

Comité de Seine & Marne de Volley-ball



Plateaux de Jeux

Seine & Marne
Volley-ball 77

Le Volley de 7 à 11 ans



Seine & Marne
Volley-ball CDS

Commission Départementale Sportive

www.cdvb77.fr

D'après le travail de Carl VAN CAENEGHEM

Plateaux de Jeux



LES PLATEAUX DE JEUX, QU'EST CE QUE C'EST ?

Ce sont des regroupements de jeunes licenciés de la fédération française de volley-ball.

Cela concerne essentiellement les pupilles et les poussins.

Les jeunes non-licenciés peuvent également participer aux plateaux de jeux s'ils prennent une [licence événementielle](#) pour le(s) plateau(x) en question.

Ces regroupements sont centrés sur le volley-ball mais de manière ludique.

Deux grands types de jeux peuvent être pratiqués sur les plateaux. Les jeux à histoire (techniques) et les jeux d'opposition.

LES OBJECTIFS

L'objectif est de travailler sur des notions transversales communes à l'activité :

- Je joue, je bouge, je joue
- La maîtrise de l'espace
- S'équilibrer et se ré équilibrer
- Jouer et gérer le temps et le rythme
- Travailler sur les liaisons entre partenaires

Les objectifs secondaires sont :

- Soutenir les projets d'Ecole de volley des clubs et faciliter l'intégration de nouveaux joueur(se)s tout au long de l'année.
- Valoriser le joueur quel que soit son niveau
- Donner des repères communs à tous les entraîneurs d'Ecole de Volley du département.

Deux grands types de jeux peuvent être pratiqués sur les plateaux.

Les jeux à histoire (techniques) et les jeux d'opposition.

- Augmenter à moyen terme le niveau des championnats poussins et benjamins.

COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

Chaque joueur se verra attribué par le Comité Départemental une carte « Plateaux de Jeux » précisant son nom, son prénom, son club, sa date de naissance et son numéro de licence.

Cette carte détermine le niveau de jeu et de compétence de chacun des enfants par le biais de 3 niveaux et de 7 ballons de couleur différente :

- le niveau 1 « bronze » : ballons blanc, jaune et orange
- le niveau 2 « argent » : ballons rose et rouge
- le niveau 3 « or » : ballons violet et bleu

Valoriser le joueur quelque soit son niveau

Chaque niveau et couleur de ballon équivaut à contraintes techniques pour chaque jeu.

SUR LE TERRAIN

Les enfants sont répartis en équipes. Les équipes peuvent être constituées d'enfants du même club ou non.

En première partie, la compétition tourne autour de jeux, eux-mêmes guidés par des histoires où chaque enfant y est acteur.

En deuxième partie, des jeux d'opposition (matches) sont mis en place.

Chaque jeu rapporte des points au club.

L'enfant est valorisé par son niveau de compétence (ballons de couleur) et le club par les points rapportés par ses joueurs ainsi que pour sa participation.

RÈGLEMENT DES JEUX

1-INSCRIPTIONS

Les inscriptions des joueurs et des clubs sont libres et ouvertes tout au long de l'année.

Néanmoins pour des raisons évidentes nous demanderons à chaque club de bien vouloir préciser leur participation auprès du Comité Départemental avant chaque plateau.

2-PARTICIPANTS

Les plateaux de jeu sont ouverts aux catégories Pupilles et Poussines.

L'ensemble des plateaux se font avec différents niveaux dans les jeux quelle que soit la catégorie d'âge des enfants inscrits (compétition par niveau et pas par catégorie d'âge).

Le nombre de joueur engagés dans la compétition par club pourra être limité. Les participants devront OBLIGATOIREMENT être licencié (licence événementielle possible : formulaire à remplir sur place : un parent est nécessaire).

3-ORGANISATION

Chaque club participant pourra proposer sa candidature afin d'accueillir la compétition sur une prochaine date.

L'organisation et la gestion de celle-ci reste sous la responsabi-

lité du Comité et de ses cadres. Cette responsabilité pourra être déléguée.

4-JEUX TECHNIQUES

Chaque club pourra constituer des équipes mais nous réservons le droit de constituer des équipes formées de plusieurs clubs différents si cela facilite le déroulement de la journée de compétition et des jeux.

