



Volley



Organisation

Terrain de volley aménagé : fil de hauteur variable (20 cm au-dessus des bras tendus), caisses pour le cycle 2. Filet pour le cycle 3 (hauteur +30 cm au-dessus des bras tendus). Chasubles, foulards de différentes couleurs. Ballons : softball (mousse), peau d'éléphant, baudruche pour le cycle 2. Ballons de volley-scolaire, bandeau de protection pour les poignets pour le cycle 3.



Cycle 2

### Situations

#### Les Balles brûlantes

Un ballon par enfant, au signal envoyer les ballons dans le camp adverse et renvoyer le plus rapidement possible ceux revenus dans son camp car ils brûlent !  
L'équipe gagnante est celle qui comtabilise le moins de ballons à la fin de la partie.

#### Le jet d'eau (GS/CP)

Les enfants étant 2 par 2, l'un lance le ballon vers le haut pour que l'autre puisse le rattraper.

#### La balle nommée (CP/CE1)

Cinq à six joueurs en cercle. L'un d'eux, au centre, lance la balle vers le haut, et appelle un camarade. Ce dernier doit attraper (CP), frapper (CE1) afin qu'un 3ème joueur puisse la rattraper et recommencer.  
Un point est marqué quand les 3 joueurs ont réussis.

#### Le cercle interdit (CE1)

Des joueurs de l'équipe1 dans le cercle, repoussent à l'extérieur, en les frappant des balles lancées successivement par les joueurs de l'équipe2 postés à l'extérieur du cercle.

### Paramètre de progression

**GS** : lancer le ballon (mousse, baudruche) à deux mains, à une main.

Au sol, au-dessus des bancs, du fil.

**CP** : un ballon par enfant mais pour une équipe seulement.

**CE1** : attraper les ballons avant qu'ils ne touchent le sol et les mettre dans une caisse : l'équipe qui a le plus de ballons dans sa caisse a gagné.

Attention.

Attention.  
Attitude.  
Déplacement

Attitude d'attention.  
Occupation rationnelle de l'espace.  
Choix d'une frappe de balle.  
Approche progressive de l'engagement.

### Evolutions

De plus en plus haut.  
L'un à côté de l'autre (à droite, à gauche).  
L'un derrière l'autre.

Dimensions du cercle plus grandes.  
Jeu-concours entre petits groupes.

Dimensions et formes du terrain (cercle, carré, rectangle.)  
Position variée des lanceurs autour du terrain.  
Les joueurs de l'équipe2 peuvent frapper la balle au lieu de la lancer (engagement).

Ateliers de jonglage avec les différentes balles et les différentes frappes.  
Seuls, 2/2, contre un mur. Sur des parcours variés...



Cycle 3

Situations	Paramètre de progression	Evolutions
<b>Les balles brûlantes (CE2)</b> Les balles sont frappées pour être renvoyées. Accepter un rebond dans un premier temps. Les balles qui roulent ne peuvent être rejouées.	Attitude d'attention. Choix des frappes. Occupation rationnelle du terrain.	Balles tenues avant d'être frappées. Parties uniquement jouées avec des frappes hautes. D'autres avec des frappes basses ou uniquement avec des engagements. Evolution du choix du ballon : soft à scolaire.
<b>Tennis-volley (CE2/CM1)</b> Renvoyer, après un rebond, la balle par une frappe.	Attitude d'attention. Occupation de l'espace. Choix des frappes de balle. Frappes de balle orientées.	Un contre un, deux, trois... Engagement. Renvoi de la balle sans rebond.
<b>Retour à l'envoyeur (CE2/CM1)</b> Une équipe est chargée des engagements. L'autre équipe tente de renvoyer la balle par dessus le filet en une ou plusieurs frappes. Chaque balle renvoyée = 1 point.	Idem tennis-volley.	Hauteur du filet. Dimension du terrain. L'endroit de l'engagement est adapté aux possibilités des joueurs.
<b>La balle Capitaine-volley (CM1/CM2)</b> Les joueurs de l'équipe1 engagent successivement la balle par un lancer la balle au-dessus du filet en direction du camp adverse. Le premier joueur2 ne peut arrêter la balle, il doit la frapper. Un deuxième joueur2 peut la bloquer et la transmettre par une frappe à son capitaine immobilisé dans un cerceau. Changement de rôle à chaque partie.	Un engagement. Une réception-frappe.	Engagement lancé. Engagement frappé. Ligne d'engagement adaptée. Le deuxième joueur2 doit aussi frapper la balle pour la transmettre au capitaine. Position du capitaine sur le terrain.
<b>Balle au sol, balle perdue (CM1/CM2)</b> Faire passer la balle sans l'arrêter, en une ou plusieurs frappes dans le camp adverse. L'engagement d'un joueur après un point marqué s'effectue par une frappe de balle haute à deux mains à partir du milieu de son terrain. Tous les joueurs d'une équipe engagent puis donnent la balle à l'équipe adverse. Un point est gagné : quand la balle touche le sol du terrain adverse. Quand les adversaires envoient la balle hors des limites du terrain.	Attitude d'attention. Occupation rationnelle de l'espace. Création de trajectoires hautes. Frappes de balle orientées.	Engagement de différents endroits du terrain. Engagement d'une main : frappe haute, basse.
<b>Volley adapté (CM2)</b> Equipes de cinq à sept joueurs.	Attitude d'attention. Frappes de balle hautes et basses.	Un seul arrêt de balle autorisé : cette possibilité est uniquement pour le deuxième joueur.

Lorsque la balle arrive dans un camp un premier joueur tente selon sa position : soit de la renvoyer dans le camp adverse, soit de la diriger vers ses partenaires. Dans ce cas le joueur qui intervient a le droit de bloquer la balle avant de la rediriger à son tour. Soit dans le camp adverse. Soit vers un troisième partenaire qui a aussi droit de blocage avant la frappe. Trois joueurs maximum et deux arrêts de balle possible. Les frappes de balle s'effectuent de l'endroit où elle a été bloquée. Les joueurs engagent successivement puis donnent la balle à l'équipe adverse .

Occupation rationnelle de l'espace de jeu.  
Engagement.  
Choix d'une action de jeu adaptée.

Dans le cas d'une passe à un troisième joueur, celui-ci ne peut bloquer la balle avant de la frapper. Il doit donc se placer pour envoyer directement dans le camp adverse.

### Ballon au vol

Trois équipes : A, B, C.  
A rencontre B, B contre C, C contre A.  
Deux équipes sont en terrain séparé, chaque équipe a un ballon. Au signal de l'arbitre ou du meneur de jeu, un joueur de A et de B lancent leur ballon verticalement.  
A partir de ce moment le ballon doit être maintenu en l'air et ne doit plus toucher le sol. Le ballon doit être frappé des paumes des mains et ne doit donc pas être maintenu.  
Si le ballon touche le sol = deux point pour l'équipe adverse.  
En cas de faute : Ballon tenu, renvoyé deux fois de suite par le même joueur = un point pour l'équipe adverse.  
L'équipe qui a le plus de points dans un temps déterminé est gagnante.

Idem

Temps progressif en fonction des possibilités des enfants : De deux à six minutes de jeu. Permettre le maintien du ballon : Définir le nombre par temps de jeu.

Ateliers de passes (à 2, à 3...), de différentes frappes, d'engagements.  
Frappes de balles sur des cibles posées sur le terrain adverse.  
Idem avec l'engagement.