



V
O
J
L
M
Y
K
A
C
U
U
Y
C
U
U
J
M
W

SOMMAIRE

• Préambule	Page 3
• Introduction	Page 4
• Situation de jeu réel à 2 contre 2	Page 5
• Objectif 1. Savoir frapper le ballon	Page 7
• Objectif 2. Savoir se déplacer, se placer avant de frapper le ballon	Page 9
• Objectif 3. Savoir coopérer	Page 13
• Objectif 4. Savoir s'opposer	Page 15
• Situation d'évaluation terminale	Page 17
• La rencontre	Page 18
• La rencontre : une formule de tournoi « classique »	Page 19
• La rencontre : une formule de tournoi « montant - descendant »	Page 20
• Lexique	Page 21
• Annexe : places et rôles des enfants et éducateurs dans la rencontre	Page 22
• Annexe : code du sportif	Page 23

PREAMBULE

Ce préambule a pour objet de préciser certains des éléments relatifs à la conception de ce document.

Le jeu (le 2 contre 2 et le 1 contre 1) **y est majoritaire** aussi bien sous forme aménagée que sous forme réelle.

Le jeu en 2 contre 2 a été retenu parce qu' :

- il favorise un nombre important de frappes sur le ballon, facteur de progrès dans un sport de renvoi,
- il oblige les enfants à prendre en compte différentes formes de coopération qui caractérisent un sport collectif.

Telle que nous la concevons, **l'activité Volley-Ball est la combinaison de trois compétences :**

- la maîtrise des frappes,
- la mise au point de stratégies pour coopérer avec un partenaire,
- la recherche de stratégies pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires.

Ces trois caractéristiques se déclinent en **quatre savoir-faire :**

- frapper le ballon,
- se déplacer, se placer avant de frapper le ballon,
- coopérer,
- s'opposer.

Il ne s'agit pas d'isoler chaque savoir-faire mais de doser la place de chacun dans une même séance.

La première séance

Elle est consacrée au **jeu en 2 contre 2**.

Grâce à la mise en place de règles minimales, elle a pour but de faire comprendre aux élèves à quel jeu ils ont affaire et aussi de les évaluer et de repérer des groupes de niveau.

Cette séance est divisée en deux parties :

- pendant la première, tous les élèves jouent et le maître observe afin de repérer les différents niveaux,
- durant la seconde, trois équipes sont regroupées sur un terrain, deux équipes s'opposent, la troisième observe.

Le choix de moments consacrés à l'observation par les élèves eux-mêmes a été retenu pour les impliquer dans plusieurs rôles. Ils pourront être joueur, arbitre, juge de ligne, secrétaire...

La constitution de groupes de niveaux pour les autres séances s'explique par la volonté que chacun apprenne et progresse en fonction de ses capacités, pour que chaque élève y trouve son compte.

INTRODUCTION

Ce module « volley » a été élaboré dans le cadre de la convention partenariale I.A. 57 – U.S.E.P. 57 – C.D.57 de VOLLEY et le soutien de la Ligue Lorraine de Volley.

Durée : de 9 à 13 séquences de 45 mn à 1 heure.

Le module comprend l'acquisition de 4 savoirs-faire :

- frapper le ballon (2 ou 3 séances),
- se déplacer, se placer avant de frapper le ballon (2 ou 3 séances),
- coopérer (2 ou 3 séances),
- s'opposer (2 ou 3 séances),

suivie d'une évaluation terminale interne à la classe et/ou d'une rencontre inter-classes.

Chaque séquence débute par une mise en situation de jeu réel à 1 contre 1 ou à 2 contre 2.

La mise en train peut être nécessaire (jeu individuel ou à 2 de lancer – rattraper ou lancer – frapper – rattraper avec ou sans déplacements). Les objectifs de la séquence seront alors expliqués.

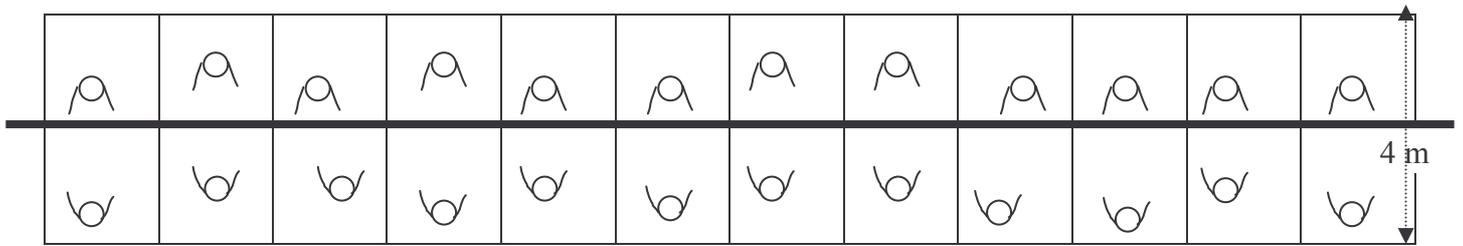
L'organisation repose sur :

- un temps d'action maximum,
- la possibilité de travailler avec des objectifs différents selon les niveaux d'où un travail par 2 ou par 4 (1 contre 1 ou 2 contre 2).

Le terrain :

- Un fil élastique ou une bande ferrari accroché sur les barres transversales des buts de handball partage l'espace. Un support intermédiaire est nécessaire (poteau ...).
- *Selon les situations ou les besoins, des terrains sont délimités par des plots (en utilisant également les lignes existantes, tennis par exemples). Ces espaces varient selon l'organisation prévue dans les situations (2 m x 2 m, 4 m x 4 m, 4 m x 6 m). Ces dimensions sont données pour une équipe. (voir page suivante).*

