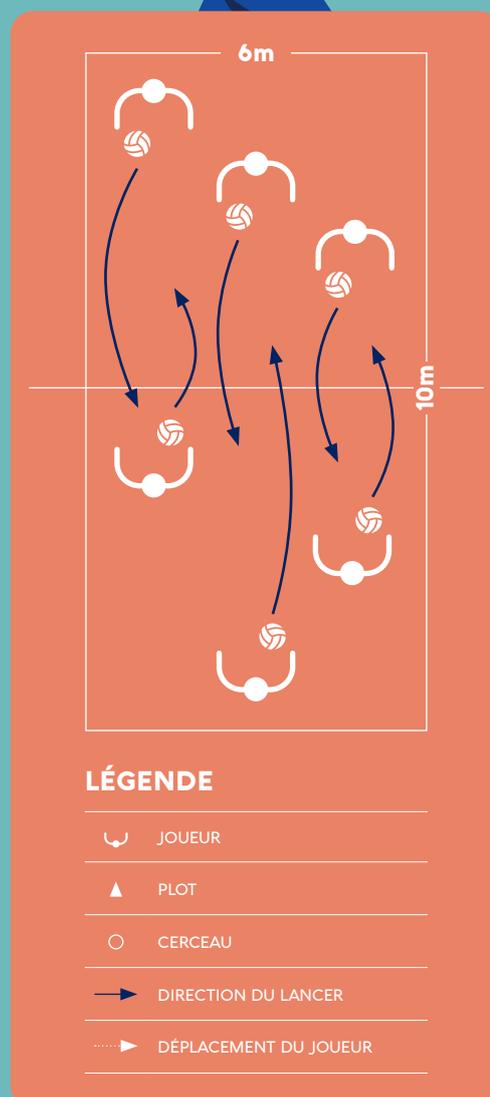
## ▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Deux équipes placées de part et d'autre du filet avec le même nombre de ballons de chaque côté.
- Au coup de sifflet, chaque équipe lance en passes hautes les ballons vers l'autre équipe par-dessus le filet.
- L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons de son côté au 2<sup>e</sup> coup de sifflet.

## 🔄 VARIANTES

- Attribuer un point par ballon. L'équipe qui a le moins de points gagne.
- Positionner les ballons au sol de telle façon qu'un déplacement préalable est nécessaire dès le 1er envoi.
- Envoyer les ballons en frappe de service.

"LE JEU  
DES BALLE  
BRÛLANTES"





# Situation

## 🔍 OBJECTIF

Amener le ballon dans l'en-but adverse..

## 🔧 BOÎTE À OUTILS

- 1 ballon par équipe
- 4 plots pour matérialiser les 2 en-buts

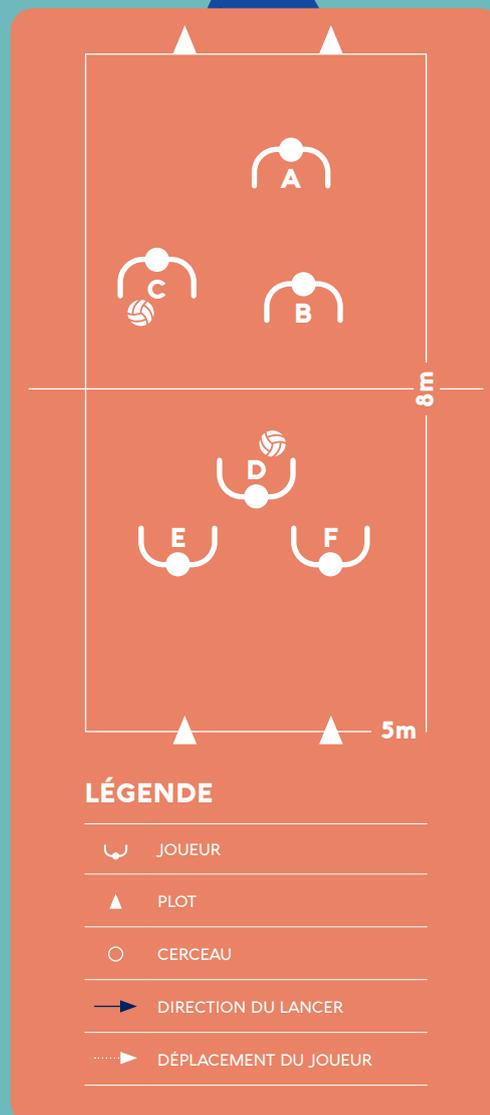
## ▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Au coup de sifflet, chaque équipe doit se faire des passes afin de faire progresser le ballon vers l'en-but de l'autre côté du filet. Pour valider le point, le ballon doit être réceptionné par l'un des joueurs placé dans l'en-but. L'élève doit avoir les fesses au sol pour toute passe ou réception.
- L'équipe perdante est remplacée par une équipe en attente.