Quel que soit son niveau de « compétence » (ballon blanc à ballon bleu), chaque enfant participant aux jeux rapporte des points à son club (fonction de sa réussite)

Exemple :

Un enfant ballon blanc ayant récupéré 6 pépites d'or dans un jeu remporte autant de point qu'un enfant ballon rose ayant récupéré le même nombre de pépites.

5-JEUX D'OPPOSITION

Les joueur(se)s sont répartis dans les poules correspondant à leur couleur.

Les matchs se font en auto-arbitrage, aidé d'une feuille de match pré remplie.

En fonction du temps imparti, un maximum de matchs sera organisé.

Chaque match se fera au temps.

6-CLASSEMENTS

les modalités de classement sont à définir.

Cependant la participation des clubs est valorisé vis à vis de la Ligue Régionale.

7-RÉCOMPENSES

Les plateaux de jeux sont avant tout une opportunité de se perfectionner et d'apprendre.

Le comité départemental s'efforcera de récompenser un maximum les enfants sur les plateaux qu'il organise.

Le club recevant se devra, quant à lui, de prévoir un goûter pour les enfants et les accompagnateurs.

La ligue régionale devrait de son côté récompenser les clubs.

8-RÉSERVE

Nous nous réservons le droit de modifier le déroulement de la compétition, cela afin de respecter les contraintes de temps auxquelles nous devons faire face.

9-PRECISIONS

Les ballons utilisés lors de la compétition devront être des ballons adaptés réglementaires de 200 - 220 grammes (type MGV Mikasa ou Molten SSVB 4-200).

Les joueurs pourront être assistés de leur entraîneur lors de réserves formulées avant et après les rencontres.

L'ensemble de la compétition étant contrainte par le temps, chaque manche de jeux pourra être régie par une base-temps variable (jeu au temps).

La mixité est de rigueur lors des jeux techniques

Cependant, lors des jeux d'opposition, nous conseillons de constituer des équipes du même sexe (dans la mesure du possible).

Nouveau coordonateur des plateaux de jeux 77

Contacter :

Patrice Marquet : plateauxdejeux@cdvb77.fr



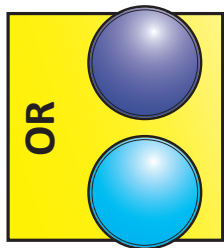
LES POINTS IMPORTANTS :

- 1- Les plateaux de jeux concernent les pupilles et les poussins.
- 2- Chaque joueur reçoit une carte précisant son niveau de jeu (ballon de couleur).
- 3- Les enfants jouent en équipe avec des joueurs du même club ou non.
- 4- Il existe deux types de jeux, les jeux techniques et les jeux d'oppositions.
- 5- L'enfant est valorisé par son niveau de compétence (ballons de couleur) et le club par les points rapportés par ses joueurs.
- 6- Les ballons utilisés sont des ballons 200-220 grammes (type MGV Mikasa ou Molten SSVB 4-200).

LES NIVEAUX DE JEU :

Les niveaux de jeu sont symbolisés par des ballons de couleur. Pour chaque jeu, les 7 niveaux se déclinent avec 7 obligations techniques différentes.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur du niveau «violet» doit jouer en utilisant obligatoirement un service smashé tendu en partant du départ n°2 :



Violet Service smashé tendu / Point de départ numéro 2

Bleu Service smashé enroulé / Point de départ numéro 2

IMPORTANT !

Les éducateurs, en accord avec le responsable technique départemental ou régional, valident les niveaux de leurs joueurs.

Il est important d'évaluer au plus juste le niveau d'un joueur car il sera impossible de le faire redescendre.

Les jeux sont envoyés aux clubs qui pourront les présenter pendant leurs entraînements. Ils évalueront le niveau de leur joueur en commençant du niveau le plus bas.

Si le joueur maîtrise un niveau avec une réussite aux jeux de 8 fois sur 10, il devra monter d'un niveau.

La quasi-totalité des jeunes commenceront au ballon blanc pour la première journée. Il n'est pas conseillé de commencer trop haut afin que les jeunes aient toujours un objectif à atteindre pendant les années où ils participeront aux plateaux (4 voir 5 ans pour certains...).