Taille d'un 1/2 terrain : 2 m x 2 m

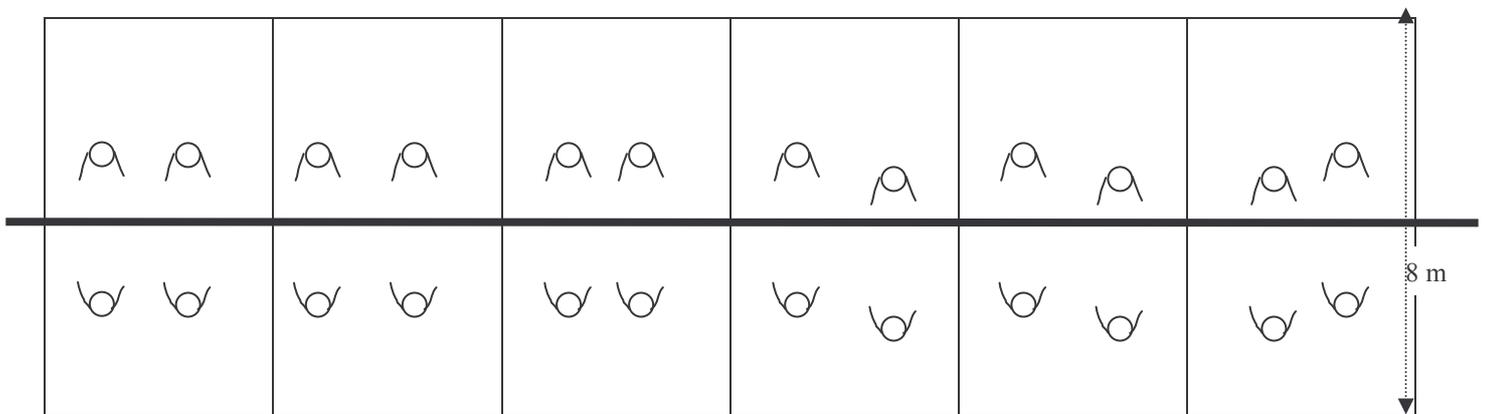


Elève

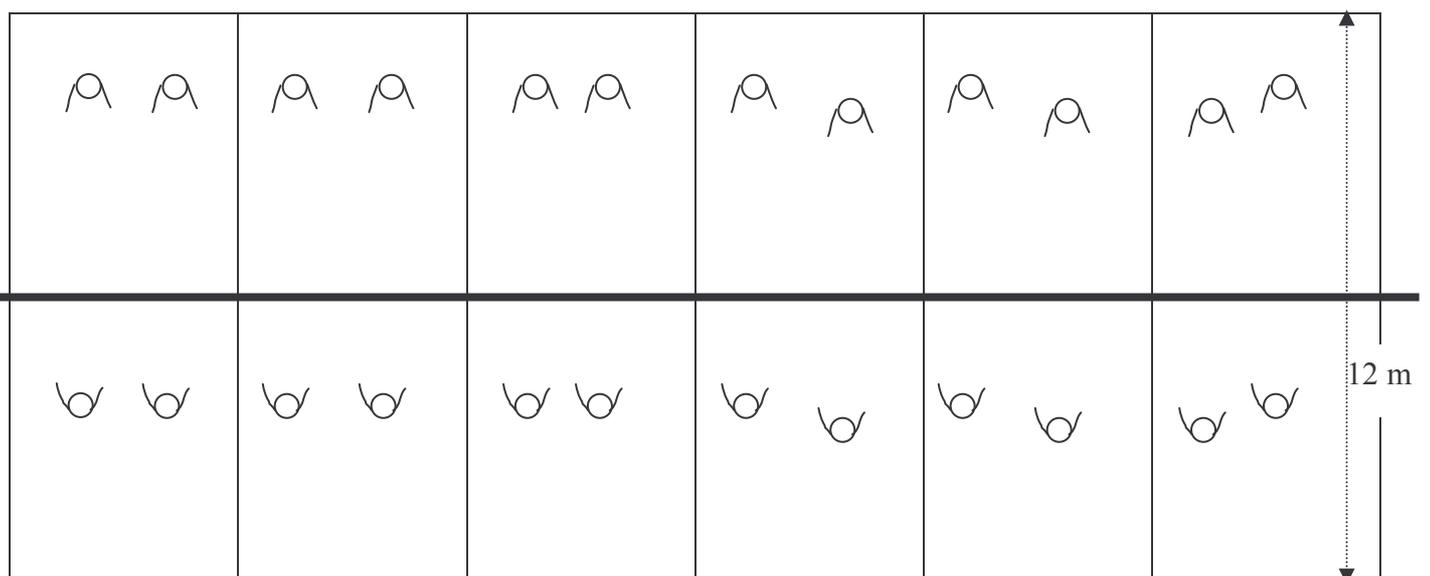


Filet

Taille d'un 1/2 terrain : 4 m x 4 m



Taille d'un 1/2 terrain : 6 m x 4 m



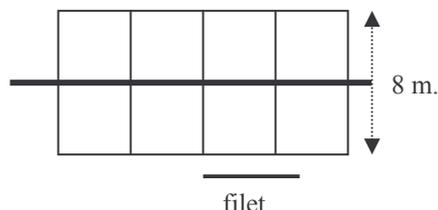
SITUATION DE JEU REEL A 2 CONTRE 2

A proposer

- en début de module pour comprendre les finalités du volley, dégager les différents niveaux et constituer des groupes. Elle définit aussi les étapes d'apprentissage avec les élèves.
- en cours de module pour réinvestir
- en fin de module pour une évaluation finale et pour préparer des rencontres inter-classes

1 - Organisation

On utilise 4 mini-terrains de 4 m x 4 m pour chaque équipe.



2 - Les équipes

3 équipes de deux joueurs par terrain : deux s'affrontent, une arbitre.

3 - Les règles minimales

But du jeu : faire tomber le ballon dans le camp adverse.

- Chaque équipe défend son terrain de part et d'autre d'un filet.
- La balle doit être frappée (mais pas 2 fois consécutivement par le même joueur).
- Une équipe dispose au maximum de 3 touches de balles pour renvoyer la balle dans le camp adverse.
- Envoi par un service frappé d'une main au fond du terrain, à aménager en début de module :
 - ⇒ dans le terrain, frappe à 10 doigts,
 - ⇒ du fond, frappe à 10 doigts.

4 - Le comptage

Le jeu se poursuit même si la balle touche le filet, y compris à l'engagement.

Les équipes engagent (servent) à tour de rôle, les joueurs également.

