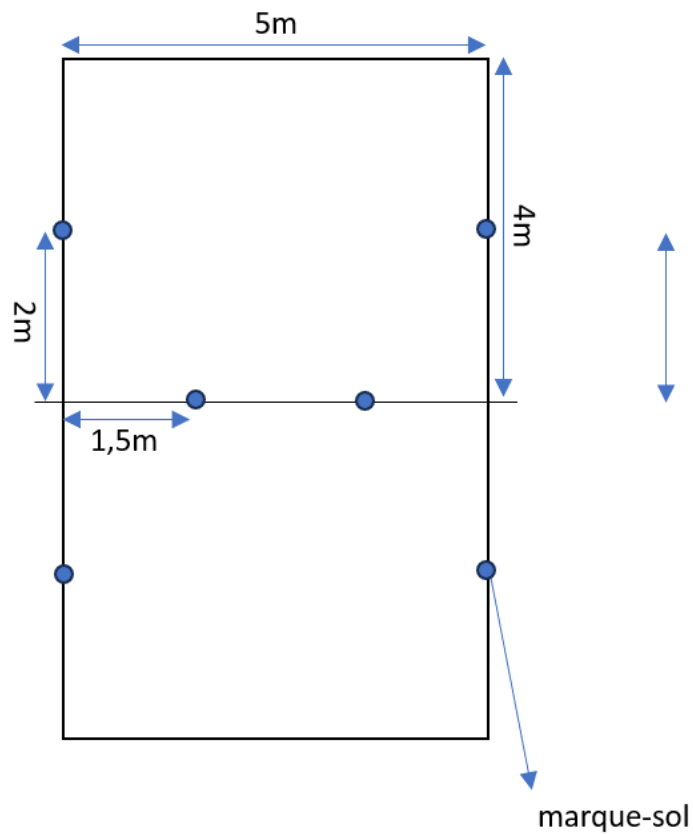
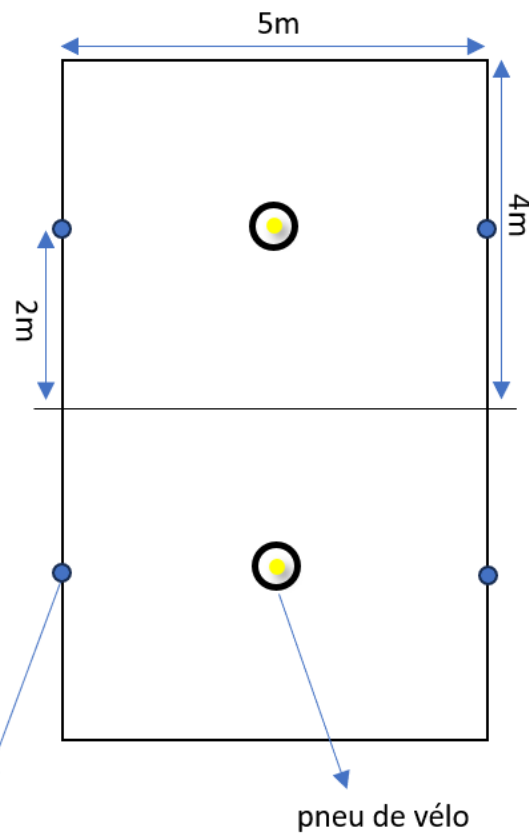