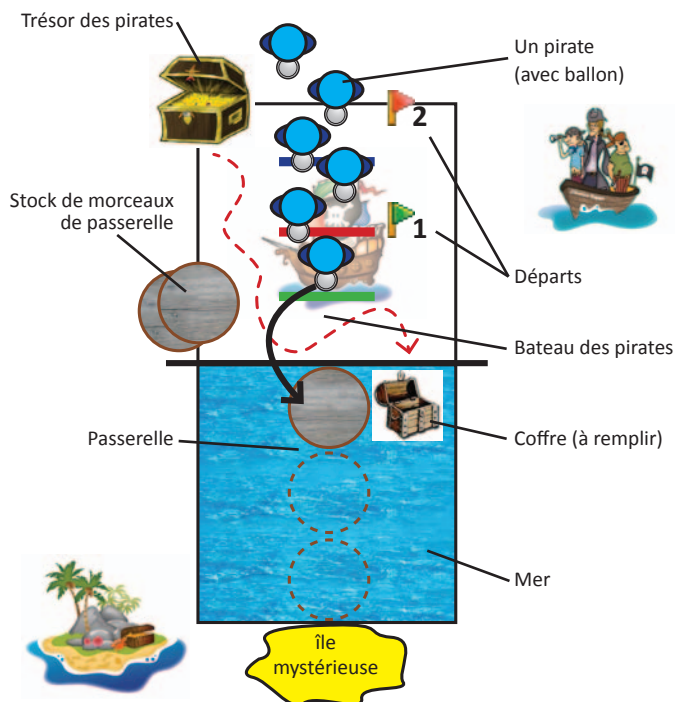
CONSTITUER UNE ÉQUIPE :

Les équipes sont faites de 6 joueurs environ. Dans certains jeux, l'équipe jouera ensemble mais il se pourra qu'elle soit divisée en plusieurs groupes.

Si des joueurs de clubs différents composent une équipe, les points remportés par l'équipe rapportent le même nombre de points pour les clubs des joueurs de l'équipe.

L'île au trésor

Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr



L'histoire :

Un bateau pirate mouille sur les côtes d'une île inconnue. Les mers de cette île sont infestées de requins et de monstres que l'homme n'a encore jamais vus. Il s'agit donc pour les pirates de construire une passerelle entre leur bateau et cette île mystérieuse afin qu'ils puissent y cacher leur trésor légendaire.

Le jeu :

Le bateau est représenté par un camp. De l'autre côté du filet, la mer. Derrière la mer, l'île mystérieuse. Un morceau de passerelle est déjà accroché au bateau des pirates.

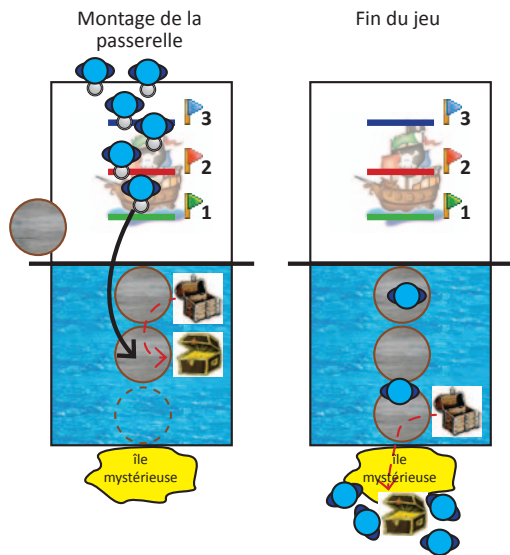
Le problème est que le trésor doit être déplacé de morceau de passerelle en morceau de passerelle ! Pour déplacer les éléments du trésor sur un morceau de passerelle il faut le toucher avec un ballon. En fonction de leur niveau, les pirates pourront transporter 1, 2 ou 3 éléments du trésor qu'ils placeront dans un coffre placé à côté de la passerelle.

Une fois tout le trésor sur un morceau de passerelle, les pirates pourront ajouter un nouveau morceau de passerelle juste à côté et apporter leur coffre. Ainsi de suite jusqu'au moment où tous les morceaux de passerelle seront utilisés.

Fin du jeu :

Une fois que l'équipe toute entière aura franchi la passerelle et rapporté son trésor sur son île, elle devra faire un cri pour annoncer la fin de la manche.

