



# VOLLEY

## Vers un Volley tout-terrain ! Jouer au volley-ball c'est...

**empêcher la balle de tomber dans son camp** tout en cherchant à la faire tomber dans le camp adverse.

**Pour faciliter l'entrée du plus grand nombre et le progrès de tous**, l'animateur a plusieurs outils : mettre à disposition un matériel adapté, aménager un espace avec de multiples terrains de jeu, libérer le joueur des règles les plus contraignantes. Il doit proposer de l'affrontement, du défi... C'est la condition de l'émergence chez l'enfant ou le débutant de l'émotion, de l'émulation et, conséquence, de l'adaptation permanente, de la coopération... Le volley tout-terrain transcende les conditions stables habituelles : la balle vole à la plage, sur un play-ground, sur une pelouse, dans un parking...

### Faire voler la balle

L'animateur se doit de consacrer ses réflexions à cet objectif : *faire voler la balle !* Il peut ici sortir ses trois outils :

- **du matériel adapté** : des balles de toutes les matières, de toutes les couleurs, qui rebondissent (ou pas) qui «ralentissent» fortement et qui ne font pas peur (voir partie « choisir les balles »).
- **un espace de jeu aménagé** : vierge de tout danger, découpé en de multiples zones aux diverses dimensions et en plein air, dès que possible ! (voir partie «aménager l'espace»).
- **des règles qui libèrent** : utiliser le rebond, le jonglage, le blocage de la balle (lire «rebond, jonglage...», page suivante).

C'est en inventant des réponses à ces trois questions que notre animateur partira pour un tour du monde de la balle qui vole !

### Investir un large espace

*Libéré de certaines contraintes, le joueur peut alors investir un large espace donnant au volley tout terrain un air de «grand jeu».* Si l'entrée dans le volley tout terrain peut se faire en absence de filet (jeux 1 à 4), la progression est proposée autour du fil tendu entre les 2 équipes (jeux 5 à 8). Celui-ci va engendrer la production de nouvelles trajectoires d'attaque et demander une stratégie d'approche. Le choix de la hauteur du filet impacte les trajectoires d'attaques, donc la vitesse du ballon, donc la capacité à défendre son camp. Un filet trop bas et tout va trop vite ! Le filet favorise également

*Tournoi enfants à Moulay-Bousselham, Maroc, avril 2011,  
projet Beach Camp Maroc organisé par Sand System  
Association (FSGT Paris) (photo : Sarah Baucier).*

8 JEUX

la «construction» de l'espace d'animation qui se transforme en un clin d'œil avec l'aide de chacun : un élastique entre deux arbres, un fil coloré entre deux poteaux, etc.

## Multiplier les contact

*Si l'animateur, ou l'observateur averti, ne devait retenir qu'un critère de réussite, il serait celui du nombre de contacts du ballon.* Le volleyeur tout terrain doit être en permanence concerné par l'action (que cela soit en défense, à la passe ou à l'attaque). Par ailleurs, le joueur doit accéder facilement et régulièrement aux terrains : l'aménagement de l'espace avec plusieurs fil et filets en simultanée est un préalable. Enfin, le choix de la bonne formule de jeu (ou «formule sportive», voir le tome 1) est vital. Des parties équilibrées mettent les joueurs en action optimale.

## Favoriser les mixités

À ces conditions, le volley tout terrain, ouvert à toutes et tous, permet le progrès de chacun. Sans contact physique entre les joueurs, *il favorise toutes les mixités* : garçons/filles, enfants/adultes mais également débutants/confirmés 2. *Il est spectaculaire car il investit l'espace public, ludique car il écarte l'échec direct, engageant car il promeut le mouvement.* Enfin, *il se joue sans arbitre extérieur* (autre que les joueurs eux-mêmes) d'autant plus facilement qu'il y a peu d'appréciation ou d'interprétation possible des règles. À vous de jouer !

