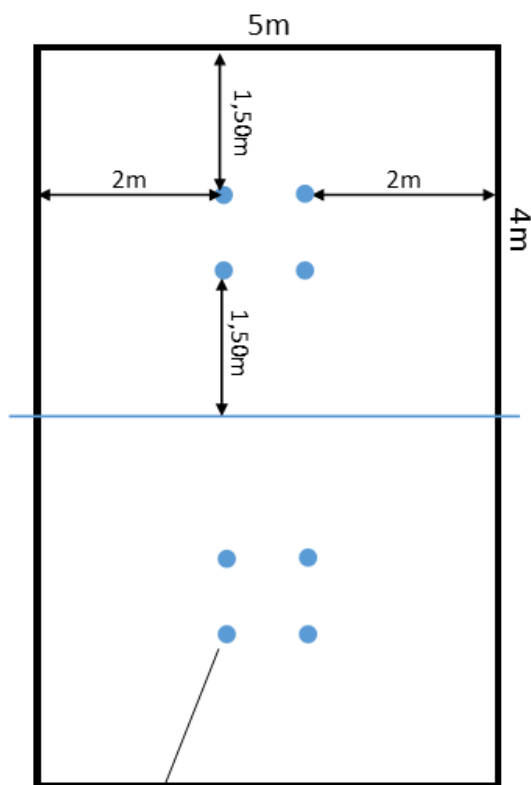


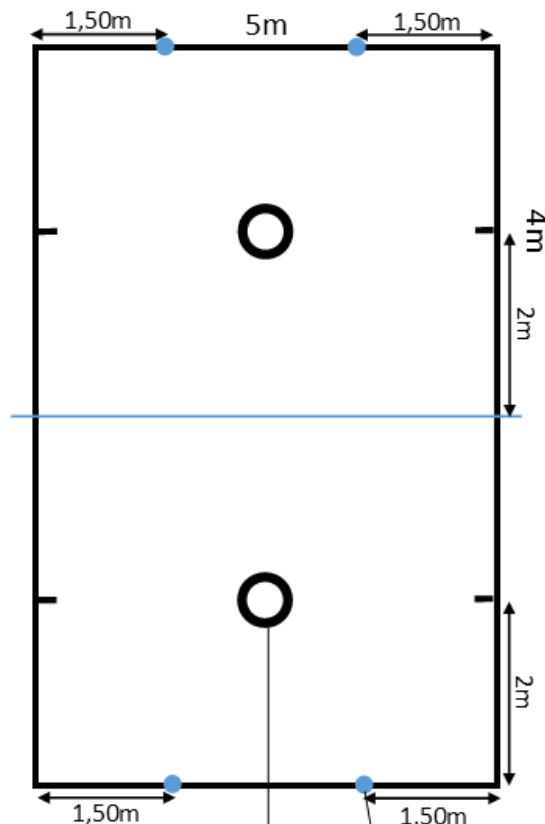
VOLLEY FUN CUP MONKEYS

JAUNE



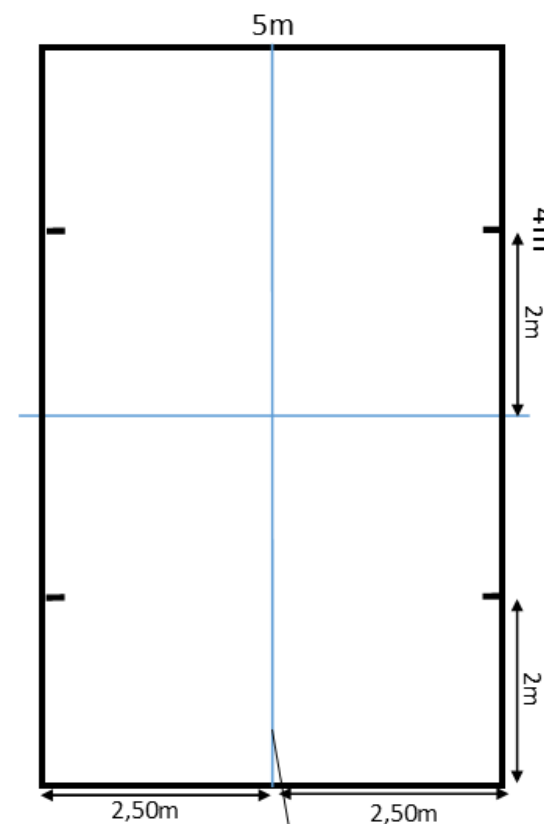
Carré d'1m de côté
délimité par 4 marque-sols

BLANC



Pneu de vélo
4 marque-sols

ORANGE



Fine ligne centrale à tracer

	JAUNE	BLANC	ORANGE
Dimensions terrain	Largeur : 5m Profondeur : 4m	Largeur : 5m Profondeur : 4m	Largeur : 5m Profondeur : 4m
Hauteur filet	2,10m	2,30m	2,30m
Types ballons	Ballon n°7 léger	Ballon n°5 léger	Ballon n°5 léger
Autre matériel	8 marque-sol	4 marque-sol 2 pneus de vélo	2 petits cônes

JAUNE

MISE EN JEU

Le joueur a un pied posé sur un des 4 plots. Le service s'effectue par un lancer à 2 mains, quelle qu'en soit la forme (lancer comme une passe haute, comme une manchette ou comme un throw in de football). L'équipe garde le service 3 fois maximum. Serveur A – serveur B – serveur A. Lors du changement, veillez à équilibrer qui sert (commencer par B, par exemple).