5 - Durée

Le maître donne le top de départ pour tous les terrains. Les matchs s'arrêtent sur un signal après 5 à 8 mn de jeu. Scores acquis.

6 - Permuter

L'arbitrage et le comptage sont assurés par deux joueurs.

Pour que plusieurs équipes, éventuellement, puissent se rencontrer, varier la composition des poules de 3 équipes.

Exemples : 3 équipes (de n° 1 à 3) sur 1 terrain.

Matches	Equipe arbitre
n° 1 - n° 2	n° 3
n° 2 - n° 3	n° 1
n° 1 - n° 3	n° 2

voir chapitre « rencontres ».

OBJECTIF 1. SAVOIR FRAPPER LE BALLON

2 ou 3 séances

SITUATION DE REFERENCE

INTERET PEDAGOGIQUE

Description de la tâche : Jeu réel du volley en 1 contre 1. Voir les règles minimales, chapitre « situation de jeu réel ».

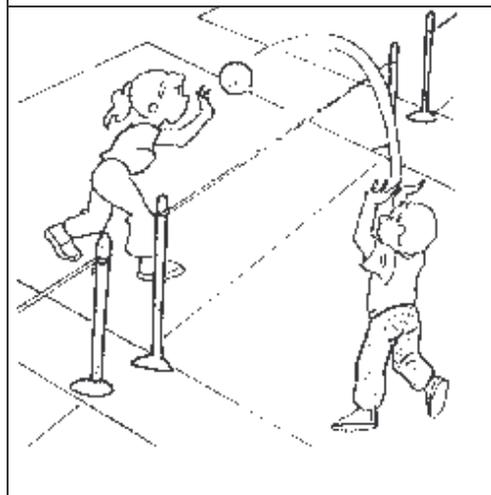
Toute la classe est en activité.

But : Marquer plus de points que son adversaire dans un temps fixé par le maître.

Le petit terrain contraint à des échanges simples (peu de déplacements).

Terrain : 2 m x 2 m (pour chaque joueur)

Conditions d'exécution : Pour engager, le joueur « serveur » se lance la balle puis la frappe depuis l'endroit qu'il aura choisi.



Consignes :

Après engagement, chercher à marquer 1 point en envoyant le ballon par-dessus le filet pour qu'il touche le sol dans le camp adverse.

On change de serveur à chaque point.

Un joueur A marque également 1 point quand le joueur B envoie le ballon hors du camp adverse.

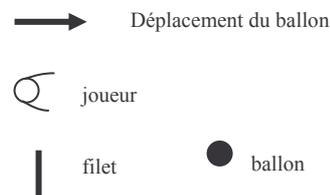
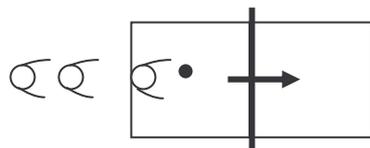
Seuls les frappés avec les mains et les avant-bras sont autorisés.

La situation de référence est complétée par des situations plus spécifiques qui cherchent à améliorer les savoir-faire et les compétences permettant de « mieux jouer » au cours de cette situation de référence qui est donc reprise en cours de séance et sur plusieurs séances :

Situation spécifique :

1 enfant – 1 ballon – se lancer la balle, la frapper pour l'envoyer

1. *Se lancer la balle au-dessus de sa tête, puis la frapper à 10 doigts pour l'envoyer de l'autre côté du filet.*



+ facile

+ difficile

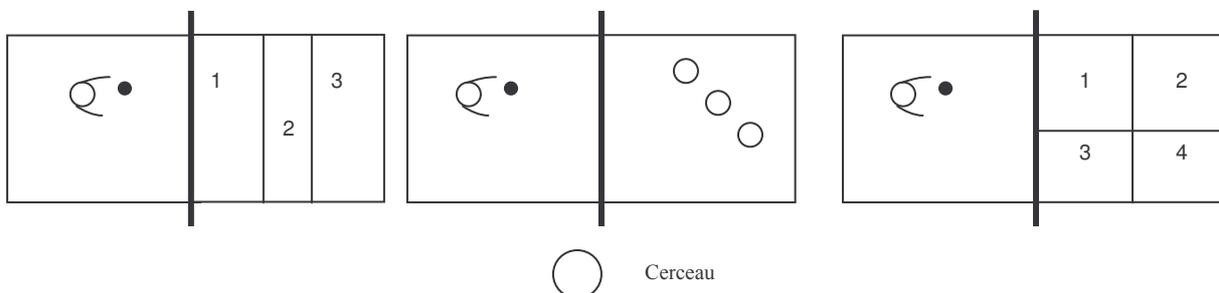
- Laisser la balle rebondir avant de la frapper.
- Envoyer la balle contre un mur.

- Varier les surfaces de contact possibles des mains avec la balle (doigt, poing, paume, manchette...).
- Lancer la balle de plus en plus haut.
- Lancer la balle de moins en moins haut.
- Lancer la balle vers le haut, frapper dans les mains. ou toucher le sol avant de la frapper.

2. En restant sur place, **enchaîner plusieurs frappes pour soi-même** (jonglage à 2 mains, 1^{ère} frappe à 10 doigts) d'abord sans rebond, puis après un rebond.

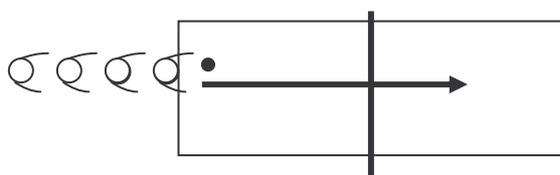
+ facile	+ difficile
<ul style="list-style-type: none"> - Jongler à 10 doigts après un rebond. - Lancer, frapper à 10 doigts et rattraper à 2 mains. 	<ul style="list-style-type: none"> - Varier les surfaces de contact possibles des mains avec la balle. - Taper dans les mains entre chaque frappe. - Varier la trajectoire (frapper pour envoyer haut puis pour envoyer plus bas...). - Enchaîner un maximum de frappes à 10 doigts sans interruption.