Comment toucher les morceaux de passerelles :



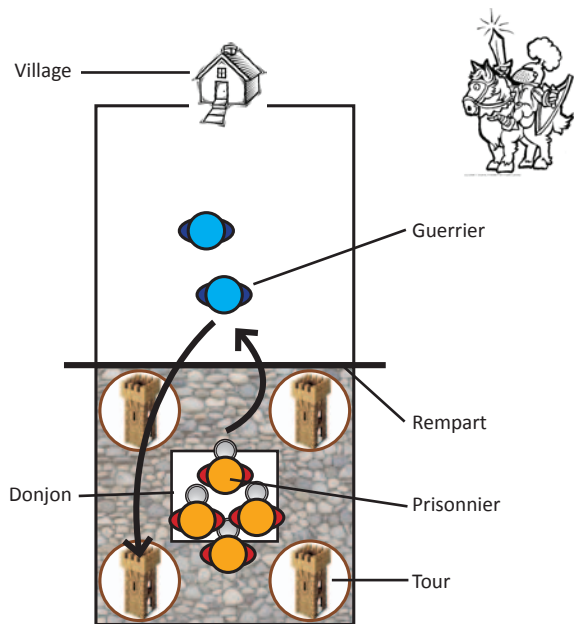
BRONZE		Blanc	PASSE QUÉBÉCOISE. Point de départ numéro 1.
		Jaune	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS (Lance-pousse) Départ 1
		Orange	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS (Lance-pousse) Départ 2
ARGENT		Rose	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS EN SUSPENSION Départ 2
		Rouge	PASSE QUÉBÉCOISE + MANCHETTE + PASSE À 10 DOIGTS Départ 2
OR		Violet	PASSE QUÉBÉCOISE + MANCHETTE + PASSE À 5 DOIGTS (feinte) Départ 2
		Bleu	PASSE QUÉBÉCOISE + MANCHETTE + FRAPPE 1 MAIN (smash) Départ 2

Dispositif :

Terrain (9X2.25m), filet (2.35 m mini, avec mires), trésor (balles, plots, cordes, ... - 15 environ), île (tapis, lignes), ballons (200 gr), coffres (cerceaux, caisses), passerelle (cerceaux, tapis), départs (plots, lignes), ...

L'attaque du château

Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr



L'histoire :

Le chevalier noir a fait prisonnier des villageois dans le donjon de son château.

Deux valeureux guerriers sont venus les délivrer. Pour cela, il leur faut détruire les 4 tours du château du chevalier noir.

Le jeu :

Quatre cerceaux représentent les tours du château à détruire (dans les coins du terrain). Chaque prisonnier envoie (passe québécoise ou passe à dix doigts) aux guerriers venus les délivrer des boulets (ballons) qu'ils ont volé dans le château du chevalier noir. Les guerriers, placés derrière les remparts du château (filet), renvoient les boulets sur une des tours du château pour la détruire, en évitant d'assommer les prisonniers enfermés dans le donjon.

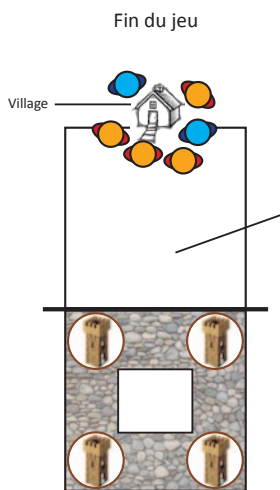
Chaque tour est faite de pierres (2). A chaque fois qu'un boulet touche une tour, on lui retire une pierre que l'on ramène au village des guerriers pour construire un mur qui les protégera du chevalier noir.

Les prisonniers sont chargés de récupérer les boulets avant de revenir au donjon.

Fin du jeu :

L'équipe qui gagne est celle qui détruit les 4 tours du château, libère les villageois et retourne dans son village pour faire un cri.

Le jeu se déroule en plusieurs manches afin que chaque joueur passe guerrier.



