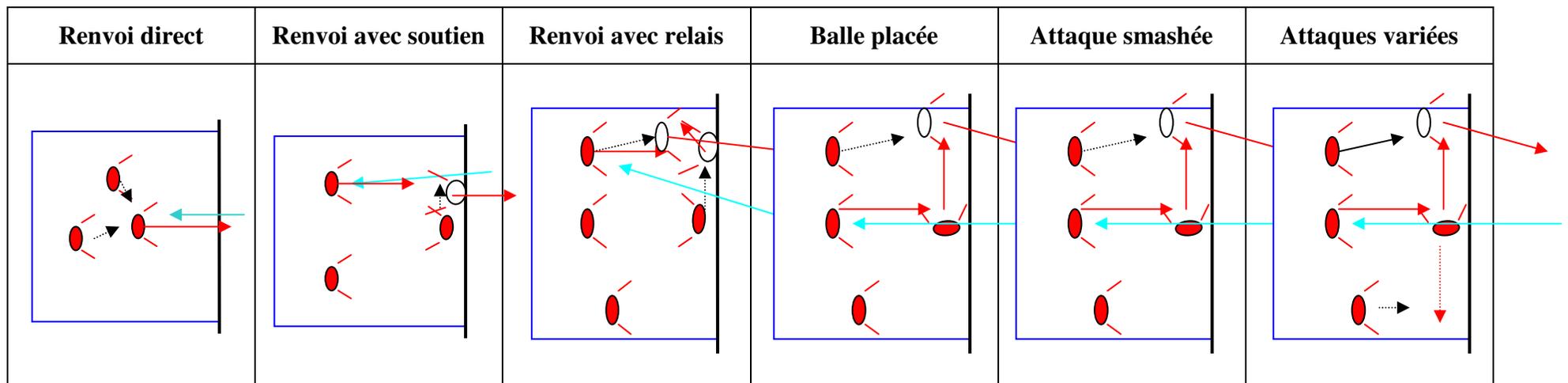


Les niveaux de jeu¹



¹ D'après « Le Volley-ball au Collège » - Alain GOUDARD, André KAWA, Yves ROLAND – CRDP Poitou-Charentes

	Caractéristiques	Indicateurs	Situations de Référence	Thèmes d'étude	Situations pédagogiques
Renvoi direct	Placement spontané des réceptionneurs en face du serveur, tout le monde veut frapper la balle pour la renvoyer directement de l'autre côté...	<u>Efficacité</u> : très faible, balles perdues > 50% des balles possédées par l'équipe. <u>Phases de jeu dominantes</u> : le service (S1) puis S1 et la réception (R1) les échanges dépassent rarement ces deux phases initiales.	Jeu à 3 x 3 sur un terrain de 4 m x 4 m ; balle frappée ; multi-touches individuelles autorisées. Possibilité de s'avancer pour servir. En cas de grandes difficultés persistantes, jeu à 2 x 2 mise en jeu par balle lancée sur un « adversaire annoncé »...	1. <u>Frappes</u> : <i>Service</i> : passer la balle <i>Haute à deux mains</i> : anticipation-coïncidence, frappe au-dessus de la tête, libération train sup... ; 2. <u>Aide</u> : Différencier réceptionneur et non réceptionneur ; 3. <u>Equipe</u> : Occuper fonctionnellement l'espace de jeu.	1. 1x0 : service, frappe 1+1 : échanges ; 2. 2x1 : sur réception de service ; 3. stratégie collective : 3x1 en réception de service.
Renvoi avec soutien	Dominante renvoi direct, mais lorsque celui-ci est trop court il est prolongé par le joueur avant (dos au filet) qui est venu se placer dans le couloir de jeu direct du réceptionneur.	<u>Efficacité</u> : progresse, réussite au service et dans le premier renvoi. Coefficient d'efficacité collectif – cec - (balles perdues/balles possédées) = 40%. <u>Phases de jeu dominantes</u> : R1 et S2 (2 ^{ème} possession de l'équipe qui a servi).	Jeu à 3 x 3 sur un terrain de 5 mx5 m – balle frappée – Une touche individuelle autorisée, pas de limitation des touches collectives.	1. <u>Frappe</u> : <i>Service</i> : allonger le trajet. <i>haute à deux mains</i> : produire une trajectoire haute ; 2. <u>Aide</u> : Différencier réceptionneur et non réceptionneur et construire l'aide pour le non-R ; 3. <u>Equipe</u> : Occuper fonctionnellement l'espace de jeu et construire les deux rôles : réceptionneurs et soutien.	1. 1x0 : service, frappe 1+1 : échanges ; 2. 2x1 : sur réception de service ; 3. stratégie collective : 3x1 en réception de service.

