



- Volley -

Stratégies contre renvoyeurs



Problème pro :

- Proposer des situations de match,
- mettant en évidence la nécessité de jouer en passe
- afin d'attaquer dans des conditions favorables.

La situation / Le dispositif d'apprentissage

Objectif :

→ S'organiser à 2 pour « construire une attaque » intentionnelle (placée ou smashée).

Dispositif :

- Il s'agit d'une situation de match à 2 contre 2. (Dispositif qui fonctionne également à 3 contre 3)
- Point n°1 : les 2 équipes n'auront pas les mêmes droits (Cf plus loin)
 - Point n°2 : feuille de match et décompte des points : les points marqués grâce à une attaque « préparée » seront valorisés (Cf plus loin).

But pour l'équipe: gagner le match (et le tournoi).

- Les équipes de 2 sont regroupées par poule de niveau (3 équipes par poule) et disputent un tournoi (Cf feuille de tournoi en Annexe).
- Chaque match va se dérouler en 2 mi-temps selon la feuille de match suivante.

Match n°1

1^{ère} mi-temps

Equipe A : STRATEGES (marquent 1 ou 2 points)

Equipe B : RENVOYEURS (passe interdite)

Noter 1 ou 2 points dans les cases					TOTAL						TOTAL
						1	2	3	4	5	

2^{ème} mi-temps

Equipe A : RENVOYEURS (passe interdite)

Equipe B : STRATEGES (marquent 1 ou 2 pts)

					TOTAL	Noter 1 ou 2 points dans les cases					TOTAL
1	2	3	4	5							

TOTAL Equipe A =

TOTAL Equipe B =

- En 1^{ère} mi-temps, l'équipe A est « **STRATEGES** » : ce qui signifie :
 - qu'elle joue avec les règles « classiques » (nombre de touche de balle à définir).
 - qu'elle marque 2 points si elle marque sur une attaque smashée ou placée (critères à définir) suite à une passe du passeur. Ses autres points lui rapportent 1 point.
- L'équipe B est quant à elle « **RENVOYEURS** », ce qui signifie :
 - que les 2 joueurs n'ont pas le droit de se faire de passe. Ils doivent jouer en renvoi direct.
 - que tous leurs points vaudront 1 point.
- La mi-temps s'achève lorsqu'une équipe a fini une ligne, rempli 5 cases, c'est-à-dire a gagné 5 échanges.



Equipe A : STRATEGES (marquent 1 ou 2 points)							Equipe B : RENVOYEURS (passe interdite)						
Noter <u>1 ou 2 points</u> dans les cases						TOTAL							TOTAL
								1	2	3	4	5	

- En 2^{ème} mi-temps, les rôles seront inversés.
 - Pour connaître le score final, on additionnera le score des 2 mi-temps.

Autres règles :

- Le terrain est réduit en largeur et légèrement réduit en longueur.
- L'engagement : se fera par un « service cadeau » (à définir avec vos élèves et en fonction de leur niveau).
- La 3^{ème} équipe arbitre.

Contenus visés : Au-delà du jeu en passe et de la construction de l'attaque, il est attendu que :

- Les élèves comprennent que lorsqu'ils sont en position de « **Stratégès** », ils sont sensés gager plus de points que leurs adversaires.
- L'équipe « **Stratégès** » profite de son « droit à faire des passes » pour construire son attaque et « scorer » grâce à des attaques smashées ou placées.



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

- Si les élèves ne parviennent pas à se « détacher » du renvoi direct lorsqu'ils sont « **Stratégès** » :
 - o interdire les renvois directs si le ballon arrive derrière la zone des 3 mètres.
- Démonstration pour que les élèves comprennent mieux les statuts différents des 2 équipes.
- Cette situation n'étant pas magique et étant avant tout destinée à faire comprendre la nécessité de « construire » le jeu : il est nécessaire en amont ou en aval de mettre en place un travail plus technique sur l'utilisation du passeur pour produire une attaque smashée (ou placée).
 - o (Voir fiches « Match de smash » ou « Routine de smash avec passeur lanceur »).

EVOLUTIONS possible: VARIABLES...



- Dispositif qui fonctionne également à 3 contre 3, ou 4 contre 4 !
- Pour simplifier la tâche à l'équipe « **STRATEGES** » : leur octroyer des droits supplémentaires : blocages, nombre de touche de balles illimité.

Pourquoi ça fonctionne ?



Au niveau motivationnel :

- Amélioration de la stratégie collective, du jeu en passe sous forme compétitive.
- Changement de rôle à la mi-temps, possibilité de « remonter » le score si l'on est « **Stratégès** » en 2^{ème} mi-temps.

Au niveau des apprentissages :

- Pour le prof, il est plus facile de réguler les élèves en cours de match, car on portera notre attention uniquement sur l'équipe « **Stratégès** » (c'est surtout elle qui nous intéresse et la manière dont elle utilise son « droit » à construire les attaques).
- Les mi-temps sont courtes (5 échanges gagnés) -> nécessité de se concentrer sur tous les points.



STRATEGES contre RENVOYEURS

Poule n°...

- L'équipe des STRATEGES marque 2 points en cas d'attaque smashée ou placée (suite à une passe du « passeur »).
- Tous les autres points valent 1 point.
- L'équipe des RENVOYEURS n'a pas le droit de se faire de passe. Ils ne font que des renvois directs.

		Nombre de points	Classement
Equipe A :			
Equipe B :			
Equipe C :			

Match n°1

1^{ère} mi-temps

Equipe **A** : **STRATEGES** (marquent 1 ou 2 points)

Noter <u>1 ou 2 points</u> dans les cases					TOTAL

2^{ème} mi-temps

Equipe **A** : **RENNVOYEURS** (passe interdite)

					TOTAL
1	2	3	4	5	

TOTAL Equipe **A** =

Equipe **B** : **RENNVOYEURS** (passe interdite)

					TOTAL
1	2	3	4	5	

Equipe **B** : **STRATEGES** (marquent 1 ou 2 pts)

Noter <u>1 ou 2 points</u> dans les cases					TOTAL

TOTAL Equipe **B** =

Match n°2

1^{ère} mi-temps

Equipe **A** : **STRATEGES** (marquent 1 ou 2 points)

Noter <u>1 ou 2 points</u> dans les cases					TOTAL

2^{ème} mi-temps

Equipe **A** : **RENNVOYEURS** (passe interdite)

					TOTAL
1	2	3	4	5	

TOTAL Equipe **A** =

Equipe **C** : **RENNVOYEURS** (passe interdite)

					TOTAL
1	2	3	4	5	

Equipe **C** : **STRATEGES** (marquent 1 ou 2 pts)

Noter <u>1 ou 2 points</u> dans les cases					TOTAL

TOTAL Equipe **C** =

Match n°3

1^{ère} mi-temps

Equipe **B** : **STRATEGES** (marquent 1 ou 2 points)

Noter <u>1 ou 2 points</u> dans les cases					TOTAL

2^{ème} mi-temps

Equipe **B** : **RENNVOYEURS** (passe interdite)

					TOTAL
1	2	3	4	5	

TOTAL Equipe **B** =

Equipe **C** : **RENNVOYEURS** (passe interdite)

					TOTAL
1	2	3	4	5	

Equipe **C** : **STRATEGES** (marquent 1 ou 2 pts)

Noter <u>1 ou 2 points</u> dans les cases					TOTAL

TOTAL Equipe **C** =