Comment toucher les tours du château :

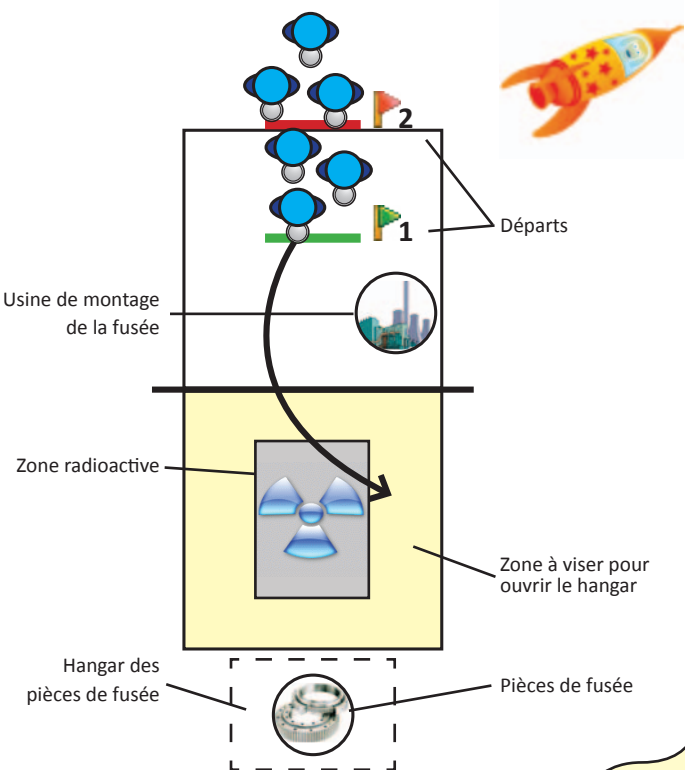
BRONZE		Blanc	Le guerrier tente de renvoyer les ballons sur les tours avec une PASSE QUÉBÉCOISE.
		Jaune	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS
		Orange	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS
ARGENT		Rose	PASSE À 10 DOIGTS (pour soi) + PASSE À 10 DOIGTS
		Rouge	MANCHETTE + PASSE À 10 DOIGTS
OR		Violet	MANCHETTE + PASSE À 5 DOIGTS (feinte)
		Bleu	MANCHETTE + PASSE À 10 DOIGTS + FRAPPE 1 MAIN (smash)

Dispositif :

Terrain (9X4.50m), filet (2.35m mini, avec mires), tours (cerceaux, tapis, ...) pierres (balles, plots, ... - 2 par tour), donjon (tapis, lignes, plots), boulets (ballons), village (cerceaux, caisses), ...

Objectif lune

Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr



La fusée



Dispositif :

Terrain (9X4.50m), filet (2.35m mini, avec mires), fusée (ballons, plots, balle), zone (tapis, lignes), ballons (200 gr), hangar des pièces (cerceaux, caisses), usine de montage (cerceaux), départs (plots, lignes), ...

L'histoire :

Il faut partir à la conquête de la lune et de ses richesses. Il s'agit donc de construire une fusée.

Le jeu :

Chaque Joueur doit servir dans le terrain (zone à viser) en dehors de la zone radioactive. Chaque service réussi donne la possibilité à ce joueur d'aller récupérer une pièce de la fusée et de l'amener jusqu' à l'usine de montage (il y a 13 pièces au total : 6 ballons et 6 plots et 1 balle de tennis).

Une fois tous les éléments récupérés, l'équipe obtient la possibilité de construire la fusée.

Chaque équipe a le droit de construire où elle le veut sa fusée dans son camp.

Fin du jeu :

Une fois la fusée construite, l'équipe fait un cri pour valider la fin de la partie.

Variantes :

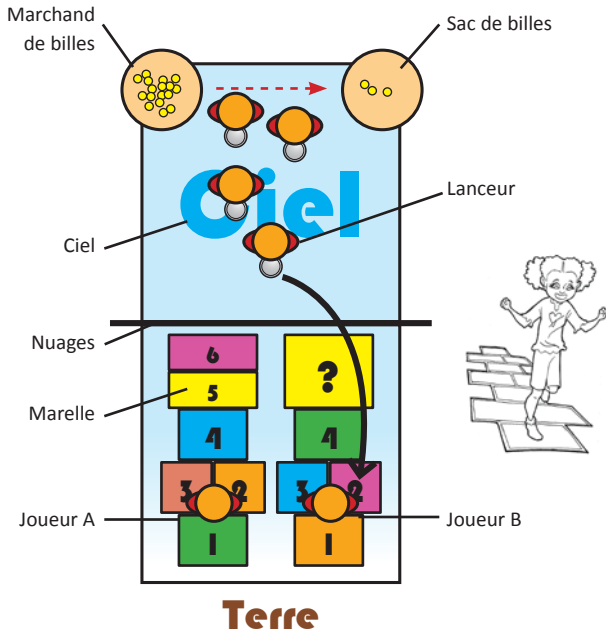
- a) la fusée devra être détruite en servant dessus pour terminer le jeu.
- b) construire plusieurs fusées.
- c) une fois sur la lune, ramener la fusée sur terre (la reconstruire dans le hangar).

