



- Volley -

## Routine de smash avec passeur lanceur

### ? Problème pro :

- Proposer une tâche simple et dynamique
- plaçant les élèves dans une situation favorable et répétitive
- pour apprendre le smash.

### La situation / Le dispositif d'apprentissage

#### Objectif :

- Smasher un ballon d'attaque.

#### Dispositif :

- Il s'agit d'une routine permettant à chaque élève de passer de manière répétitive dans différents rôles : smasheur, passeur, défenseur.

- Les élèves sont regroupé par 4 (ou 5).
  - Chaque groupe de travail aura son terrain (étroit et long)
    - Le filet peut être abaissé.

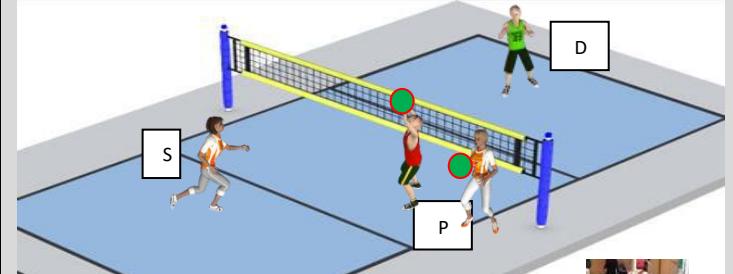
But pour chaque élève: en 4 minutes, marquer le maximum de points sachant qu'il marque 1 point quand :

- il réussit un smash gagnant.
- il bloque une attaque.

- Les élèves du groupe doivent respecter la routine suivante :

Au départ, il y a :

- 1 joueur (sans ballon) au poste de smasheur (S)
- 2 joueurs (avec chacun un ballon) au poste de passeur-lanceur (P).
- 1 joueur, en face, en tant que défenseur (D).



- Chaque action part du passeur-lanceur qui réalise une passe d'attaque au smasheur. Passe en lançant le ballon au-dessus de sa tête.



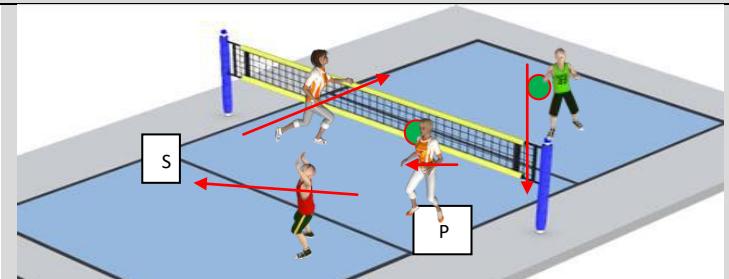
- Le smasheur doit réaliser un smash en visant le terrain en face.
  - Le défenseur doit tenter de bloquer le ballon, de manière équilibrée (soit au dessus de la tête, soit entre les genoux comme sur l'illustration).
    - Remarque : les « défenseurs » doivent se préparer à bloquer une attaque smashée derrière la ligne des 3 mètres.



DD

- Ensuite, rotation de la routine :

- Le passeur-lanceur qui était en attente (le 2<sup>ème</sup>, celui qui n'a pas participé à l'action) devient passeur-lanceur.
- Le passeur-lanceur devient smasheur.
- Le smasheur devient défenseur.
- Le défenseur récupère le ballon et devient passeur-lanceur en attente.



- Les points :

- 1 point pour le smasheur s'il réussit un smash gagnant : dans le terrain et non bloqué par le défenseur.
- 1 point pour le défenseur s'il bloque la balle (comme énoncé plus haut).



- **IMPORTANT** : Cette routine dure 4 minutes, et chaque élève cherche à marquer le maximum de points (chacun compte ses propres points). Plusieurs séquences de 4 minutes seront réalisées.

## Contenus visés :

### Au niveau de l'organisation de la routine :

- Comprendre les différents rôles et leur enchainement.
- Passer d'un rôle à l'autre avec dynamisme afin de réaliser le maximum d'attaque durant les 4 minutes.

### Pour le passeur-lanceur :

- Comprendre l'importance de la qualité de la passe pour le smasheur : une mauvaise passe (trop tendue, trop courte ou longue) est difficilement « smashable ».
- Réaliser une passe de qualité (en cloche ; parallèle au filet) : s'appliquer ; pousser sur les jambes et déplier les bras.

### Pour le smasheur, réaliser un smash tendu :

- Avancer puis bloquer sa course pour adapter son timing à la passe.
- Frapper à une main, ferme, à plat.
- Utiliser l'autre bras pour s'élever, se stabiliser.



### Idées / Astuces pour ANIMER (pour que ça fonctionne mieux...)

- **Proposer plusieurs séquences :** cela permet de voir la progression d'une séquence à l'autre ; de donner des régulations entre chaque séquence.
- **Donner des critères de réussite quantitatifs :**

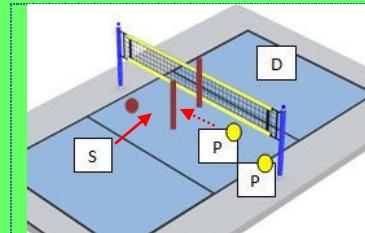
Nombre de pts marqués en 4 minutes	Je gagne...
Plus de 12 pts	COUPE
11 ou 12 points	Médaille OR
8, 9 ou 10 points	Médaille ARG
5, 6 ou 7 points	Médaille BR
2, 3 ou 4 points	Médaille FER
0, 1 point	Encouragements

Chacun retiendra ses 2 plus belles récompenses sur toutes les séquences travaillées.

## EVOLUTIONS possibles, VARIABLES...

### Pour aider le passeur et le smasheur :

- ❖ Matérialiser une zone de passe pour le passeur et une zone de course pour le smasheur.



Le passeur vise entre 2 les 2 poteaux (ou piquets) marron. Cela lui permet d'ajuster sa passe. Le smasheur s'engage entre le piquet et le plot.

### Pour complexifier la passe du passeur-lanceur :

- ❖ Au lieu de « lancer » le ballon, le passeur doit réaliser un « jongle haut » et une passe haute.

### Pour complexifier :

- ❖ **L'action démarre du smasheur qui passe au passeur.** Dans ce cas, la « rotation » de la routine diffère. Les joueurs en attente avec ballon sont les smasheurs. Le smasheur devient ensuite passeur ; le passeur défenseur ; le défenseur récupère le ballon et vient attendre en tant que smasheur.

## Pourquoi ça fonctionne ?



### Au niveau motivationnel :

- Temps de la séquence court, défini et chronométré (4 minutes) -> dynamisme de la situation.

### Au niveau des apprentissages :

- Régulations possibles entre chaque séquence de 4 minutes -> le score des élèves repart à zéro et ils ont la possibilité d'essayer de faire mieux en mettant en application un ou plusieurs conseils.
- Nombre de répétition important.
- Passe de qualité car passeur lanceur : il n'y a pas de passe au préalable. Le passeur est dans une situation de confort.