# VOLLEY FUN CUP MONKEYS

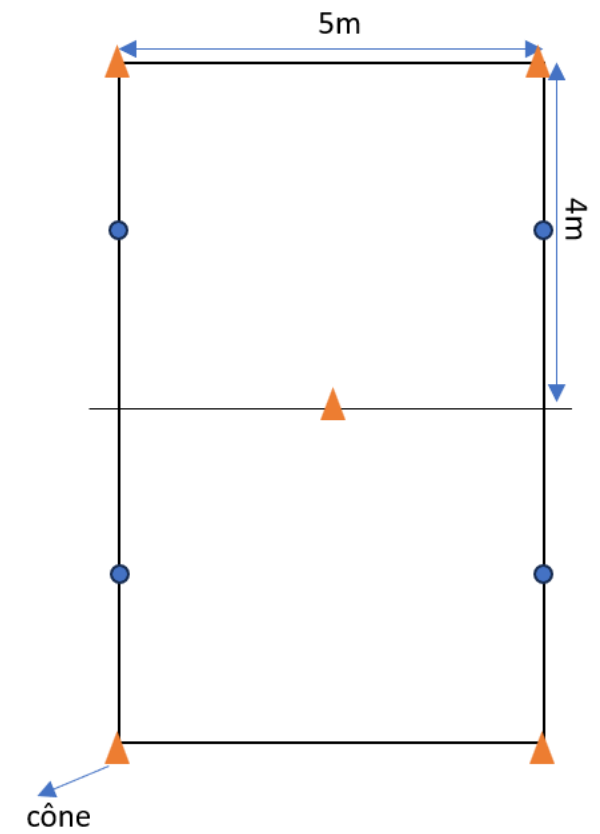
JAUNE



BLANC



ORANGE



	<b>JAUNE</b>	<b>BLANC</b>	<b>ORANGE</b>
<b>Dimensions terrain</b>	Largeur : 5m Profondeur : 4m	Largeur : 5m Profondeur : 4m	Largeur : 5m Profondeur : 4m
<b>Hauteur filet</b>	2,10m	2,30m	2,30m
<b>Types ballons</b>	Ballon n°7 léger	Ballon n°5 léger	Ballon n°5 léger
<b>Autre matériel</b>	6 marque-sol	4 marque-sol 2 pneus de vélo	5 petits cônes 4 marque-sol

## FORME JAUNE

### MISE EN JEU

Le joueur est en position chevalier (généflexion) : il lance la balle à 2 mains pour lui-même, se relève et joue en passe haute au-dessus de l'élastique (frappe à 2 mains). Cette mise en jeu s'effectue de l'intérieur du terrain. On peut accepter la balle tenue pour ceux qui ne réussissent pas à frapper la balle à 2 mains.

Au-delà de 3 mises en jeu effectuées par le même serveur, le service change de camp.

### DISPOSITION DES ÉQUIPES

Les joueurs sont par équipes de 2 et les 2 joueurs sont sur le terrain ; un des 2 est placé près d'un des 4 cônes : 2 sont placés sous l'élastique et les 2 autres sont chacun sur la ligne latérale à 2m de l'élastique.



### DÉROULEMENT DU JEU

Attraper la balle de préférence au-dessus de la tête, la lancer pour soi, et la jouer au-dessus de l'élastique **EN PASSE HAUTE** (frapper la balle à 2 mains : **forme jaune\***) **OU EN BALLE TENUE** (forme jaune).

### APRÈS

Le joueur qui a joué au-dessus de l'élastique se précipite vers son partenaire placé près d'un des 4 cônes. Ils se frappent dans les mains et les 2 joueurs changent de rôle. Attention : **après avoir touché son partenaire, le volleyeur doit aussi changer de cône.**

## COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Il faut absolument respecter le rituel technique en 2 temps, y compris si l'on joue la balle au-dessus de l'élastique sous la forme d'une balle lancée ; cette action DOIT être précédée d'un lancer pour soi, ceci afin de ne pas tuer le temps de l'après.
2. Il est préférable d'attraper la balle au-dessus de la tête ; cela favorise la lecture de trajectoire et incite les enfants à bouger plus. Ce n'est cependant pas obligatoire.
3. Attention de ne pas systématiser le déplacement. Entraînez les enfants à utiliser les 4 cônes. Il faut les inciter à aller loin, à bouger vite. Un des objectifs que nous devons avoir en tête est l'athlétisation de nos joueurs ; coacher ces déplacements est une bonne manière de travailler cela dans un contexte de jeu.
4. En ce qui concerne la mise en jeu, essayons de synchroniser le lancer de balle avec la flexion-extension des membres inférieurs.

## FORME BLANCHE

### MISE EN JEU

Lancer la balle à 2 mains par le bas à partir de la ligne de fond. Au-delà de 3 mises en jeu effectuées par le même serveur, le service change de camp.

### DISPOSITION DES ÉQUIPES

Les joueurs sont par équipes de 2. Un joueur est placé au centre du terrain, dans un pneu, et l'autre est positionné derrière lui. 4 "balises" (petits cônes ou marque-sol) sont placées sur les 2 lignes latérales à 2m de l'élastique, 2 dans chaque camp.



### DÉROULEMENT DU JEU

Le rituel s'effectue en **2 contacts**. Le joueur placé derrière le pneu **DOIT** être celui qui attrape le ballon venant de l'autre camp. Le joueur placé dans le pneu doit se diriger le plus tôt possible vers un des 2 cônes placés sur les lignes latérales. Le joueur qui a attrapé la balle la lance pour son partenaire vers un des 2 cônes. **Celui-ci lance la balle pour lui-même et la joue en passe haute** (frappe à 2 mains) au-dessus de l'élastique. Les ballons tenus ne sont plus autorisés dans cette forme.