Comment toucher la zone à viser :

BRONZE		Blanc	PASSE QUÉBÉCOISE Point de départ numéro 1
		Jaune	PASSE QUÉBÉCOISE Point de départ numéro 2
		Orange	SERVICE CUIILLÈRE (service frappé main fermée par dessous) Point de départ numéro 1
ARGENT		Rose	SERVICE CUIILLÈRE (service frappé main fermée par dessous) Point de départ numéro 2
		Rouge	SERVICE TENNIS Point de départ numéro 2
OR		Violet	SERVICE SMASHÉ TENNIS Point de départ numéro 2
		Bleu	SERVICE SMASHÉ ENROULÉ (lancer 1 ou 2 mains) Point de départ numéro 2

Les marelles imaginaires

Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr



L'histoire :

Aux marelles imaginaires, tout le monde peut jouer. Il faut simplement avoir un peu d'imagination...

Le jeu :

2 joueurs arrivent par la terre (zone de service). Les marelles commencent alors à se dessiner ! Le n°1, puis le 2 et le 3... Les joueurs avancent donc jusqu'aux 2 et 3 en plantant un pied dans chaque case. Le reste des marelles est encore invisible.

Pour poursuivre, un ange venu du ciel doit envoyer une goutte de pluie magique (ballon) qui permettra aux joueurs d'avancer dans les marelles (passe québécoise ou 10 doigts).

Dès que la goutte de pluie passe les nuages (filet), elle fait apparaître deux superbes marelles. Attention, elles ne sont pas identiques ! Celui qui reçoit la goutte a une zone mystérieuse devant lui.

Pour atteindre le ciel, le joueur qui reçoit la goutte de pluie doit l'envoyer à son partenaire qui se sera déplacé le plus vite possible dans les cases 5 et 6 avant de renvoyer la goutte à son tour. Attention à bien mettre un pied en 5 et l'autre en 6 !

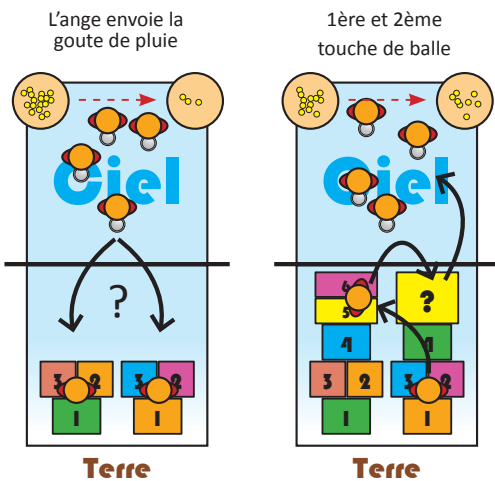
Mais pour passer les nuages dans l'autre sens, il va falloir passer par la zone mystérieuse ! La goutte est donc renvoyée dans cette zone. Le problème est qu'il faut faire attention à ne pas mettre un pied dans cette zone avant que la goutte de pluie ne soit touchée deux fois, sinon la marelle disparaît et les joueurs retombent sur terre...

Fin du jeu :

Un point est marqué quand une goutte atteint le ciel (on prend une bille).

Quand le marchand n'a plus de bille, l'équipe fait un cri, c'est gagné !