## 🔄 VARIANTES

- Positionner les ballons à distance des joueurs de façon à ce qu'un déplacement préalable soit nécessaire dès le 1<sup>er</sup> envoi.
- La situation débute par un service vers l'équipe adverse...

"LE RUGBY ASSIS"





# Situation



## LES VARIANTES EN FONCTION DES NIVEAUX

### NIVEAU 1 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe

On ne peut pas toucher le porteur du ballon

On ne peut pas faire plus de deux mouvements de déplacement (glissement) lorsqu'on est porteur du ballon

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon

### NIVEAU 2 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe

On ne peut pas se déplacer quand on est porteur du ballon

On ne peut pas toucher le porteur du ballon

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon

### NIVEAU 3 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe

On ne peut pas toucher le porteur du ballon

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon

La passe doit être effectuée par une frappe (à une ou deux mains)

La réception dans l'en-but doit se faire par un contrôle au-dessus de la tête (auto-passe) suivi d'un attrapé

## LES OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

### NIVEAU 1 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras

Savoir appréhender une trajectoire de balle

Savoir coopérer

Savoir attraper la balle

Savoir occuper l'espace de manière collective

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire

### NIVEAU 2 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras

Savoir appréhender une trajectoire de balle

Savoir coopérer

Savoir attraper la balle

Savoir occuper l'espace de manière collective

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire

Savoir effectuer une frappe de balle

### NIVEAU 3 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras

Savoir appréhender une trajectoire de balle

Savoir coopérer

Savoir occuper l'espace de manière collective

Savoir maîtriser son ballon en passe

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire

Contrôler une balle après un déplacement



# Situation

## 🔍 OBJECTIF

Maîtriser la frappe du smash

## 🔧 BOÎTE À OUTILS

- 1 filet à 1 m 10
- 1 ballon par élève

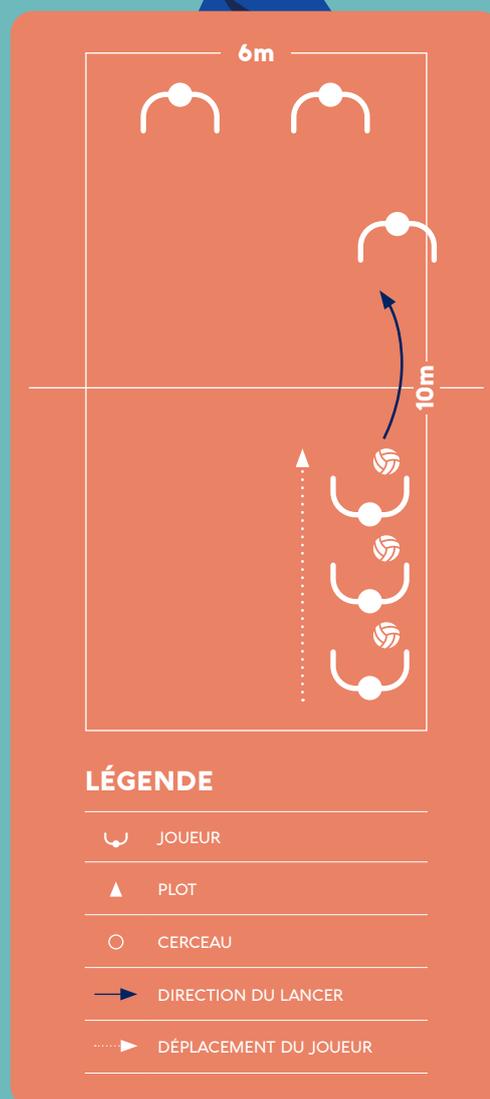