### ON FAIT LES ÉQUIPES ?

La discussion sur la composition des équipes précède bien souvent la partie à jouer. La forme devenue classique (olympique) et reprise le plus souvent est le «6». Beaucoup, dans la pratique quotidienne spontanée, se contentent de couper en deux l'effectif. Pourtant la question n'est pas anodine et l'animateur se doit de la traiter. Tentons une réponse radicale : Le débutant doit être très régulièrement concerné par le contact du ballon et en mesure de traiter quelques informations simples liées à la défense de son camp et à l'attaque du camp adverse. **Le jeu par équipes de deux joueurs (ou 2x2) apparaît alors comme une réponse simple et radicale :** il facilite la répartition des tâches en défense, limite les «zones de conflit», simplifie l'observation des zones à attaquer et favorise les contacts multiples. Enfin, et à condition de conserver une largeur de terrain conséquente, il oblige à de nombreux déplacements.

### REBOND, JONGLAGE ET BLOÇAGE : UNE HÉRÉSIE ?

Le volley-ball provoque une «crise de temps». Le ballon tombe bien trop vite, surtout pour le débutant. Autoriser le rebond, le jonglage (contacts multiples par le même joueur) et le blocage de la balle offre alors des réponses qui nous semblent satisfaisantes et permet d'évoluer sur de grands terrains, favorables au mouvement. **L'animateur doit trouver le bon dosage :** rebonds limités ou non ? avant le premier contact ou en permanence ? jonglage limité ou non ? En défense ou sur toutes les phases du jeu ? Quant au blocage, s'il permet de gagner du temps, il ouvre aussi la réflexion et favorise pour tous la recherche de la meilleure stratégie (pour attaquer, pour défendre). Notre position consiste, pour chaque jeu, de partir de la plus grande liberté de contact avant d'introduire des limitations et contraintes.

# VOLLEY

## 8 jeux vers un volley simple et radical !

*Les situations de défi ou match permettent au débutant de construire directement, et en simultané, son rapport au ballon, au partenaire, à l'adversaire.* Les Balles brûlantes (les équipes envoient en simultané un maximum de ballons dans le camp adverse jusqu'au signal de l'animateur) et les Balles vivantes (les joueurs frappent la balle tant qu'elle rebondit), peuvent constituer des compléments à ces huit jeux, en déclinant, notamment, les différentes frappes de balle. Les jeux présentés ici privilégient la mobilité du joueur, la multiplicité des contacts et la continuité des échanges. Ils s'organisent dans des espaces (terrains) souvent larges et avec des effectifs réduits. Les quatre premiers jeux sont mis en place sans filet, les quatre suivants aboutissent à une forme simple et radicale du jeu de volley. Les parties se jouent aux points (l'équipe gagnante sera celle qui aura cumulé, la première, x points) ou au temps (l'équipe gagnante sera celle qui aura cumulé le plus de points en un temps donné).

**Les 8 jeux** > Gagne terrain >> Front-volley >> Tri-volley >> Volley prisonniers >> Le tour de passe-passe >> Volley 4 camps >> Volley goal >> Maxi (beach) volley

**Les auteurs** > Serge Tracq, Arnaud Mandelbaun, Benoit Bautista et Xavier Serry, militants bénévoles ou salariés à la FSGT engagés dans le projet sport-solidarité «Beach Camp Maroc» à Moulay-Bouselham (côte nord-ouest marocaine). Ce projet de coopération internationale est porté par l'association Sand System (comité FSGT 75) depuis 2008 et soutenu par la FSGT depuis 2011, en partenariat avec le Secours populaire français (fédération de Paris) depuis 2013.

**L'illustrateur** > Paul Burckel

# GAGNE-TERRAIN

**BUT DU JEU :** Faire tomber la balle dans la zone de but adverse



## Dispositif

- Un grand espace rectangulaire (de 30 à 40 m de long) avec zone d'en-but (de 2 m) à chaque extrémité.
- Deux équipes de 3 à 4 joueurs.
- Un ballon (feutre, plage, mousse...).