Renvoi avec relais	Jeu à 3 touches à deux joueurs. Circulation de la balle dans le couloir de jeu direct du receptrionneur et circulation indirecte des joueurs.	<p><u>Efficacité</u> : progresse toujours. Le rapport balles perdues/balles possédées (cec) <30 %.</p> <p><u>Phases de jeu dominantes</u> : S2 (2^{ème} possession de l'équipe qui a servi) - R2 (2^{ème} possession de l'équipe qui a réceptionné) et au-delà.</p>	Jeu à 4 x 4 terrain 5,5 m x 5,5 m 3 touches collectives maximum.	<p>1. <u>Frappes</u> : <i>Service</i> : atteindre tous les points du terrain adverse ; <i>haute à deux mains</i> : différencier trajectoire haute (conservation progression) et tendue (att.) ;</p> <p>2. <u>Aide</u> : Coopérer à deux pour attaquer la cible adverse ;</p> <p>3. <u>Equipe</u> : Circulation de la balle et des joueurs en réception, occupation topologique et rôles en défense.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1+1 : travail sur cible au service et sur le partenaire qui réceptionne échanges ; 2x1 : sur réception de service, serveur défend immobile 2^{ème} touche des réceptionneurs ; stratégie collective : 4x1 en réception de service, 4x1 en défense.
Balle Placée	Jeu à 3 touches à 3 joueurs. Circulation de la balle en dehors du couloir de jeu direct du receptrionneur et circulation directe des joueurs.	<p><u>Efficacité</u> : le coefficient d'efficacité collectif (cec) se stabilise entre 20 et 30% à cause de l'augmentation de l'efficacité au tir.</p> <p><u>Phases de jeu dominantes</u> : S2-R2 et au-delà.</p>	Jeu à 4 x 4 sur un terrain 6,5 m x 6,5 m 3 touches collectives.	<p>1. <u>Frappes</u> : <i>Service</i> : atteindre tous les points en masquant... <i>Haute à deux mains</i> : envoyer dans une direction différente de la réception (rupture de l'axe de compatibilité) ;</p> <p>2. <u>Aide</u> : Coopérer à trois pour attaquer la cible adverse – aide indirecte ou différée ;</p> <p>3. <u>Equipe</u> : Ventilation des rôles receptrionneurs, aide directe, passeur, attaquant et circulation de la balle.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Travail à trois ou quatre sur les frappes de balle ; 3 contre 1 en réception de service : le serveur s'immobilise à la troisième touche ; 4x1 en réception, 4x2 en défense.

Attaque smashée	<p>Jeu à 3 touches à 3 joueurs.</p> <p>Systématisation de l'attaque smashée sans « création d'incertitude ».</p> <p>L'attaque se fait du côté de l'orientation du passeur (déterminée par le déplacement et le lieu de la réception ou la défense)</p>	<p><u>Efficacité</u> : le « cec » peut recommencer à augmenter légèrement par l'efficacité de l'attaque.</p> <p><u>Phase dominante</u> : S2-R2 et au-delà.</p>	<p>Jeu à 4 x 4 sur un terrain 7,5 m x 7,5 m 3 touches collectives.</p>	<p>1. <u>Frappes</u> : Début du travail sur le <i>smash</i> et le <i>contre</i> (individuel) et sur la <i>manchette</i> – éventuellement <i>service tennis</i> ;</p> <p>2. <u>Aide</u> : Coopérer à trois pour attaquer la cible adverse – aide indirecte ou différée ;</p> <p>3. <u>Equipe</u> : Ventilation des rôles et circulation de la balle en réception et en défense, coordination défense haute et défense basse.</p>	<p>1. Travail systématique smash (balle lancée, passes...) idem pour le contre (arrêt, après pas chassés...);</p> <p>2. Coopérer à trois pour attaquer la cible adverse, le défenseur est libre et peut attraper la balle ;</p> <p>3. 4 x 1 en réception 4 en défense contre deux attaquants (dont un passeur).</p>
Attaque smashée avec incertitude	<p>Systématisation de l'attaque smashée avec « création d'incertitude » de la zone d'attaque.</p> <p>1^{er} niveau : passeur au centre : attaques en 4 et 2 (deux ailes) sur balle haute (incertitude grâce possibilité de passe arrière, zone d'attaque non lisible avant la passe).</p>	<p><u>Efficacité</u> : le « cec » peut recommence à augmenter par l'efficacité de l'attaque.</p> <p><u>Phase dominante</u> : S2-R2 et au-delà.</p>	<p>Jeu à 4 x 4 sur un terrain 7,5 m x 7,5 m 3 touches collectives.</p>	<p>1. <u>Frappes</u> : Idem attaque smashée plus travail de la <i>passse arrière</i> ;</p> <p>2. <u>Aide</u> : Coopérer à trois pour attaquer la cible adverse (2 attaquants) et défendre son camp ;</p> <p>3. <u>Equipe</u> : Changement du placement défensif pour passer d'un système à contreur unique à un système avec deux contreurs ailiers (un seul reste l'autre redevient défenseur arrière, donc flottement défensif en fonction de l'aile d'attaque).</p>	<p>1. Travail systématique du smash sur les deux ailes (4 et 2) et de la passe arrière ;</p> <p>2. 3 (2 attaqu. et un passeur + un lanceur) contre un contreur (le contreur ne doit pas toucher la balle)... ;</p> <p>3. 3 attaquants (2 attaqu. et un passeur + un lanceur) contre une équipe en défense.</p>