## ▶ DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Un élève debout se place d'un côté du filet. De l'autre côté, un groupe d'élèves se place les uns derrière les autres avec un ballon, à 1 m du filet.
- Au signal, le 1<sup>er</sup> élève de la file lance son ballon en passe haute à l'élève debout de l'autre côté du filet qui l'attrape et lui présente au-dessus du filet afin que le ballon soit smashé. Le 1<sup>er</sup> élève se déplace, en « glissant » pour venir frapper la balle en smashant. Le second peut alors commencer.
- Le 2<sup>ème</sup> élève assis peut alors commencer. Le 1<sup>er</sup> élève récupère son ballon et vient se placer en bout de file à son tour.
- Placer 2 élèves en fond de terrain qui récupèrent les ballons. Celui qui a frappé devient récupérateur ; celui qui a récupéré le ballon va se placer en bout de file à son tour.

## 🔄 VARIANTES

- Le joueur debout récupère le ballon et fait une passe haute devant lui au-dessus du filet. Le 1<sup>er</sup> élève suit son ballon et puis smashe.
- La hauteur du filet peut-être adaptée pour plus de réussite au besoin.

## "LE SMASH"





# Situation



## BOÎTE À OUTILS

- 4 plots et une coupelle..



## DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Chaque équipe doit faire glisser à la main la coupelle vers le but adverse, en se faisant des passes..
- L'équipe qui aura marqué le plus de points dans le temps imparti remporte le match.



## RÉGLEMENT SPÉCIFIQUE

- Il faut que le joueur ait les fesses en contact avec le sol au moment où il touche la coupelle ou la fait glisser.

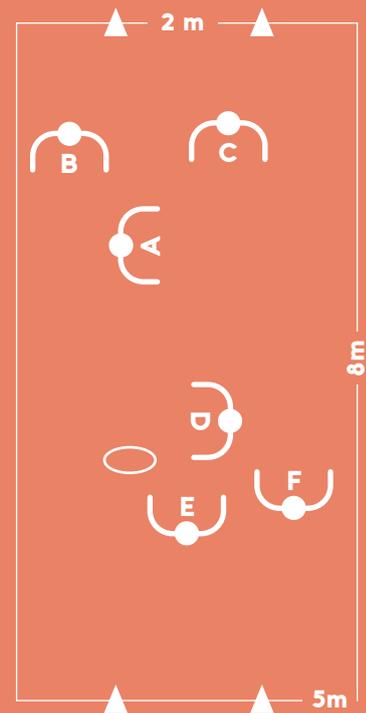


## L'AIRE DE JEU

- 5 mètres de large sur 8 mètres de long. 2 plots écartés l'un de l'autre de 2 mètres, de chaque côté, délimitent les buts des équipes.



"LE HOCKEY ASSIS"



## LÉGENDE



JOUEUR



PLOT



COUPELLE



DIRECTION DU LANCER



DÉPLACEMENT DU JOUEUR



# Situation



## LES VARIANTES EN FONCTION DES NIVEAUX

- **NIVEAU 1 :**  
Pas de restriction particulière.
- **NIVEAU 2 :**  
On joue avec une main dans le dos.  
A chaque but marqué, on change de main.
- **NIVEAU 3 :**  
Il ne peut pas y avoir les trois joueurs de la même équipe, à la même hauteur sur le terrain (alignement).