3. Sur place, se lancer la balle, puis la frapper à 10 doigts **pour l'envoyer dans une zone** (ou dans des cerceaux) de l'autre côté du filet.



+ facile	+ difficile
<ul style="list-style-type: none"> - Se lancer la balle vers le haut et la laisser rebondir avant de la frapper à 10 doigts. - Se placer près du filet (2 m). - Même situation sans filet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Changer le placement au départ en s'éloignant de plus en plus du filet. - Varier le lancer (lancer haut, lancer plus bas - frappe en manchette). - La zone à atteindre est annoncée après le lancer.

4. **Frapper la balle d'une main pour l'envoyer de l'autre côté du filet** (service : voir lexique).



+ facile	+ difficile
<ul style="list-style-type: none"> - Se rapprocher du filet. - Sans filet, face à un mur (proche d'abord puis en se reculant). 	<ul style="list-style-type: none"> - En visant une zone (type situation 3). - En variant la trajectoire.

OBJECTIF 2. SAVOIR SE DEPLACER, SE PLACER AVANT DE FRAPPER LE BALLON

2 ou 3 séances

SITUATION DE REFERENCE

Description de la tâche : Jeu réel du volley en 1 contre 1. Voir les règles minimales, chapitre « situation de jeu réel ».

But : marquer plus de points que son adversaire dans un temps fixé par le maître.

Terrain : 4 m x 4 m (pour chaque joueur)

Conditions d'exécution : Pour engager, le joueur « serveur » se lance la balle puis la frappe depuis l'endroit qu'il aura choisi.

Consignes :

Après engagement, chercher à marquer 1 point en envoyant le ballon par-dessus le filet pour qu'il touche le sol dans le camp adverse.

On change de serveur à chaque point.

Un joueur A marque également 1 point quand le joueur B envoie le ballon hors du camp adverse.

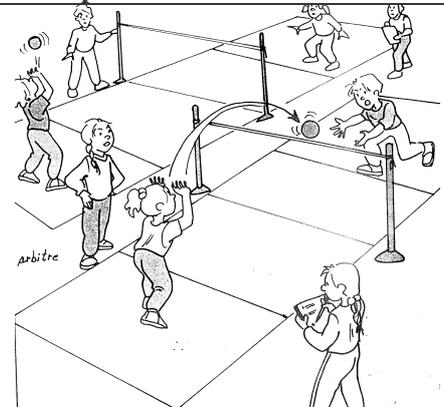
Seuls les frappés avec les mains et les avant-bras sont autorisés.

INTERET PEDAGOGIQUE

Toute la classe est en activité.

Le grand terrain contraint à une anticipation des trajectoires, des déplacements pour se placer avant la frappe.

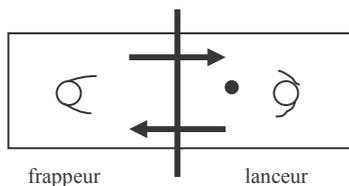
Les dimensions du terrain peuvent être modulées en fonction du but recherché : 5 m x 1 m pour des déplacements « avant-arrière », 2 m x 4 m pour des déplacements latéraux.



La situation de référence est complétée par des situations plus spécifiques qui cherchent à améliorer les savoir-faire et les compétences permettant de « mieux jouer » au cours de cette situation de référence qui est donc reprise en cours de séance et sur plusieurs séances :

Situation 1 : Renvoyer de l'autre côté du filet, en frappant, la balle lancée par un partenaire dans un espace proche du frappeur. (voir lexique)

2 élèves – 1 balle – 1 filet



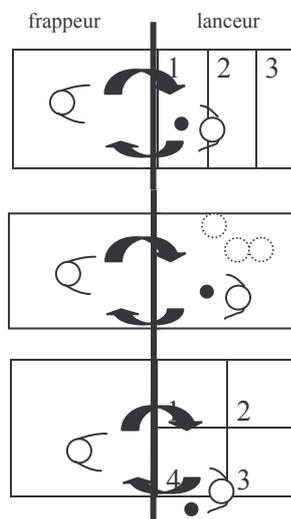
Le lanceur envoie la balle vers le frappeur qui la renvoie de l'autre côté du filet.

+ facile

+ difficile

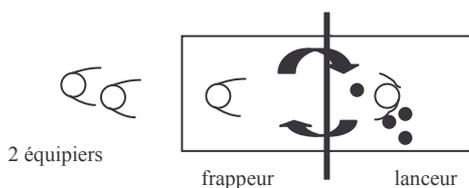
- Lanceur et frappeur proches (2m) du filet.
- Lanceur sur le même terrain que le frappeur (à 1m) (ou sous le filet).
- Le frappeur laisse rebondir la balle avant de la renvoyer.
- Le frappeur bloque la balle, se la lance et la frappe.

- Lanceur à 2 m du filet, le frappeur recule après chaque renvoi réussi (jusqu'à la ligne de fond).
- Le lanceur frappe la balle.
- Varier les lancers (haut – bas).
- Le frappeur doit envoyer la balle dans une zone.



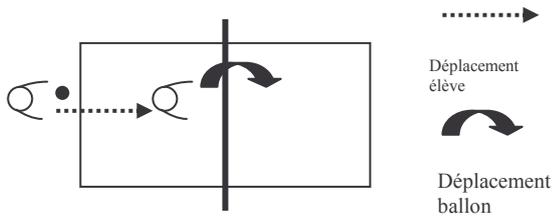
- Le lanceur annonce la zone à atteindre après le lancer.

Variante : la tournante des frappeurs - 1 terrain - 4 joueurs (1 lanceur, 3 frappeurs) - 3 ballons



- 1 lanceur envoie la balle sur le partenaire au centre du terrain.
- Le frappeur renvoie la balle de l'autre côté du filet (cibles ou zones possibles) puis va récupérer la balle pour aller la poser à côté du lanceur et retourne derrière la ligne de fond de son terrain.
- Entre temps, l'équipier prend la place du frappeur.

Situation 2 : Se lancer la balle à quelques mètres, la frapper pour l'envoyer de l'autre côté du filet.