## Règles du jeu

- Chaque équipe attaque par une frappe (qui se distingue du lancer) de la balle depuis l'endroit où elle l'a arrêtée en défense (organiser une rotation des frappeurs).
- La balle qui sort des limites latérales du terrain est rejouée depuis sa porte de sortie par l'équipe en défense.

## VARIANTES

>> Relancer le ballon depuis la zone de contact au sol et non la zone d'arrêt.

>> Diversifier puis imposer les modes d'attaque (à une main, à deux mains/dix doigts en hauteur...).

>> Diversifier puis imposer les contacts du ballon en défense > du blocage vers des frappes contrôlées (ou self-défense) : consiste à la réception du ballon à le «frapper» au premier contact pour le bloquer dans un second temps.

>> Passer de l'attaque en solo à l'attaque en duo (passe puis attaque).

## OBJECTIF

>> Explorer les frappes longues et la coopération en défense.

# VOLLEY

## FRONT-VOLLEY

**BUT DU JEU :** Frapper un ballon au mur et rendre la reprise de frappe impossible par l'adversaire



### Dispositif

- Des équipes de 2 à 3 joueurs.
- Un ballon qui rebondit.
- Un espace de jeu qui permet le rebond (5 x 8 m minimum).
- Un mur de 4 à 5 m minimum de hauteur avec une ligne horizontale à 2 jusqu'à 2,5 m de hauteur.
- Une limite d'attaque (zone interdite pour les joueurs comme pour le ballon) à environ 2 m du mur.

### Règles du jeu

- L'équipe qui engage frappe le ballon au mur, par dessus une ligne de 2 à 2,5 mètres de haut.
- Les équipes attaquent en frappant alternativement le ballon contre le mur (organiser une rotation des frappeurs) ; en défense/réception, rebonds au sol et jonglage autorisés, blocage de la balle interdit.
- Un point est marqué quand une équipe n'a pas pu renvoyer le ballon contre le mur au dessus de la ligne. Engagement par l'équipe ayant perdu le point.

### VARIANTES

>>> Diversifier puis imposer les modes de renvoi (à une main, à deux mains/dix doigts en hauteur...).

>>> Diversifier puis imposer les contacts en défense (du blocage, si nécessaire, vers des frappes contrôlées > cf. variantes jeu précédent).

>>> Passer du jonglage illimité au jonglage limité (4, puis 3, puis 2 contacts).

>>> Passer de l'attaque individuelle à l'attaque collective (passe puis attaque).

### OBJECTIF

>>> Faciliter la découverte de diverses frappes de balle.

# TRI-VOLLEY

**BUT DU JEU :** Empêcher que le ballon touche le sol quand son équipe a été appelée



## Règles du jeu

- L'équipe attaquante fait 3 contacts et frappe le ballon (contact 4) en appelant la couleur d'une des 2 équipes en défense qui doit le rattraper avant le rebond.
- La trajectoire du ballon frappé doit être ascendante et parcourir plus de 2 m en hauteur.
- Si le ballon touche le sol, les 2 autres équipes marquent chacune un point.
- Aucun contact entre les joueurs n'est autorisé.
- La remise en jeu est effectuée par l'équipe appelée à l'endroit de la réception ou du rebond.

## Dispositif

- Un espace rectangulaire de 20 à 30 m de côtés.
- 3 équipes de 3 à 5 joueurs distinguées par des chasubles (une couleur par équipe).
- Un gros ballon feutre léger (condition de la réussite de ce jeu).

## ÉVOLUTIONS

- >> Diversifier puis imposer les modes de jonglage et de frappe.
- >> Imposer la rotation des frappeurs.
- >> Passer du blocage de la balle en défense au jonglage (individuel puis collectif).

## OBJECTIF

- >> Favoriser la répartition spatiale et développer l'enchaînement des tâches.

# VOLLEY-PRISONNIERS

**BUT DU JEU :** Faire «prisonnier» tous les adversaires



## Dispositif

- Un espace de jeu rectangulaire (8 x 15 m) coupé en 2 camps par une rivière (2 m de large) ou un élastique bas (1 m du sol) et incluant une zone-cible centrale (2 x 2 m) dans chaque camp.
- Une équipe de 3 à 5 joueurs dans chaque camp.
- Un ballon.