DISPOSITION DES ÉQUIPES

Les joueurs sont par équipes de 2 et les 2 joueurs sont sur le terrain. Un joueur est placé au centre du carré formé par les 4 marque-sol (voir schéma). Son partenaire a obligatoirement un pied posé sur un des 4 marque-sol, et c'est à partir de cette position qu'il devra attraper la balle jouée par l'adversaire.

DÉROULEMENT DU JEU

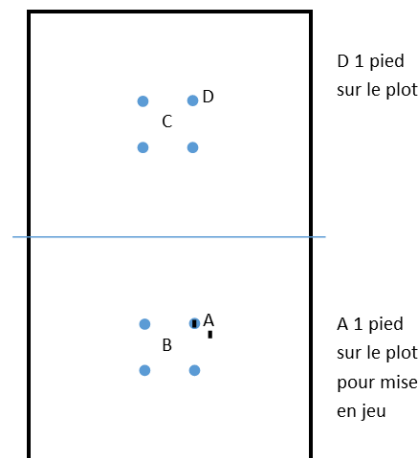
Le joueur placé hors du carré (avec un pied posé sur un marque-sol) DOIT ÊTRE celui qui attrape la balle. Il la lance au-dessus de sa tête puis la joue au-dessus de l'élastique : en forme jaune sous la forme d'un **lancer à 2 mains** / en forme jaune* sous la forme d'une **frappe à 2 mains – passe haute**.

APRÈS

Le joueur qui a joué au-dessus de l'élastique doit « libérer » son partenaire en le touchant. Il prend sa place au milieu du carré pendant que l'autre sort de ce carré en veillant à ce qu'un de ses appuis couvre un marque-sol.

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. Veillez à ce que les joueurs modifient leur position (prendre un marque-sol de gauche ou de droite, proche ou loin de l'élastique).
4. Il faut interdire au joueur de bouger avec la balle en mains quand il l'a attrapée, même si, de cette position, il ne peut jouer de l'autre côté de l'élastique



BLANC

MISE EN JEU

Lancer la balle à 2 mains par le bas ou par le haut à partir d'un des marque-sol placés sur la ligne de fond. De l'élan est autorisé uniquement pour un joueur pour lequel c'est absolument nécessaire. L'équipe garde le service 3 fois maximum. Serveur A – serveur B – serveur A. Lors du changement, veillez à équilibrer qui sert (commencer par B, par exemple).

DISPOSITION DES ÉQUIPES

Les joueurs sont par équipes de 2. Les 2 joueurs sont placés l'un derrière l'autre. Chacun a un pied dans un pneu (un est donc « décalé » vers la gauche et un vers la droite).

DÉROULEMENT DU JEU

Le rituel s'effectue en **2 contacts**.

L'ÉQUIPE CHOISIT TOUJOURS CELUI QUI ATTRAPE LE BALLON ET CELUI QUI SERA PAR CONSÉQUENT AMENÉ À LE JOUER AU-DESSUS DE L'ÉLASTIQUE.

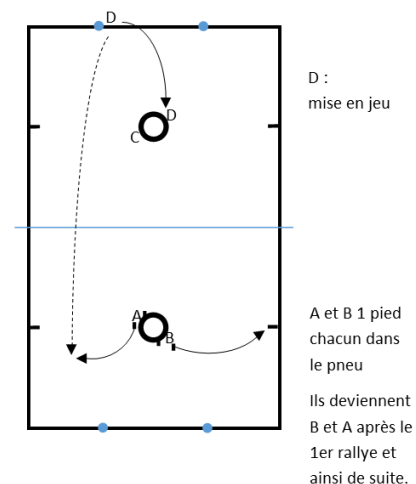
Le joueur qui décide d'attraper la balle venant de l'adversaire peut évidemment quitter le pneu. Son partenaire doit impérativement se placer au niveau de la petite ligne tracée à 2 mètres du filet **MAIS IL DOIT CHOISIR CELLE QUI SE SITUE DANS LA ZONE OPPOSÉE À CELLE OÙ A ÉTÉ ATTRAPÉ LE BALLON**. Le joueur qui a attrapé la balle la lance pour son partenaire. **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.**

APRÈS

Les 2 joueurs changent simplement de place au niveau du pneu. Celui qui était devant se place donc derrière son partenaire et vice versa.

COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Le fondement pédagogique de la forme est double : favoriser la communication entre joueurs d'une part et développer la notion de jeu sans ballon. Attention de bien veiller à ce qu'il n'y ait aucune consigne liée à une systématisation quelconque. Évitez donc que ce soit le même joueur qui attrape systématiquement la 1^e balle ; évitez que ce soit le joueur avant ou arrière qui ait la même fonction. Incitons donc les joueurs à se parler sur CHAQUE rallye.
2. Dans cette forme, l'accent doit aussi être placé sur la vitesse de transmission ; l'idée est donc que le lancer de balle vers le partenaire soit rapide. Dans ce cas, on n'est pas encore dans l'idée de créer du temps pour le partenaire mais on doit coacher dans le sens « accélérer » les transmissions de ballon.
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).



MISE EN JEU :

Lancer la balle par le haut à une main : un joueur l'effectue sans élan, l'autre avec élan. Ce choix reste valable pour TOUTE la durée de la rencontre mais peut être modifié de match en match. L'équipe garde le service 3 fois maximum. Serveur A – serveur B – serveur A. Lors du changement, veillez à équilibrer qui sert (commencer par B, par exemple).

DISPOSITION DES ÉQUIPES

Les joueurs sont par **équipes de 2** ; ils sont placés l'un derrière l'autre. Chaque joueur a un pied sur la ligne centrale et l'autre appui se trouve respectivement dans la zone de gauche ou dans la zone de droite (voir schéma).

DÉROULEMENT DU JEU

Le rituel s'effectue en **2 contacts**.

- Si la balle arrive dans la zone de gauche, c'est le joueur de la zone de droite qui **DOIT** attraper la balle et le joueur de la zone de gauche doit donc changer de zone pour pouvoir jouer au-dessus de l'élastique.
- Si la balle arrive dans la zone de droite, c'est le joueur de la zone de gauche qui **DOIT** attraper la balle et le joueur de la zone de droite doit donc changer de zone pour pouvoir la jouer au-dessus de l'élastique.

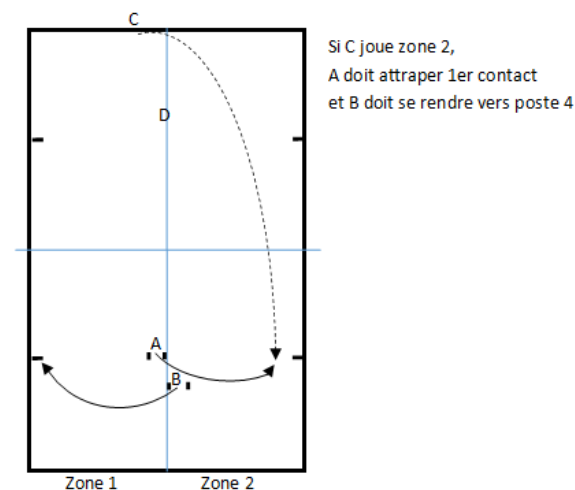
Le joueur qui a attrapé la balle la lance vers son partenaire. Ce lancer s'effectue le plus précisément possible car le volleyeur doit jouer la balle au-dessus de l'élastique **directement en passe haute** (frappe à 2 mains).

APRÈS

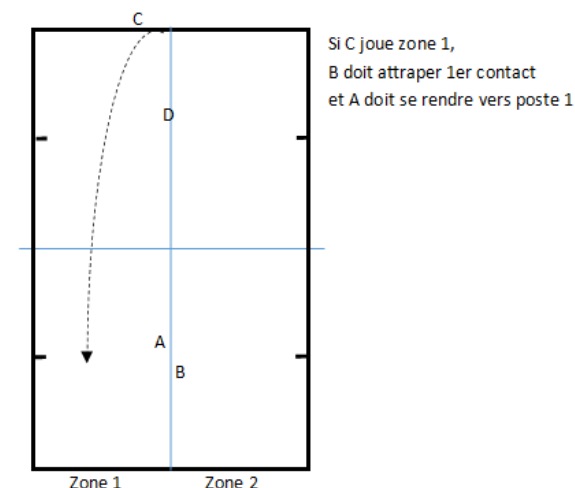
Les 2 joueurs reviennent se placer l'un derrière l'autre au niveau de la ligne centrale.

COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. L'objectif 1^{er} est de lire la trajectoire de balle le plus rapidement possible mais en corollaire. L'attrapeur-lanceur doit être capable de créer du temps pour son partenaire. Celui-ci doit donc se déplacer le plus rapidement possible vers sa « home position » d'attaquant.
2. Inciter les joueurs à se déplacer très rapidement pour reprendre au plus tôt leur position de départ.
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.



Si C joue zone 2,
A doit attraper 1er contact
et B doit se rendre vers poste 4



Si C joue zone 1,
B doit attraper 1er contact
et A doit se rendre vers poste 1