1 enfant - 1 ballon

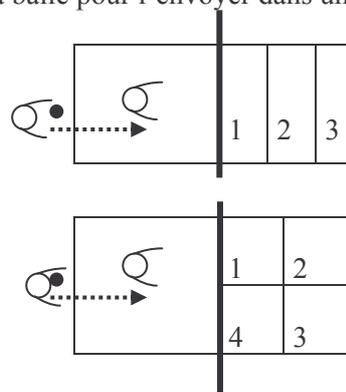
Consigne : De la ligne de fond, lancer la balle à l'intérieur du terrain et la frapper pour l'envoyer de l'autre côté du filet.

+ facile

+ difficile

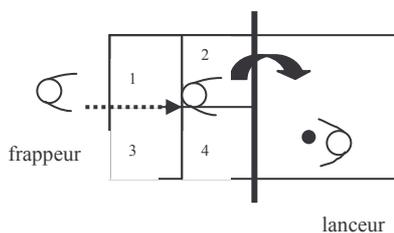
- Se lancer la balle dans un espace proche.
- Attendre un rebond avant de frapper.
- Sans filet, face à un mur.
- Hors filet et terrain, se déplacer par frappes successives de la balle (avec rebond, puis sans rebond).

- Varier le lancer (plus loin, plus haut, vers la gauche, vers la droite).
- Placé proche du filet, lancer au-dessus du filet, passer dessous et se replacer pour la renvoyer.
- Placé proche du filet, lancer la balle derrière soi, se replacer pour la frapper.
- Frapper la balle pour l'envoyer dans une zone.



- La zone à atteindre est annoncée après le lancer et avant le frappé (par le lanceur ou par le maître).

Situation 3 : Renvoyer de l'autre côté du filet, en frappant, la balle lancée par un partenaire à quelques mètres du frappeur.



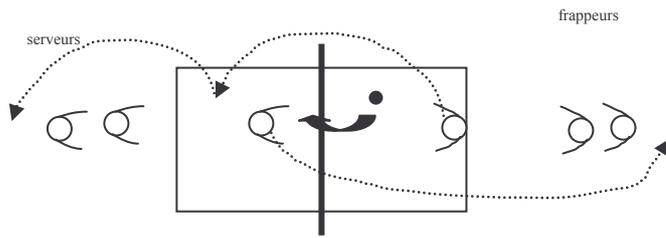
+ facile

+ difficile

- Le frappeur se place dans la zone 4.
- La balle est frappée après rebond.

- Le frappeur est placé derrière la ligne de fond, varier la zone de lancer (1, 2, 3, 4).
- Le lanceur choisit la zone de lancer sans prévenir le frappeur.
- Le frappeur est placé dans une zone 1 ou 2 et la balle est envoyée en 3 ou 4.
- Le lanceur envoie la balle en servant depuis la ligne de fond.
- Le frappeur doit envoyer la balle dans une zone (voir obj. 2 et 3).

Variante : la tournante : 1 terrain – 6 joueurs – 3 ballons



- Le serveur sert puis va se placer derrière la colonne des frappeurs.
- Le frappeur renvoie la balle dans la zone qu'il annonce juste avant la frappe puis va récupérer sa balle avant d'aller se replacer derrière la colonne des serveurs.

OBJECTIF 3. SAVOIR COOPERER

2 ou 3 séances

SITUATION DE REFERENCE

Description de la tâche : Jeu réel du volley en 2 contre 2. Voir les règles minimales, chapitre « situation de jeu réel ».

But : Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps fixé par le maître.

Terrain : 6 m x 4 m (pour chaque équipe)

Conditions d'exécution : Pour engager, le joueur « serveur » frappe depuis l'endroit qu'il aura choisi.

Consignes :

Après engagement, chercher à **marquer 2 points** en envoyant le ballon par-dessus le filet pour qu'il touche le sol dans le camp adverse **après une passe entre équipier ou 1 seul point** après un renvoi direct.

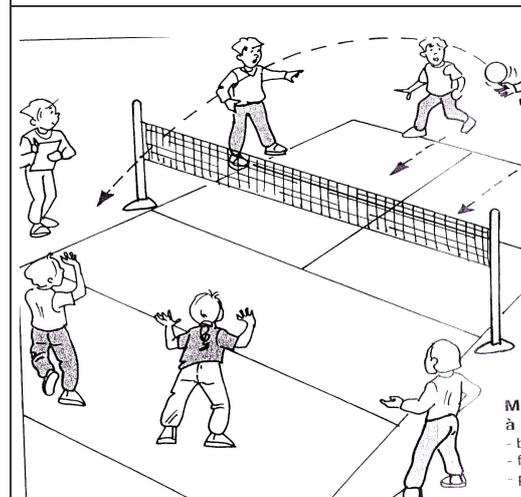
On change de serveur à chaque point.

Seuls les frappés avec les mains et les avant-bras sont autorisés.

INTERET PEDAGOGIQUE

Toute la classe est en activité

Un terrain trop petit ne favorisera pas la passe entre équipiers. Jouer sur les dimensions du terrain pour que les passes deviennent une nécessité.



La situation de référence est complétée par des situations plus spécifiques qui cherchent à améliorer les savoir-faire et les compétences permettant de « mieux jouer » au cours de cette situation de référence qui est donc reprise en cours de séance et sur plusieurs séances :

Situation 1 : Maintenir un échange à 2 de part et d'autre du filet.

Disposition matérielle : 2 enfants - 1 balle - 1 filet

Consigne : Face à face, échanger le ballon, faire durer l'échange.

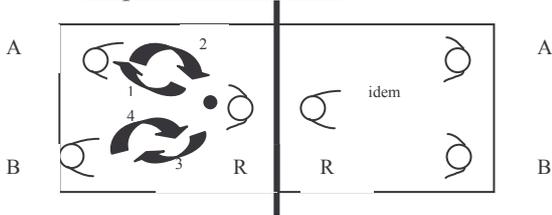
+ facile

+ difficile

<ul style="list-style-type: none">- Mise en jeu sur balle lancée.- Blocage du ballon après 3 échanges , remise en jeu, (1 point si 3 échanges réussis, puis 4, etc...).- Le lanceur bloque la balle à 2 mains puis la relance pour la frapper.	<ul style="list-style-type: none">- Varier les distances, s'éloigner ou se rapprocher du filet.- Varier les hauteurs (frappe basse, frappe haute, enchaînement frappe basse, frappe haute).
--	--

Situation 2 : Maintenir un échange en coopérant au sein de l'équipe.