## LES OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

- **NIVEAU 1 :**  
Savoir se déplacer à l'aide des bras  
Savoir appréhender une trajectoire de balle  
Savoir coopérer
- **NIVEAU 2 :**  
Savoir se déplacer à l'aide des bras et pouvoir rapidement l'utiliser avec la coupelle/l'objet  
Savoir appréhender une trajectoire de balle  
Savoir coopérer
- **NIVEAU 3 :**  
Savoir se déplacer à l'aide des bras  
Savoir appréhender une trajectoire de balle  
Savoir coopérer  
Savoir occuper l'espace de manière collective





## FICHES TOURNOIS ET ORGANISATION DE RENCONTRES

Vous trouverez ci-après différents documents pour vous aider dans l'organisation de tournois ou de rencontres en fin de cycle.

Pour le jeu en 2 contre 2, les feuilles de poules sont construites pour que chaque élève change d'adversaire ET de partenaire à chaque rencontre. Les résultats sont donc établis individuellement. Si vous préférez garder des équipes fixes, il suffira donc d'utiliser les mêmes feuilles que pour le 1 contre 1.

L'avantage de ces feuilles de poules est qu'elles peuvent être tenues par les élèves sans problème pour reporter les résultats de chaque rencontre inscrits sur les feuilles de match, puis comptabiliser les victoires.

Ces feuilles permettent également de répartir les élèves selon leur résultat pour un 2<sup>ème</sup> tour de rencontres, en faisant des groupes homogènes.

En règle général, et notamment pour le 1 contre 1, il faut privilégier des poules de 3 et 4 en faisant plusieurs séries, plutôt que des poules de 6. Par exemple 2 poules de 3 sur le même terrain = 6 rencontres à jouer, mais 1 poule de 6 = 15 rencontres à jouer.

Tout va dépendre à chaque fois du nombre de terrains et du temps disponibles, pour que chaque élève fasse le plus de rencontres possibles, en équilibrant le temps de jeu, d'arbitrage et d'attente.

### DOCUMENTS

#### JEU EN 1 CONTRE 1

##### Feuille de tournoi :

- > Poule de 3 équipes
- > Poule de 4 équipes
- > Poule de 5 équipes
- > Poule de 6 équipes

#### JEU EN 2 CONTRE 2

- > Poule de 4 équipes
- > Poule de 5 équipes

#### FEUILLE DE MATCH





JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 3 équipes

# Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		

## TOUR 1

Élève A :

Élève C :

Arbitre : Élève B

## TOUR 2

Élève B :

Élève C :

Arbitre : Élève A

## TOUR 3

Élève B :

Élève A :

Arbitre : Élève C





JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 4 équipes

# Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		

TOUR 1	
Élève A :	Élève D :

Arbitres : Élèves B et C

TOUR 4	
Élève C :	Élève A :

Arbitres : Élèves B et D

TOUR 2	
Élève B :	Élève C :

Arbitres : Élèves A et D

TOUR 5	
Élève D :	Élève C :

Arbitres : Élèves A et B

TOUR 3	
Élève B :	Élève D :

Arbitres : Élèves A et C

TOUR 6	
Élève A :	Élève B :

Arbitres : Élèves C et D



JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 5 équipes

# Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		
Élève E :		

## TOUR 1 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève B :	Élève C :	Élève D :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève E

## TOUR 2 (se joue sur 2 terrains)

Élève B :	Élève C :	Élève D :	Élève E :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève A

## TOUR 3 (se joue sur 2 terrains)

Élève C :	Élève E :	Élève A :	Élève D :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève B

## TOUR 4 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève C :	Élève E :	Élève B :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève D

## TOUR 5 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève E :	Élève B :	Élève D :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève C



JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 6 équipes (1/2)

# Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		
Élève E :		
Élève F :		

## TOUR 1 (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève F :	Élève B :	Élève E :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève C

Arbitre : Élève D

## TOUR 2 (se joue sur 2 terrains)

Élève C :	Élève D :	Élève E :	Élève A :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève B

Arbitre : Élève F

## TOUR 3 (se joue sur 2 terrains)

Élève D :	Élève B :	Élève F :	Élève C :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève A

