

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'opposer individuellement et/ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

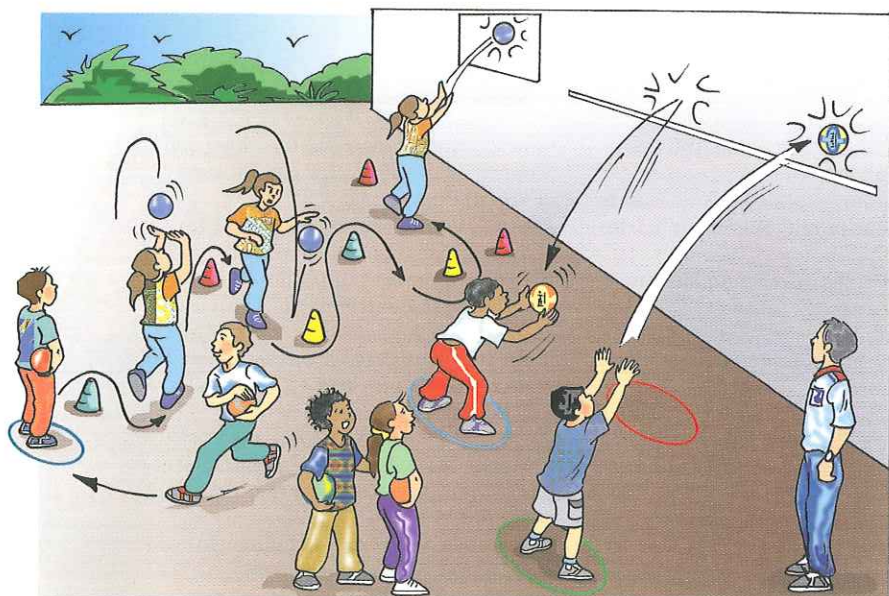
Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des principes de vie collective

# Le mini-volley : un jeu d'opposition

À l'école primaire, la pratique du volley-ball doit être abordée comme une activité d'opposition duelle dont le but est de gagner l'échange.

Par J.-J. Benoît, F. Druenne, S. Druenne, C.-E. Ohier



Illustrations : C. Müller

**P**our l'enfant, jouer au mini-volley c'est frapper le ballon pour lui faire franchir l'obstacle du filet. Un module d'apprentissage permet d'enrichir l'expérience motrice et de découvrir qu'il s'agit d'un jeu complexe dans lequel interviennent plusieurs composantes :

- frapper le ballon ;
- lui faire franchir l'obstacle constitué par le filet ;
- l'orienter dans le camp adverse pour mettre en difficulté l'adversaire ;
- empêcher la balle de tomber dans son camp.

## Organisation

### Matériel

Utiliser des ballons légers (180-200 g), suffisamment gros (circonférence de 65 à 70 cm) et agréables au toucher.

### Terrain

Pour les matches de 1 contre 1, le terrain de 2,25 x 9 m est séparé en deux camps par un filet (ou de la rubalise) placé à 1,80 m du sol.

## Règles

- sans exclure les autres gestes, on privilégie la « touche haute » : cette frappe constitue le geste spécifique du volleyeur (tête relevée, regard orienté vers le haut) pour diriger sa balle avec précision ;
- pour que les enfants approchent l'activité réelle qui veut que l'on se déplace rapidement pour se mettre « sous la balle à frapper », on les autorise à bloquer le ballon avant qu'il ne tombe au sol puis à le relancer au-dessus d'eux afin de le frapper à deux mains. Progressivement, l'action bloquer-lancer sera de plus en plus brève pour favoriser la continuité du jeu.

## Bloquer, frapper et envoyer le ballon

### Objectif

Contrôler le ballon en étant en mouvement, le frapper à deux mains (cf. dessin ci-dessus).

### Le slalom

**Dispositif** : un ballon par enfant ; un circuit matérialisé par des plots.

**Tâches** : se déplacer sur le circuit en jonglant, en frappant le ballon au-dessus de sa tête ; s'immobiliser si l'on bloque le ballon puis poursuivre le parcours en relançant la balle ; éventuellement, reprendre le parcours là où on a perdu le ballon.

**Critère de réussite** : effectuer le parcours imposé.

### Variantes

- pour simplifier : limiter le nombre de rebonds, les interdire ;
- pour complexifier : imposer des formes de déplacement ; ajouter un filet que le ballon devra franchir, etc.