Disposition matérielle : 3 enfants – 1 ballon



Consigne : Maintenir un échange à 2 en passant par un joueur relais R (changer les rôles), qui effectue le 1^{er} renvoi.

+ facile	+ difficile	
	<p>A B C</p> <p>①</p> <p>Ou inverser le sens</p>	<p>A B C</p> <p>②</p> <p>Trajectoire libre</p>
	<p>A B C</p> <p>③</p> <p>A renvoie à son « envoyeur ». B et C libres.</p>	<p>A B C</p> <p>④</p> <p>Le « passe et va »</p>
	<p>Le « passe et suit à 3 »</p> <p>A B C</p> <p>⑤</p>	

Situation 3 : Maintenir un échange régulier à plusieurs.

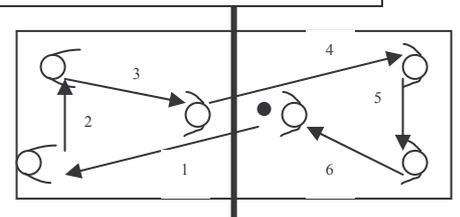
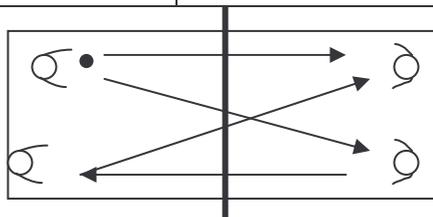
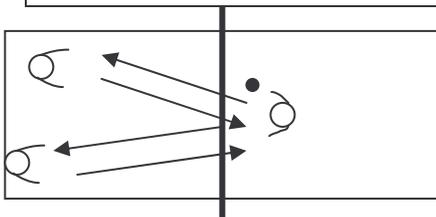
Disposition matérielle : 6 enfants – 1 filet – 1 ballon

+ facile

- Le lanceur lance le ballon à son équipe qui renvoie après 2 passes, après blocage ou non.
- Réduire l'espace entre les joueurs.

+ difficile

- Renvoyer directement sans blocage.
- Situation réelle de jeu après service.
- Introduire un 2^{ème} ballon dans les situations illustrées ci-dessous.



OBJECTIF 4. SAVOIR S'OPPOSER

2 ou 3 séances

SITUATION DE REFERENCE

Description de la tâche : Jeu réel du volley en 2 contre 2. Voir les règles minimales, chapitre « situation de jeu réel ».

But : Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps fixé par le maître.

Terrain : 6 m x 4 m (pour chaque équipe)

Conditions d'exécution : Pour engager, le joueur « serveur » frappe depuis l'endroit qu'il aura choisi.

Consignes :

Après engagement, chercher à marquer **2 points** en envoyant le ballon par-dessus le filet pour qu'il touche **directement** le sol dans le camp adverse ou **1 seul point** dans les autres cas.

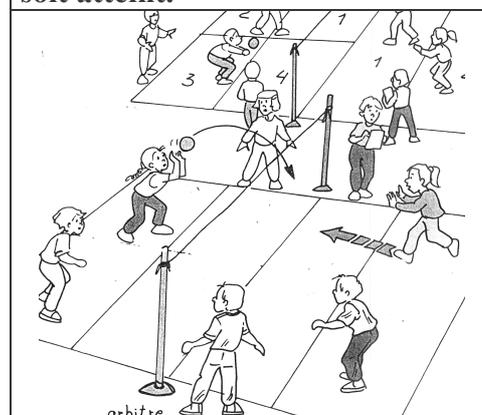
On change de serveur à chaque fois.

Seuls les frappés avec les mains et les avant-bras sont autorisés.

INTERET PEDAGOGIQUE

Toute la classe est en activité.

Un terrain trop petit ne favorisera pas la recherche de l'espace laissé libre par l'adversaire. Jouer sur les dimensions du terrain pour que l'objectif qui est de placer la balle hors de portée de l'adversaire soit atteint.



La situation de référence est complétée par des situations plus spécifiques qui cherchent à améliorer les savoir-faire et les compétences permettant de « mieux jouer » au cours de cette situation de référence qui est donc reprise en cours de séance et sur plusieurs séances :

Situation 1 : Frapper la balle hors de portée de l'adversaire.

Disposition : 2 enfants – 1 ballon – 1 filet

Consignes :

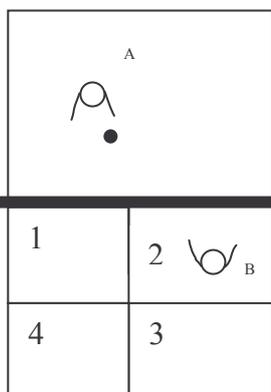
A frappe la balle pour la mettre hors de portée de B qui est dans une zone déterminée au départ.

B frappe la balle pour la renvoyer.

A 1 lanceur

B 1 défenseur (1 frappe et 1 blocage)

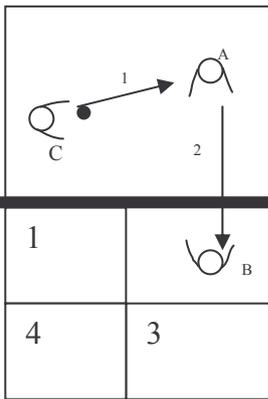
1, 2, 3, 4 espaces à protéger



+ facile

+ difficile

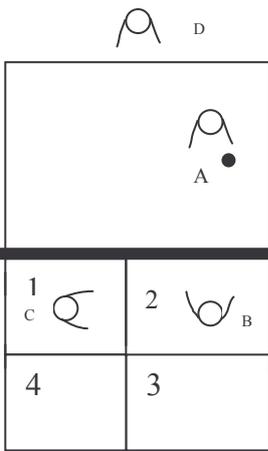
- A frappe en visant les zones 1 et 2.
- B se contente de bloquer la balle.



