



- 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)

- o Point n°1 : les 2 équipes n'auront pas les mêmes droits (Cf plus loin)
- o 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				
1 2 3 4 5					1 2 3 4 5				
2 ^{ème} mi-temps									
Equipe A : RENVOYEURS (passe interdite)					Equipe B : STRATEGES (marquent 1 ou 2 pts)				
Noter 1 ou 2 points dans les cases					TOTAL				
1 2 3 4 5					1 2 3 4 5				
TOTAL Equipe A =					TOTAL Equipe B =				

- En 1^{ère} mi-temps, l'équipe A est « **STRATEGES** » : ce qui signifie :
 - o qu'elle joue avec les règles « classiques » (nombre de touche de balle à définir).
 - o 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 :
 - o que les 2 joueurs n'ont pas le droit de se faire de passe. Ils doivent jouer en renvoi direct.
 - o 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 1 ou 2 points dans les cases					TOTAL				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

- o 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 « **Stratégies** », ils sont sensés gager plus de points que leurs adversaires.
- L'équipe « **Stratégies** » 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 « Stratèges » :
 - 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 possibles 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 « Stratèges » 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 « Stratèges » (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

Equipe B : RENVOYEURS (passe interdite)

1	2	3	4	5	TOTAL

2^{ème} mi-temps
Equipe A : RENVOYEURS (passe interdite)

1	2	3	4	5	TOTAL

TOTAL Equipe A =

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 : RENVOYEURS (passe interdite)

1	2	3	4	5	TOTAL

TOTAL Equipe A =

Equipe C : RENVOYEURS (passe interdite)

1	2	3	4	5	TOTAL

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 : RENVOYEURS (passe interdite)

1	2	3	4	5	TOTAL

TOTAL Equipe B =

Equipe C : RENVOYEURS (passe interdite)

1	2	3	4	5	TOTAL

Equipe C : STRATEGES (marquent 1 ou 2 pts)

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

TOTAL Equipe C =