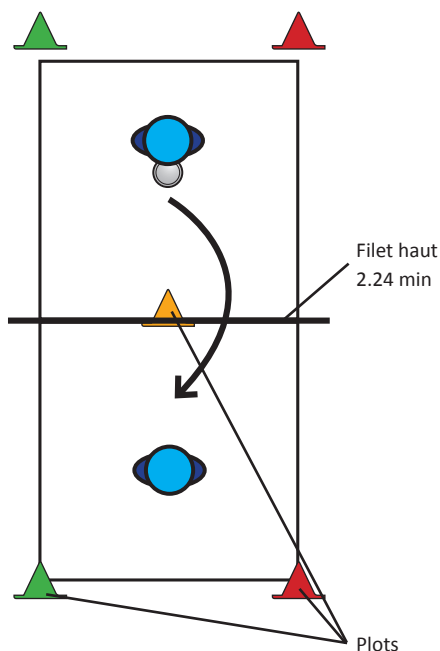
Comment renvoyer les gouttes de pluie :



BRONZE		Blanc	1 ^{er} contact - PASSE QUÉBÉCOISE 2 ^{ème} contact - PASSE QUÉBÉCOISE 3 ^{ème} contact - PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE A DIX DOIGTS
		Jaune	1 - PASSE QUÉBÉCOISE 2 - PASSE QUÉBÉCOISE 3 - PASSE A DIX DOIGTS
		Orange	1 - PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE A DIX DOIGTS 2 - PASSE QUÉBÉCOISE 3 - PASSE A DIX DOIGTS
ARGENT		Rose	1 - PASSE A DIX DOIGTS ou MANCHETTE 2 - PASSE QUÉBÉCOISE 3 - PASSE A DIX DOIGTS
		Rouge	1 - PASSE A DIX DOIGTS ou MANCHETTE 2 - PASSE A DIX DOIGTS 3 - PASSE A DIX DOIGTS
		Violet	1 - PASSE A DIX DOIGTS ou MANCHETTE 2 - PASSE A DIX DOIGTS 3 - PASSE A 5 DOIGTS (feinte)
OR		Bleu	1 - PASSE A DIX DOIGTS ou MANCHETTE 2 - PASSE A DIX DOIGTS 3 - FRAPPE (smash)

Dispositif :

Terrain (9x4.5m), nuage (filet à 2.35m mini, avec mires), gouttes de pluie (ballons), marchand et sac de billes (cerceaux, caisses), billes (balles de tennis - 20 environ), ...

1 contre 1Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr**Les oppositions :**

Les oppositions sont des matchs au temps où les enfants, en équipe ou pas, s'affrontent.

L'organisateur indique les rencontres et une fois sur le terrain, les capitaines font un tirage au sort. Le tirage au sort est fait en « pierre, feuille, ciseaux » (pas de puit !).

Les matchs se déroulent au temps. On attend donc le signal pour commencer.

Niveaux :

Les enfants jouent à des jeux d'opposition différents en fonction de leur niveau :

1x1 : blanc, jaune et orange. 2x2 : rose, rouge, violet et bleu.

1 contre 1 (1x1) :

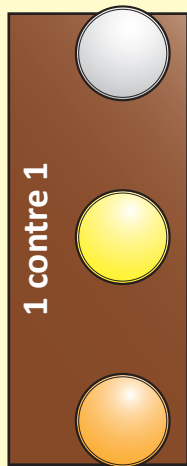
L'engagement est assuré par l'équipe qui remporte le tirage au sort ou qui remporte le point précédent.

Après chaque renvoi, le joueur aura une action à faire (toucher un plot, etc.)

A chaque gain de l'échange, un point est marqué.

Arbitrage :

Les matchs sont en auto-arbitrage. Cependant les joueurs en attente marquent les points sur une feuille de match ou un scoreur.

Comment jouer :**Blanc**

Engagement - PASSE QUÉBÉCOISE

Touches de balle : PASSE QUÉBÉCOISE

Jeu sans ballon : TOUCHER le sol avec les deux mains.