Situation 2 : S’opposer à 2 contre 1

Disposition : 3 élèves (1 frappeur A – 1 défenseur B – 1 lanceur C)
 – 1 filet – 1 ballon

Consignes : C envoie la balle à A qui cherche à envoyer dans une zone inoccupée. B cherche à renvoyer la balle.



Situation 3 : S’opposer à 1 contre 2

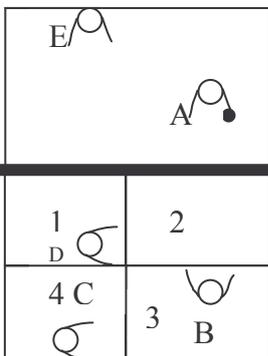
Disposition : 4 élèves (1 frappeur A ou D – 2 défenseurs B et C)
 - 2 ballons - 1 filet.

Consignes :
 A cherche à lancer dans la zone 1 ou 4, le défenseur concerné, B ou C, l’envoie à son partenaire.
 D enchaîne avec le 2^{ème} ballon.

+ facile

+ difficile

B ou C fait la passe à son partenaire placé préalablement près du filet.	B et C se redonnent la balle.
--	-------------------------------



Situation 4 : S’opposer à 1 contre 3

Disposition : 5 élèves (1 frappeur A ou E – 3 défenseurs B, C et D)
 – 2 ballons – 1 filet

Même consigne que situation 3, avec 3 défenseurs.

+ facile

+ difficile

- C ou D frappe après un rebond.	- B fait la passe à un partenaire préalablement désigné, C ou D. - Passe obligatoire entre B et C ou entre C et D.
----------------------------------	---

SITUATION D'ÉVALUATION TERMINALE

1 séance

Description de la tâche : Jeu réel du volley en 2 contre 2. Voir les règles minimales, chapitre « situation de jeu réel ».

Terrain : 4 m x 4 m (pour chaque équipe)

Organisation de la classe :

Regrouper 4 équipes de 2 joueurs sur un même terrain .

Organisation par terrain :

- Chaque équipe rencontre chaque équipe, elle sera de plus tour à tour, arbitre – secrétaire et observateur (fiche d'observation).
- Les matchs débutent et se terminent sur signal du maître.
- Les résultats sont reportés sur un tableau collectif après chaque match.

Conditions d'exécution et consignes : Voir jeu réel

INTERET PEDAGOGIQUE

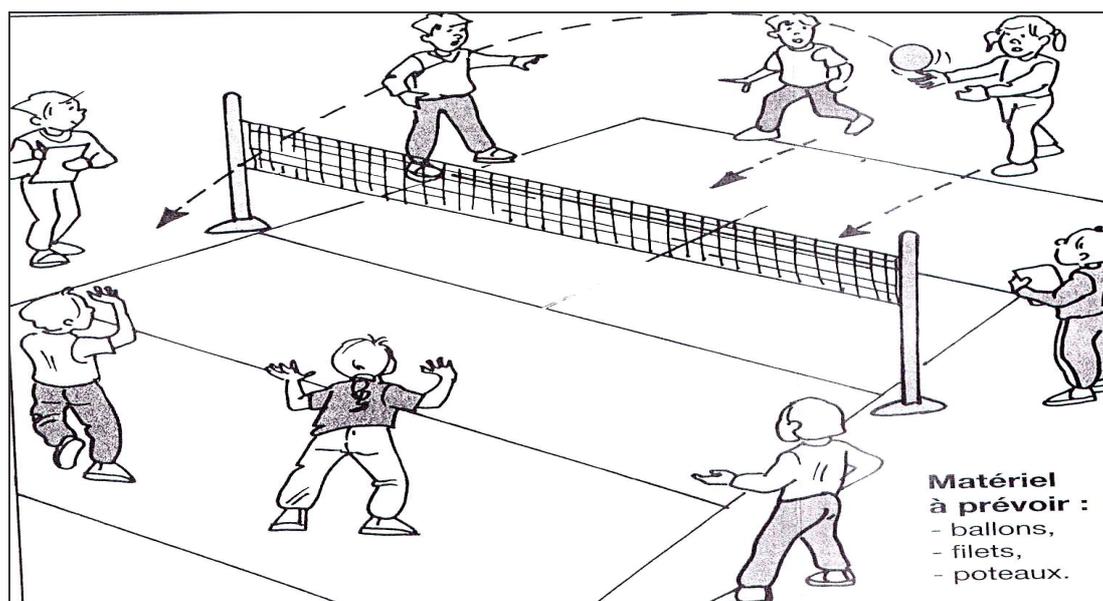
Toute la classe est en activité.

Les équipes sont à tour de rôle joueurs, arbitres, juges et marqueurs.

La fiche d'observation identique à celle de la 1^{ère} séance sera à comparer avec celle-ci.

Les matchs se jouent « au temps », ce qui facilite les permutations et l'organisation.

Un tableau collectif de déroulement et de report des résultats est à construire collectivement en classe.



LA RENCONTRE

Située à l'issue d'un module d'initiation de 8 à 10 séances, la rencontre :

- contribue à donner du sens à la mise en place du module,
- peut constituer une forme d'« évaluation »,
- est l'occasion de mettre en place, à travers toute l'organisation, un projet transversal à plusieurs disciplines (cf paragraphe « place et rôle des enfants et des adultes dans la rencontre »),
- et est surtout un moment convivial où le plaisir de jouer, de rencontrer les autres prime sur l'aspect « compétition ».

REGLEMENT : Généralités

Mise en jeu :

- Les équipes servent à tour de rôle directement (sans échange), les joueurs également (alternance systématique du service à chaque point).
- La balle doit être frappée (1 ou 2 mains) et non lancée.

Renvoi du ballon :

- Les joueurs peuvent renvoyer le ballon directement ou le passer à un partenaire.
- Le nombre de touches est limité à 3 par équipe (soit 2 passes maximum).

Marque :

- 1 point est marqué sur chaque service réussi quelque soit l'équipe qui sert (formule tie-break).
- Le point est marqué par l'équipe A si :
 - le ballon touche au sol dans le terrain de l'équipe B.
 - le ballon renvoyé par l'équipe B retombe au-delà des limites du terrain de l'équipe A.
 - le ballon renvoyé par l'équipe B passe sous le filet ou ne le franchit pas.
 - le ballon renvoyé par l'équipe B ne franchit pas le filet dans la limite des 3 touches autorisées.