## Règles du jeu

- Les équipes frappent en alternance la balle (en attaque) en direction du camp adverse (en défense) ; un joueur touché est prisonnier et se place, avec la balle, dans l'espace réservé.
- Si le défenseur contrôle la balle (contact puis blocage), il n'est pas fait prisonnier.
- Les attaquants peuvent faire une passe à un prisonnier qui, s'il la renvoie en frappant la balle (avec ou sans blocage, voire frappe contrôlée selon les règles/évolutions), se délivre.
- Un attaquant peut libérer un prisonnier en atteignant directement une zone-cible au cœur de l'équipe en défense.

## ÉVOLUTIONS

>>> Cette séquence peut se construire en partant du jeu traditionnel de la balle au prisonnier et en apportant, progressivement, plusieurs évolutions :

- à l'attaque : passer du lancer à diverses frappes ;
- en défense : passer du blocage direct au contrôle de balle (contact puis blocage).

>>> La séquence peut évoluer vers un jeu plus collectif :

- à l'attaque : faire une passe à un partenaire avant l'attaque ;
- en défense : protéger la zone-cible à 2 joueurs (un joueur au contact, l'autre au blocage) pour faire prisonnier l'attaquant.

## OBJECTIF

>>> Développer la précision et encourager la stratégie collective.



# LE TOUR DE PASSE/PASSE

**BUT DU JEU :** Faire rebondir le ballon dans le camp des adversaires tout en défendant en simultanée son camp, en un seul coup

Dessin ci-contre >>

## Dispositif

- Un espace rectangulaire (12 x 6 m).
- Un filet ou élastique tendu entre 2 m et 2,5 m.
- 2 équipes de 2 joueurs. • 2 ballons (un par équipe).

## Règles du jeu

- Les joueurs de chaque équipe se font des échanges de volley («passes») - le jonglage est autorisé - jusqu'au signal de l'animateur (qui veillera à ne pas dépasser les 10 sec. d'échange).

Au signal, les deux équipes attaquent (pour que la balle tombe dans le camp adverse sans être récupérée) et défendent (pour bloquer la balle avant qu'elle ne touche le sol) simultanément.

- Deux points (puisque 2 ballons) sont en jeu :
  - un pour l'attaque (le ballon touche le sol du camp adverse ou le blocage est raté par les défenseurs),
  - un pour la défense (ballon bloqué ou envoyé par les attaquants hors des limites du terrain).

>> si présence d'une 3<sup>e</sup> équipe, elle est en charge de donner le signal (elle prendra la place de l'équipe qui la première arrive à 5 points d'un coup ou qui marque 2 points d'un coup (gain de l'attaque et défense réussie).

# VOLLEY

## LE TOUR DE PASSE/PASSE



### VARIANTES

- >> Retrancher un point à l'équipe qui ne tient pas son échange.
- >> Interdire les blocages lors de la séquence des passes.
  - >> Passer du blocage du ballon en défense vers la frappe contrôlée (ou self-defense).
  - >> Passer d'une attaque libre à une attaque à une main.

# VOLLEY 4 CAMPS

**BUT DU JEU :** Faire tomber la balle dans un des 3 camps adverses



## Dispositif

- Un espace rectangulaire (15 x 10 m).
- 2 élastiques tendus entre 2 m et 2,5 m.
- 4 équipes de 2 à 3 joueurs.
- Un ballon.

## Règles du jeu

- Un joueur d'une équipe a le ballon. Il le lance à un coéquipier qui attaque à 2 mains/dix doigts le camp de l'une des trois autres équipes.
  - L'équipe visée défend son camp en bloquant le ballon. Le défenseur lance le ballon à un coéquipier qui attaque à son tour.
  - Il est interdit de renvoyer le ballon dans le camp qui le détenait juste avant.
  - Une équipe marque deux points quand son ballon d'attaque touche le sol d'un camp adverse. Lorsqu'une équipe fait une faute d'attaque (ballon hors des limites), les 3 autres marquent un point.
- >> Si une 5<sup>e</sup> équipe, la placer en attente, elle prendra la place de l'équipe qui réussit une attaquante gagnante...

