

## J+S-Kids: Introduction au volleyball – Leçon 7

# Ballon par-dessus la corde (nœud papillon)

### Auteure

Ruth Meyer, cheffe de projet Kids Volley

### Conditions cadres

Durée de la leçon ≥60 minutes  
 Niveau  simple  moyen  difficile  
 Âge recommandé 7 à 10 ans  
 Taille du groupe 12 enfants  
 Env. du cours Long filet ou corde (hauteur: 2,00m), Terrains de volleyball (4,5 x 6m)

### Objectifs/But d'apprentissage

Jouer contre une autre équipe (connaître les objectifs tactiques)

### Indications

Chaque fois que l'on joue un ballon par-dessus un filet/corde, il y a toujours une intention derrière l'action. Lorsque l'on joue «avec» une autre équipe, les accents sont mis sur la précision afin que l'échange dure le plus longtemps possible. Lorsque l'on joue «contre» il s'agit d'empêcher l'adversaire de continuer à jouer. Cela réussit si le ballon est joué dans une zone difficile à défendre. L'on distingue trois zones:

- Feu de camp
- Fer à cheval
- Toile d'araignée

Avec la variante spéciale qu'est le nœud papillon, l'on favorise le jeu d'équipe. Lorsqu'un enfant quitte le terrain, les autres doivent combler l'espace laissé par celui-ci. De l'autre côté cette espace libéré offre l'opportunité d'un objectif tactique pour les attaquants adverses.

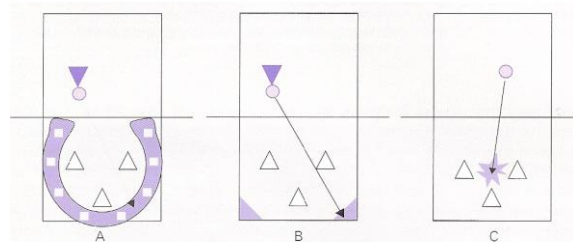


Figure 10: Exemples de métaphores concernant les cibles à atteindre  
 Situation A: cible = fer à cheval, le joueur tente d'atteindre la zone libre qui se trouve en bord de terrain adverse.  
 Situation B: cible = toile d'araignée, le joueur vise l'un des coins du terrain adverse.  
 Situation C: cible = feu de camp, le joueur essaie de créer un problème de communication entre les joueurs adverses.

Tiré de la brochure «Comprendre et enseigner le volleyball»

### Contenu

#### MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5-10'	<b>S'attraper et se sauver</b> 2-4 chasseurs, reconnaissables par des sautoirs, sont fixes. Celui qui se fait attraper écarte les jambes et peut être sauvé si un enfant passe entre ses jambes. <u>Variante:</u> la position jambes écartées est remplacée par une position de «saute-mouton» (sur les genoux et les mains). On délivre en sautant par-dessus.		2-4 sautoirs
5'	<b>Artiste du ballon</b> Chaque enfant dribble en huit un ballon autour de ses jambes écartées. <u>Variante:</u> position des jambes écartées, le ballon est tenu avec une main derrière et l'autre devant (le ballon en l'air entre les jambes). Qui peut changer les mains sans que le ballon ne tombe au sol?  <b>Un artiste du ballon mobile</b> Qui réussit à être un artiste du ballon (voir ci-dessus) mais en plus en se déplaçant? <u>Variante:</u> qui réussit à dribbler le ballon entre les jambes à la place de le tenir (avec une main devant et l'autre derrière)? Et de plus encore à se déplacer?		1 ballon par enfant

### PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
3-5'	<b>Lancer-courir-attraper</b> 1 «avec» 1. Par deux, 1 ballon: A lance le ballon par-dessus le filet/corde vers B et va toucher le mur. B attrape le ballon, le relance par-dessus le filet vers A et va toucher le mur à son tour. Quel groupe de 2 réussit en premier à attraper 10x le ballon? <u>Variante:</u> modifier la manière de lancer!		Long filet ou corde 1 ballon par groupe de 2
3-5'	<b>Démontrer-imiter</b> Même situation que ci-dessus: après avoir lancé le ballon, A effectue un mouvement/déplacement (par exemple un saut, frapper dans les mains, un tour sur soi-même, toucher une ligne, etc.). B va imiter cela après avoir attrapé et renvoyé le ballon. Inversion des rôles!		Long filet ou corde 1 ballon par groupe de 2
10'	<b>Ballon par-dessus la corde</b> 2 équipes de 2-3 joueurs, 1 ballon: les équipes jouent le ballon (lancer et attraper) de l'autre côté du filet/corde de manière à empêcher l'adversaire de continuer à jouer. Il n'est pas permis de passer le ballon à un coéquipier, ni de se déplacer avec le ballon. Comptent comme faute: le ballon touche le sol du propre camp ou de l'extérieur de celui de l'adversaire; un enfant touche le filet/corde; un enfant touche ou franchit la ligne du milieu.		Long filet ou corde 1 ballon par côté
5'	<b>Toucher la cible</b> Jouer le ballon par-dessus la corde comme ci-dessus mais avec l'intention de toucher une cible tactique (feu de camp, fer à cheval, toile d'araignée). Au début, il est possible de marquer ces cibles sur le terrain (avec du papier collant; avec les tapis et les cônes il y a un risque de se blesser) <u>Variante:</u> après avoir lancé la balle par dessus le filet, l'enfant doit aller toucher le mur arrière afin d'ouvrir l'espace du terrain.		
10'	<b>Nœud papillon</b> Ballon par-dessus la corde comme ci-dessus, à l'extérieur de chaque angle du terrain se trouve, à 1m, un cône/une quille. L'enfant qui vient de jouer le ballon par-dessus le filet/corde doit aller tourner autour d'un cône/quille avant de pouvoir à nouveau participer au jeu. <u>Variantes:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- après une faute, l'enfant responsable doit courir autour du terrain adverse.</li> <li>- il est autorisé de passer le ballon à ses coéquipiers: l'enfant qui a attrapé le ballon ainsi que celui qui l'aura lancé par-dessus le filet courent.</li> <li>- l'enfant qui lance la balle crie «feu de camp», «toile d'araignée» ou «fer à cheval», selon l'endroit où il lance la balle.</li> </ul>		Long filet ou corde 1 ballon par terrain et 4 cônes/quilles par terrain Evt. un coach par terrain

### PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
3-5	<b>Balle en cercle</b> Les enfants se trouvent en cercle. Une balle se déplace par passe d'un enfant à l'autre. Celui qui a reçu la balle s'assoit après l'avoir renvoyée. Le deuxième tour commence lorsque tout le monde est assis, mais cette fois-ci chacun doit se relever.		1 ballon
5'	<b>Rituel final</b> Tous forment un cercle en se donnant la main, entrent dans le cercle tout en levant les bras. Une fois au centre, tous baissent les bras et font un cri d'équipe (par exemple «Et ciao»).		