RÔLE DE L'ARBITRE (enfant) :

L'arbitre :

- désigne l'équipe qui va servir,
- signale les fautes,
- indique la marque,
- communique (éventuellement) ses décisions par gestes appris et connus de tous.

LA RENCONTRE : Une formule de tournoi « classique »

ORGANISATION DES ÉQUIPES :

- Constituer 10 équipes de 2 élèves par classe (les classes dont l'effectif est supérieur à 20 prévoient des remplaçants).
- L'équipe n°1 sera la plus "forte" et ainsi de suite... jusqu'à l'équipe n°10 qui sera la plus "faible".
- Les rencontres seront jouées à 2 contre 2, ou à 3 contre 3 lorsque les effectifs des classes en présence le permettront.

ARBITRAGE :

Prévoir 10 arbitres par classe (les familiariser avec l'arbitrage au cours de vos rencontres d'entraînement).

cf. règles.

ORDRE DES RENCONTRES :

**6 matchs de 12 mn pour 4 classes :
A - B - C - D**

	Equipes en jeu	Arbitrage	
		Terrains 1 à 5	Terrains 6 à 10
1 ^{ère} rencontre	A – B	C	D
2 ^{ème} rencontre	C – D	A	B
3 ^{ème} rencontre	A – C	B	D
4 ^{ème} rencontre	B – D	A	C
5 ^{ème} rencontre	A – D	B	C
6 ^{ème} rencontre	B – C	A	D

**6 matchs de 12 mn pour 3 classes :
A - B - C**

	Equipes en jeu	Arbitrage
1 ^{ère} rencontre	A – B	C
2 ^{ème} rencontre	C – D	A
3 ^{ème} rencontre	A – C	B
4 ^{ème} rencontre	B – D	A
5 ^{ème} rencontre	A – D	B
6 ^{ème} rencontre	B – C	A

RÈGLEMENT :

La rencontre se joue sur une durée de 12 mn, le vainqueur sera celui qui aura marqué le maximum de points durant ce temps.

+ voir paragraphe « La rencontre : généralités – règlement »

Établissement du classement :

match gagné : 3 points - match nul : 2 points - match perdu : 1 point.

LA RENCONTRE : Une formule de tournoi « montant - descendant »

ORGANISATION :

- 4 terrains numérotés de 1 à 4
- 16 équipes désignées alphabétiquement de A à P, panachées ou non entre les classes.
- 8 équipes jouent simultanément, arbitrées par des équipes non concernées par le jeu.
- Les matchs se jouent au temps.

BUT :

A l'issue des plusieurs tours (3 au minimum), il s'agit de rejoindre le terrain 4 selon les modalités suivantes :

- Au terme de chaque tour, les équipes gagnantes (notées « g ») montent sur le terrain supérieur.
- Inversement, les équipes perdantes (notées « p ») descendent sur le terrain inférieur.
- Exceptions : maintien des équipes perdantes sur le terrain 1 et maintien des équipes gagnantes sur le terrain 4.

AVANTAGE DE LA FORMULE :

La rencontre peut s'arrêter à n'importe quel moment, ce qui simplifie la gestion du temps.

EXEMPLE DE TABLEAU DE MATCH

1^{er} tour		1		2		3		4	
		AB	CD	EF	GH	IJ	KL	MN	OP
1 ^{er} match		p,g		g,p		p,g		g,p	
2 ^{ème} match			p,g		g,p		g,p		p,g

2^{ème} tour		1		2		3		4	
		AC	FH	BD	IL	EG	NO	JK	MP
	

Et ainsi de suite...

LEXIQUE

Termes utilisés

- Le lancer** Balle tenue à deux mains au niveau du bassin et lancée du bas vers le haut.
- Les frappes**
- à dix doigts Bras semi-fléchis.
Mains réunies prenant la forme du ballon (au niveau du front).
Frappe avec les dix doigts écartés (avec le bout des doigts).
Bras terminant tendus vers le haut.
 - la manchette Frappe avec les avant-bras formant un plateau (bras tendus, pouces parallèles, un poing enfermé dans l'autre main).
 - le service cuillère Pieds décalés avec le pied avant opposé au bras qui sert.
Balle tenue du côté du bras frappeur.
Balance du bras de l'arrière vers l'avant.
Frappe avec le poing fermé, surface de frappe orientée vers la zone visée.
Fin de frappe : bras frappeur tendu vers l'avant mais pas vers le haut.

RENCONTRES

« PLACES ET RÔLES DES ENFANTS ET EDUCATEURS »



TÂCHES		ENFANT	EDUCATEUR
AVANT	• Réserver, prévoir : installations (gymnase, stade...), matériel, pharmacie		
	• Informer les participants : inscription - invitation - déroulement		
	• Préparer les contenus : organisation, gestion		
	• Informer la presse		
	• Organiser les transports		
	• Prévoir les résultats, les récompenses, les goûters...		
	• Prévoir annulation (météo...)		
PENDANT	Organisateur		
	• Gérer le programme : ateliers, rencontres...		
	• Répondre aux sollicitations : participations, presse, invités		
	• Assurer les remises de récompenses		
	Joueur		
	• Participer au programme		
	• Respecter les consignes de sécurité		
	• Observer, conseiller, manager...		
	Spectateur		
	• Regarder, encourager...		
• Respecter les arbitres, les participants, le matériel...			
• Respecter les consignes de sécurité			
APRES	• Ranger le matériel, vérifier la propreté		
	• Faire le compte-rendu de la rencontre		
	• Régler les factures		
	• Etablir le bilan		

**Tout jeune sportif débutant
s'engage à :**

Se conformer aux règles de jeu.

Respecter les décisions de l'arbitre.

Respecter les adversaires et les partenaires.

Refuser toute forme de violence et de tricherie.

Etre maître de soi en toutes circonstances.

Etre loyal dans le sport et dans la vie.

Etre exemplaire, généreux et tolérant.