## Le tape-mur

**Dispositif** : un ballon par élève qui se place dans un cerceau face à un mur sur lequel est tracée une ligne horizontale (à une hauteur minimale de 1,80 m).

**Tâches** : se lancer le ballon, le frapper pour le faire rebondir contre le mur au-dessus de la ligne, puis le bloquer.

**Critère de réussite** : bloquer le ballon après son rebond sur le mur.

### Variantes

- pour simplifier : moduler la distance entre le cerceau et le mur ;
- pour complexifier : enchaîner un nombre de frappes convenu sans bloquer le ballon ; ajouter des lignes horizontales de plus en plus élevées (1,80 ; 2 ; 2,50 ; 3 m).

## Franchir le filet

### Objectif

Frapper le ballon en passe haute en direction d'un partenaire.

### Le zigzag

**Dispositif** : un ballon pour deux élèves placés de part et d'autre du filet ; dans chaque camp, des cerceaux sont disposés au sol en zigzag de part et d'autre du filet.

### Tâches

- pour le joueur dans le premier cerceau,





lancer le ballon puis le frapper en passe vers son partenaire de l'autre côté du filet ;

– pour le receveur, bloquer le ballon, puis le lancer pour le frapper à son tour vers le joueur de l'autre côté du filet qui s'est avancé dans le cerceau suivant.

**Critère de réussite :** progresser le long de la ligne brisée de cerceaux sans faire tomber le ballon.

**Variantes**

- pour simplifier : réduire la distance des cerceaux par rapport au filet ;
- pour complexifier : enchaîner sa passe sans bloquer la balle ; jouer par équipe en se relayant pour réaliser le parcours.

**Retour à l'envoyeur**

**Dispositif :** un terrain pour deux élèves face à face, de part et d'autre du filet, l'un dans un cerceau, l'autre sur un tapis (cf. dessin ci-dessous).

**Tâches**

– pour l'élève dans le cerceau, lancer la

balle à deux mains par en dessous pour lui faire franchir le filet ;

– pour l'élève sur le tapis, la bloquer puis la frapper pour la renvoyer à son partenaire.

Échanger les rôles après cinq lancers.

**Critère de réussite :** renvoyer le ballon au lanceur de telle sorte qu'il puisse le bloquer sans sortir du cerceau.

**Variantes**

- pour simplifier : moduler les distances par rapport au filet (au maximum 4,50 m pour le lanceur et 3 m pour son partenaire) ;
- pour complexifier : engager par une passe en lancer-frapper.

**Occuper le camp adverse**

**Objectif**

Orienter les frappes de balle.

**Les îles au trésor**

**Dispositif :** un terrain tracé (par exemple un terrain de volley de 9 x 18 m) ; des

tapis de gymnastique (cibles librement disposées) et un ballon par joueur (cf. dessin ci-dessus).

**Déroulement :** la classe est répartie en quatre équipes (deux s'affrontent, la troisième compte les points tandis que les joueurs de la quatrième se répartissent pour arrêter les ballons qui roulent ou passent sous le filet) ; proposer plusieurs manches de 2 minutes environ et faire tourner les équipes.

**Tâches**

- frapper les ballons librement en cherchant à atteindre les « tapis-cibles » adverses ;
- empêcher les ballons de tomber sur son tapis en les bloquant ou en déviant leur trajectoire (il est interdit de monter sur le tapis).

**Critère de réussite :** marquer le plus de points dans le temps imparti.

**Variantes**

- pour simplifier : diminuer le nombre de ballons, augmenter la surface des cibles ;
- pour complexifier : imposer le blocage du ballon (un ballon dévié non-bloqué donne un point à l'adversaire). ●

**Jean-Jacques Benoît,**

Instituteur, Noyelles-sous-Lens (62) ;

**Francis Druenne,**

Professeur EPS-BEES 3 de volley-ball chargé de mission à la F.F.V.B. ;

**Sylvie Druenne,**

ETAPS, Le Touquet (62) ;

**Charles-Emmanuel Ohier,**

BEES 2 de volley-ball.

**À propos de cette fiche**

Les situations présentées sont extraites de l'ouvrage *Jeux de mini-volley*, 2005, Éditions Revue EPS.