### APRÈS

Les 2 joueurs changent simplement de place et donc de rôle. L'attrapeur-lanceur se positionne dans le pneu et le volleyeur devient l'attrapeur-lanceur. Il est à noter que le joueur placé dans le pneu peut se retirer pour permettre à son partenaire d'attraper la balle au cas où celle-ci arriverait dans sa zone. La règle : **il doit conserver un pied dans le pneu.**

## COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Celui qui attrape le ballon est toujours le joueur arrière. L'idée première est d'amener le jeu sans ballon : sur la trajectoire de la balle, les 2 joueurs devraient bouger, l'un pour prendre la balle, l'autre pour se diriger vers le cône, et, si possible, le cône le plus éloigné de l'attrapeur-lanceur.
2. Dans cette forme, l'accent est mis sur la vitesse de transmission ; l'idée est donc que la transmission vers le partenaire soit rapide. C'est dans l'autre forme (orange) que la nécessité de créer du temps pour l'autre va apparaître.
3. Il faut impérativement transmettre la balle de l'endroit où on l'a attrapée. Une option plus difficile serait aussi d'inciter l'enfant à lancer la balle à partir de la position des membres supérieurs avec laquelle il a attrapé la balle (imitation passe haute ou imitation manchette).
4. Il faut vérifier si, quand les enfants vont jouer court au centre, la forme reste faisable, ou s'il s'agira systématiquement d'une rupture de jeu (on peut y remédier en augmentant la hauteur de l'élastique).

## FORME ORANGE

### MISE EN JEU

Lancer la balle par le haut à une main, **pied avant sur ligne du fond** Au-delà de 3 mises en jeu effectuées par le même serveur, le service change de camp. Si un enfant n'y arrive pas, on tolère que ce soit le pied arrière qui touche la ligne et non le pied avant.

### DISPOSITION DES ÉQUIPES

Les joueurs sont par **équipes de 2** ; ils sont placés l'un derrière l'autre, chaque équipe dans son terrain. **Le joueur arrière a une main posée sur l'épaule de son partenaire.** Dans ce jeu, les rôles ne sont pas prédéfinis. L'équipe va devoir **COMMUNIQUER** pour déterminer qui va attraper la balle venant du camp adverse et qui va la relancer au-dessus de l'élastique. Le terrain est délimité par 4 cônes placés sur chaque coin et un 5<sup>e</sup> cône (servant aux 2 équipes) est placé sous l'élastique au centre.



Serveur

### DÉROULEMENT DU JEU

Le rituel s'effectue en **2 contacts**. Le joueur qui prend l'initiative d'attraper la balle venant du camp adverse se précipite au point de chute de la balle pendant que son partenaire (le futur volleyeur) se rend près d'un des marque-sol placés sur les lignes latérales. Le joueur qui a attrapé la balle la lance vers son partenaire. Ce lancer s'effectue le plus précisément possible car le volleyeur doit jouer la balle au-dessus de l'élastique **directement en passe haute** (frappe à 2 mains).

### APRÈS

L'attrapeur-lanceur a le choix : soit **contourner** un des 2 cônes placés sur les coins du fond de terrain, soit toucher le cône placé sous l'élastique. Le "volleyeur" revient au centre du jeu se placer derrière son partenaire. **IL EST INTERDIT POUR LES JOUEURS DE SE TROUVER CÔTE À CÔTE** (la main du joueur arrière doit être posée sur l'épaule de son partenaire).

## COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Il ne faut pas faciliter la tâche des enfants en décidant à l'avance qui attrape la balle, mais leur laisser le choix. L'objectif premier est de favoriser la communication.
2. Laissez aussi les joueurs choisir l'après : soit on contourne le cône du fond, soit on touche le cône central. Cependant, on va éviter tout systématisme afin de visiter différents déplacements, différentes distances à parcourir et donc différentes vitesses à adopter.
3. On peut jouer la balle au-dessus en manchette ou en frappe à une main mais plutôt dans l'idée de sauver la balle et pas comme objectif. On va donc accorder la priorité à jouer au-dessus de l'élastique en passe haute.
4. Communiquer en termes de solution, c'est-à-dire parler avant tout sur ce qu'on fait soi-même et non sur ce que l'autre doit faire.
5. Incitez les enfants à lancer la balle comme ils l'ont attrapée, et obligez progressivement vos duos à chercher la longue distance pour améliorer la capacité de lancer.