## VARIANTES

- >> Passer du blocage du ballon en défense vers les frappes contrôlées (ou self-défense).
- >> Passer d'une attaque à 2 mains/dix doigts à une attaque à une main.
- >> Passer d'une attaque après le lancer à une attaque après 2 contacts (lancer + passe).

# VOLLEY GOAL

**BUT DU JEU :** En 1x1, protéger son camp et viser un espace vide dans le camp adverse



## Dispositif

- Un espace rectangulaire (10/12 x 6/7 m).
- Un élastique ou filet tendu entre 2 m et 2,5 m.
- 2 équipes de 2 joueurs.
- Un ballon

## Règles du jeu

- Chaque équipe présente un joueur sur le terrain et un autre en attente.
- Le joueur engage depuis le milieu du terrain par une attaque sous la forme d'un lancer de balle (mouvement réalisé à deux mains en-dessous du niveau des épaules).

- Le joueur en défense réalise une frappe contrôlée (ou self-défense : contact suivi d'un blocage). Il attaque à son tour depuis son point de blocage du ballon par un lancer...
- Une équipe marque un point quand son ballon d'attaque touche le sol du camp adverse ou quand le défenseur ne réussit pas sa self-défense.

- Le joueur qui gagne l'échange laisse sa place à son partenaire.

>> On peut munir les joueurs en attente d'un ballon pour gagner en rythme...

## VARIANTES

>> Pour les grands débutants, commencer par un blocage en défense.

>> Passer d'une attaque par lancer à une attaque à 2 mains/dix doigts.

>> Limiter à 2 secondes le temps de blocage en défense.

>> Imposer une attaque à 2 mains/dix doigts en extension (lancer pour soi-même + frappe).

## OBJECTIF

>> Développer la lecture de trajectoire en défense et l'observation à l'attaque.

# MAXI (BEACH) VOLLEY !

**BUT DU JEU :** Protéger son camp et attaquer le camp adverse en 3 touches maximum (match classique)

Dessin ci-contre >>

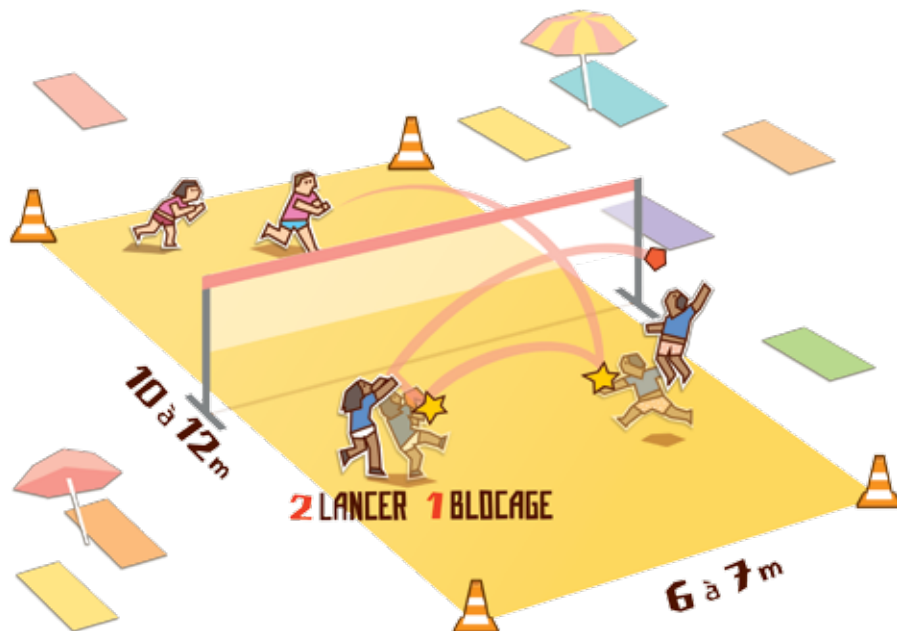
## Dispositif

- Un espace rectangulaire (10/12 x 6/7 m).
- Un élastique ou filet tendu entre 2 et 2,3 m.
- 2 équipes de deux joueurs.
- Un ballon.