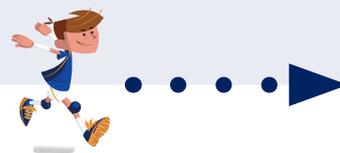
Arbitre : Élève E

## TOUR 4 (se joue sur 2 terrains)

Élève B :	Élève C :	Élève D :	Élève E :
-----------	-----------	-----------	-----------

Arbitre : Élève A

Arbitre : Élève F




**JEU EN 1 CONTRE 1 > Feuille de tournoi > Poule de 6 équipes (2/2)**
**TOUR 5** (se joue sur 2 terrains)

Élève A :	Élève D :	Élève F :	Élève E :
-----------	-----------	-----------	-----------

*Arbitre : Élève C*
*Arbitre : Élève B*
**TOUR 6** (se joue sur 2 terrains)

Élève F :	Élève B :	Élève C :	Élève A :
-----------	-----------	-----------	-----------

*Arbitre : Élève D*
*Arbitre : Élève E*
**TOUR 7** (se joue sur 2 terrains)

Élève F :	Élève D :	Élève E :	Élève C :
-----------	-----------	-----------	-----------

*Arbitre : Élève A*
*Arbitre : Élève B*
**TOUR 8** (se joue sur 1 terrain)

Élève A :	Élève B :
-----------	-----------

*Arbitre : au choix parmi les 4 qui ne jouent pas*




JEU EN 2 CONTRE 2 > Feuille de tournoi > Poule de 4 équipes

# Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		

## TOUR 1

Élèves A et C :

Élèves D et B :

Arbitre : (à désigner)

## TOUR 2

Élèves A et D :

Élèves B et C :

Arbitre : (à désigner)

## TOUR 3

Élèves A et B :

Élèves C et D :

Arbitre : (à désigner)





JEU EN 2 CONTRE 2 > Feuille de tournoi > Poule de 5 équipes

# Tournoi volley SMASHY

Poule	- Tour	Nombre de Victoires
Élève A :		
Élève B :		
Élève C :		
Élève D :		
Élève E :		

## TOUR 1

Élèves A et E :

Élève B et D :

Arbitre : Élève C

## TOUR 4

Élèves D et C :

Élève E et B :

Arbitre : Élève A

## TOUR 2

Élèves B et A :

Élève C et E :

Arbitre : Élève D

## TOUR 5

Élèves E et D :

Élève A et C :

Arbitre : Élève B

## TOUR 3

Élèves C et B :

Élèves A et D :

Arbitre : Élève E



# Feuille de match

<b>ARBITRE :</b>	
/	

<b>ARBITRE :</b>	
/	

<b>ARBITRE :</b>	
/	

<b>ARBITRE :</b>	
/	





**NICOLAS SAUERBREY**

DTN ADJOINT EN CHARGE DES FORMATIONS

**MICHÈLE AKILIAN**

PROFESSEUR D'EPS, PRÉSIDENTE DE LA COMMISSION SCOLAIRE ET UNIVERSITAIRE

**CHRYSTEL BERNOU**

CTN - CHEF DE PROJET VOLLEY SANTÉ ET PARA-VOLLEY

**FLORIAN FOULQUIER**

ENTRAÎNEUR DE L'ÉQUIPE DE FRANCE FÉMININE DE VOLLEY ASSIS

**PHILIPPE CHEVALET**

CTS DES HAUTS-DE-FRANCE ET FORMATEUR DTN

**CÉLINE CHABRUNT**

CADRE TECHNIQUE COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE LA MAYENNE

**CLÉMENT ROBEAU (VAR)**

CADRE TECHNIQUE COMITÉ DÉPARTEMENTAL DU VAR

**FRANÇOIS DEROUX**

CADRE TECHNIQUE LIGUE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

**VÉRONIQUE KAPPE**

CADRE TECHNIQUE LIGUE GRAND EST



**FFvolley**



FFvolley

   @FFVOLLEY | [WWW.FFVOLLEY.ORG](http://WWW.FFVOLLEY.ORG)

