

J+S-Kids: Introduction au Volleyball – Leçon 8

Ballon par-dessus la corde (turbine)

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. C'est le cas 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
-

La turbine est une forme de jeu très dynamique dans laquelle tous les enfants sont en mouvement (équipe). Chacun reçoit tour à tour de nouvelles responsabilités dans la défense du terrain.

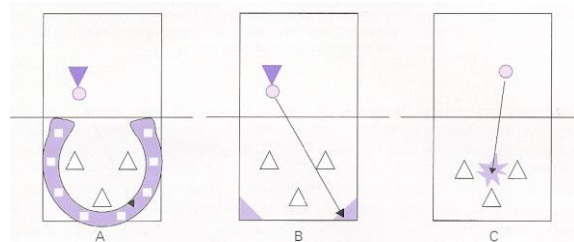


Figure 10: Exemples de métaphores concernant les cibles à atteindre
 Situation A: cible = fer à cheval, le joueur tente d'atteindre la zone libre qui se trouve en bord de terrain adverse.
 Situation B: cible = toile d'araignée, le joueur vise l'un des coins du terrain adverse.
 Situation C: cible = feu 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'	Jeu de poursuite avec rebonds ¾ des enfants dribblent un ballon. Le ¼ restant n'a pas de ballon et essaie d'attraper les ballons des enfants qui dribblent. Celui qui se fait attraper est bloqué les jambes écartées. Il peut être sauvé si un autre enfant lui fait rebondir le ballon entre les jambes. <u>Variante:</u> pour libérer, s'échanger les ballons.		Des ballons pour 3/4 des enfants
5'	Dribbler en rythme A dribble son ballon à des rythmes différents. B l'imité avec de petits sauts (sans dribbler). Alterner les rôles.		1 ballon par enfant
10'	Deux enfants se font face, assis avec les jambes écartées et se roulent le ballon en même temps. <u>Variante:</u> avant de se passer la balle, la rouler sous ses pieds et derrière le dos.		1 ballon par enfant

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Lancer-attraper avec variantes Par deux, 1 ballon, celui-ci est lancé et attrapé par-dessus le filet/corde. Les enfants lancent le ballon selon des consignes définies. Chacun 1x à deux mains depuis la hauteur du front, à deux mains par-dessus la tête, de la main droite, de la main gauche et pour finir avec le pied (rouler sur le sol). Quelle équipe réussit à respecter ces consignes 3x à la suite sans faire de faute?		Long filet ou corde 1 ballon pour deux enfants
10'	Ballon par-dessus la corde avec consignes supplémentaires 2 équipes de 2-3 enfants, 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 (feu de camp, fer à cheval, toile d'araignée). 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. Consignes supplémentaires: tous doivent toucher le ballon avant qu'il ne soit joué dans le camp adverse. Pendant ce temps, l'adversaire doit répondre à des consignes spéciales comme par exemple: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tous doivent toucher le sol avec le ventre ➤ Tous se tapent dans les mains ➤ Tous doivent aller toucher le mur 		Long filet ou corde 1 ballon par terrain
10'	Ballon par-dessus la corde avec ballon supplémentaire Situation comme ci-dessus excepté que chaque équipe a un ballon supplémentaire qui ne peut pas tomber sur le sol. Si l'enfant qui a le ballon supplémentaire, veut jouer le ballon du match, il doit d'abord transmettre l'autre ballon à un coéquipier.		Long filet ou corde 3 ballons (2 ballons de volleyball et un ballon d'une autre couleur) par terrain
10'	Turbine ensemble Ballon par-dessus la corde comme ci-dessus, d'abord on joue ensemble («combien de fois pouvons-nous jouer le ballon par-dessus le filet/corde sans faire de faute?») Lorsque le ballon est chez l'adversaire, l'équipe qui vient de jouer fait une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre (turbine). Lorsque le système est maîtrisé, on passe à la prochaine étape en jouant cette fois «contre» l'autre équipe (quelle équipe fait le plus de points?)		Long filet ou corde 1 ballon par terrain de jeu
10'	Turbine contre (Kids Volley Niveau 1) Ballon par-dessus la corde avec turbine: lorsque le ballon est chez l'adversaire, l'équipe qui vient de jouer fait une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre. La balle sera relancée immédiatement par le joueur l'ayant rattrapée. Variante Kids Volley Niveau 1: lors d'une faute, un enfant doit quitter le terrain et se placer à la ligne latérale du terrain. Il peut retourner sur le terrain dès que son équipe parvient à rattraper une balle. Quelle équipe réussit à faire en sorte qu'il n'y a plus de joueur sur le terrain adverse?	<p>2er Team</p> <p>Positions de bases pour des effectifs de 2, 3 ou 4 joueurs sur le terrain et sens des rotations après que le ballon ait été lancé par-dessus le filet.</p>	Long filet ou corde 1 ballon par terrain de jeu



PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
3-5'	Le nœud de la gorgone Chaque enfant attrape aléatoirement les mains d'autres enfants. Sans se lâcher les mains, le groupe doit tenter de défaire le nœud pour se retrouver en cercle.		
5'	Rituel final 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»).		