

ATELIERS PREPARATOIRES

Ces ateliers peuvent s'intégrer dans une rencontre :

- Jonglages, le mur
- Les manchettes
- Les balles brûlantes
- Le damier
- Le gagne terrain
- Le tennis volley
- 1 contre 1 ou 1 avec 1

cf : fichier USEP « Le volley à l'école »
disponible à l'USEP



2 rue J. Cussonneau
49100 ANGERS
Tél et Fax : 02 41 37 51 51
E-mail : usep49@wanadoo.fr

Fiche guide pour une rencontre de Volley ball

Exemples de feuilles de poule (disponible à l'USEP)

	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	

Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
A - C		
B - C		

Classement Final de la Poule	
1er :
2ème :
3ème :

	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	
D :	

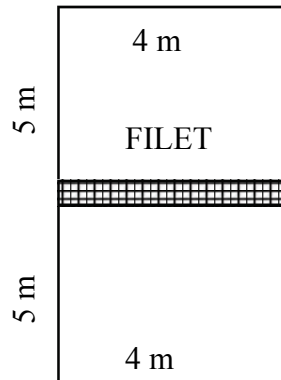
Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
C - D		
A - C		
B - D		
A - D		
B - C		

Classement Final de la Poule	
1er :
2ème :
3ème :
4ème :

- Une rencontre fait obligatoirement suite à une unité d'apprentissage
- On privilégie toujours le temps d'activité
- On ne dénature pas l'activité

TERRAIN

Terrain d'environ 5m de profondeur sur 4m de large
(de chaque côté du filet) Il est possible de juxtaposer 2 terrains



FILET : hauteur une main au-dessus d'un enfant bras tendu vers le haut
⇒ enfant de CM de taille moyenne

MATERIEL

FILET : Bande filet, rubalise, élastique ou une corde

BALLON : plastique léger

Plots, chronomètre, sifflet, planchettes et crayons

EQUIPE

Equipe de 2 : pas de différenciation entre filles et garçons

Cas de figures possibles 2 garçons, 2 filles ou 1 garçon 1 fille

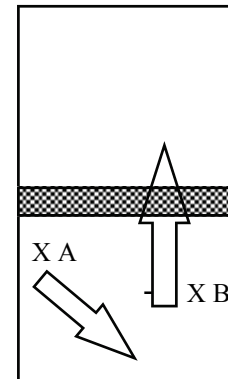
Possibilité d'un remplaçant

Niveau de la classe conseillé : CM avec ouverture possible au CE2

REGLEMENT

Mise en jeu :

- Joueur A près du filet fait une passe à deux mains à B situé au milieu du terrain qui envoie le ballon dans l'autre camp par-dessus le filet sans toucher celui-ci.



- L'équipe qui engage est celle du côté où se trouve le ballon à terre afin d'éviter la perte de temps.

- Le nombre de touche de chaque équipe n'est pas limité.

Le point est marqué lorsque l'adversaire n'a pas pu envoyer ou renvoyer le ballon par-dessus le filet ou dans les limites du terrain ou quand à l'engagement, le ballon de l'adversaire touche le filet.

- Le remplaçant d'un joueur peut se faire à tout moment (par exemple tous les 4 points ou toutes les 2 minutes)

ORGANISATION

- Les rencontres 2 contre 2 font suite aux ateliers.

- Grouper les équipes par poules (3 ou 4 de préférence).

- L'arbitrage et l'organisation de match peuvent être confiés à une équipe qui ne joue pas.

- Possibilité d'organiser des finales entre les 1er, 2ème, 3ème et 4ème de chaque poule.

- Temps de jeu : 3 ou 4 minutes.