## Règles du jeu

- L'engagement est réalisé depuis le centre du terrain par un lancer à deux mains (en dessous du niveau des épaules). Il ne peut apporter de point.
- Chaque équipe a droit à trois contacts :
  - une défense : le premier contact qui consiste avant tout à empêcher la balle de toucher le sol, voire à orienter vers le partenaire ;
  - une passe : le second contact sous la forme d'un blocage limité à deux secondes enchaîné d'une passe en lancer pour son partenaire depuis son point de blocage de la balle ;
  - une attaque : le troisième contact, une frappe suite au lancer du partenaire.
- Accorder 2 points à une attaque gagnante directe (sans que l'équipe en défense ne touche la balle). Accorder un point dans les autres cas.

# MAXI (BEACH) VOLLEY !



## ÉVOLUTIONS

>> L'équipe qui mène au score assure toujours l'engagement.

>> Possibilité de renvoi (attaque) dès le premier contact du ballon ou le second (sans blocage dans ce cas).

>> Placer un joueur en défense et le second - dans une zone de 2 m le long du filet - à la passe (limité au deuxième contact).

>> Alternier les positions après chaque échange gagné.

## OBJECTIF

>> Rechercher l'intensité maximum d'un échange de volley.

# Aménager l'espace

Avec peu de matériel, le volley tout terrain peut investir de nombreux espaces. L'installation ne prend que quelques minutes (les joueurs s'investissent auprès de l'animateur) et aucune trace n'est laissée : site propre !

**Les filets :** Un élastique entre deux arbres, un fil coloré entre deux poteaux, un filet attaché entre un balcon et un lampadaire... tout espace plat est utilisable. Attention aux trous, trottoirs, etc.(entorses) ! Les filets doivent être facile à déplacer, à moduler (pas de câble !), accrochés à des points correctement fixés.

**Les marquages au sol :** Selon les surfaces, le marquage au sol suit différentes techniques : «à la trace» (avec les pieds), avec des petits plots flexibles, avec de la rubalise ou une sangle tendue par des sardines profondément plantées, etc. Il doit être facilement modifiable par les joueurs eux-mêmes.

## Choisir les balles et ballons

Plusieurs types de balles et ballons peuvent être utilisés en alternance selon les jeux et les contacts choisis. Ils permettent de faciliter la progression du joueur et sont proposés, globalement, du plus gros au plus classique.

**Pour le grand débutant :** ballon feutre (léger et sécurisant de 1,50 cm de diamètre).

**Pour le «débrouillé» :** grosses balles en plastiques type plage (plus difficiles à contrôler, 40 à 80 cm de diamètre) ou balles en mousse (+ «confortables»).

**Pour le confirmé :** ballons de beach volley (sur herbe ou sable), ballons de volley (sur «dur»).

*En l'absence de vent, des ballons de baudruches peuvent être utilisés dès... 2 ans !*

### LE KIT «IDÉAL»

Une dizaine de terrains peuvent aisément être montés pour faire jouer de 50 à 100 joueurs avec :

- 2 élastiques de 25 à 40 mètres pour matérialiser les filets
- 40 plots souples pour marquer les angles des terrains
- 12 ballons (10 sur les terrains, 2 hors terrains)
- Le décompte des victoires se fait à l'aide de bracelets-élastiques offerts aux équipes à leur arrivée et échangés après chaque partie (l'équipe perdante donne un bracelet à son vainqueur).
- L'ensemble du matériel peut être transporté par un animateur : deux filets à ballons et un petit sac à dos (plots et élastiques, pompe, bracelets).

# VOLLEY

## **illustration terrain**