Jaune

Engagement - PASSE QUÉBÉCOISE OU SERVICE

Touches de balle : PASSE QUÉBÉCOISE + TVB*

Jeu sans ballon : TOUCHER un plot avec une main

Orange

Engagement - SERVICE

Touches de balle : 2 TVB* (2 touches)

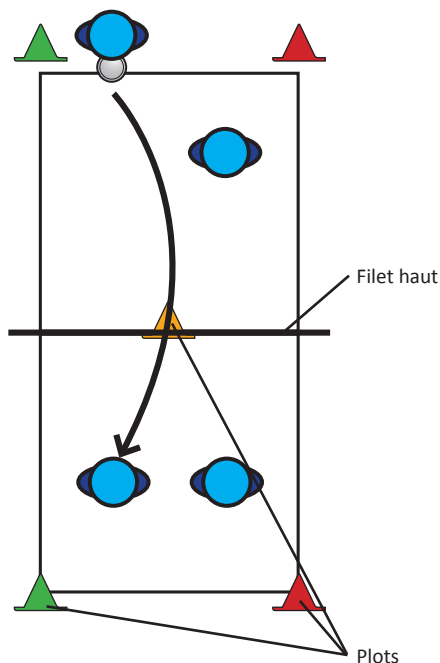
Jeu sans ballon : TOUCHER un plot avec une main

TVB* : touche volley-ball (passe à 10 doigts, manchette, smash ...)

Dispositif :

Terrain (6m X 3m), modifiable,
Filet (2.24 à 2.35m avec mires),
Plots (souples).

2 contre 2

Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr**Les oppositions :**

Les oppositions sont des matchs au temps où les enfants, en équipe ou pas, s'affrontent.

L'organisateur indique les rencontres et une fois sur le terrain, les capitaines font un tirage au sort. Le tirage au sort est fait en « pierre, feuille, ciseaux » (pas de puit !).

Les matchs se déroulent au temps. On attend donc le signal pour commencer.

Niveaux :

Les enfants jouent à des jeux d'opposition différents en fonction de leur niveau :

1x1 : blanc, jaune et orange. 2x2 : rose, rouge, violet et bleu.

2 contre 2 (2x2) :

L'engagement est assuré par l'équipe qui remporte le tirage au sort ou qui remporte le point précédent. Un même joueur ne peut pas engager plus de 3 fois consécutivement. Si après 3 engagements, son équipe remporte le point, c'est au deuxième joueur sur le terrain d'engager.

L'équipe devra faire 3 touches de balles OBLIGATOIREMENT !

Après chaque renvoi, les joueurs auront une action à faire (toucher un plot, etc.)

A chaque gain de l'échange, un point est marqué.

Arbitrage :

Les matchs sont en auto-arbitrage. Cependant les joueurs en attente marquent les points sur une feuille de match ou un scoreur.

Comment jouer :

Rose

Engagement - PASSE QUÉBÉCOISE

Touches de balle : 1 : TVB* - 2 : PASSE QUÉBÉCOISE - 3 : TVB*

Jeu sans ballon : TOUCHER un plot avec une main

Rouge

Engagement - SERVICE

Touches de balle : 1 : PASSE QUÉBÉCOISE - 2 : TVB* - 3 : TVB*

Jeu sans ballon : CHANGER DE PLACE (droite/gauche)

Violet
Bleu

Engagement - SERVICE

Touches de balle : 1 : TVB* - 2 : TVB* - 3 : TVB*

Jeu sans ballon : Passer PAR-DESSUS son partenaire à plat ventre

TVB* : touche volley-ball (passe à 10 doigts, manchette, smash ...)

Dispositif :

Terrain (9m X 4.5m), modifiable,

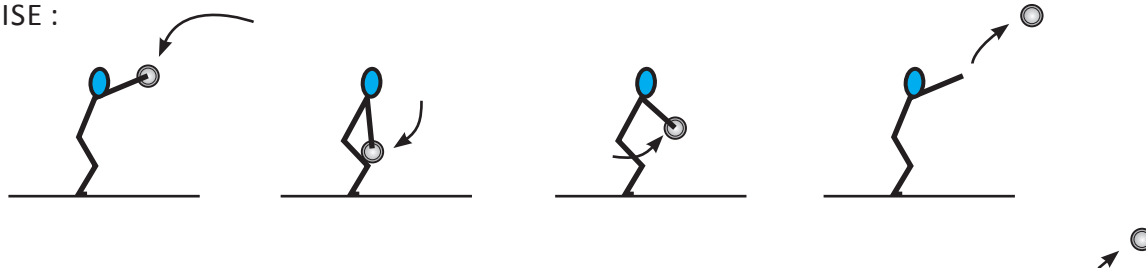
Filet (2.24 à 2.35m avec mires),

Plots (souples).

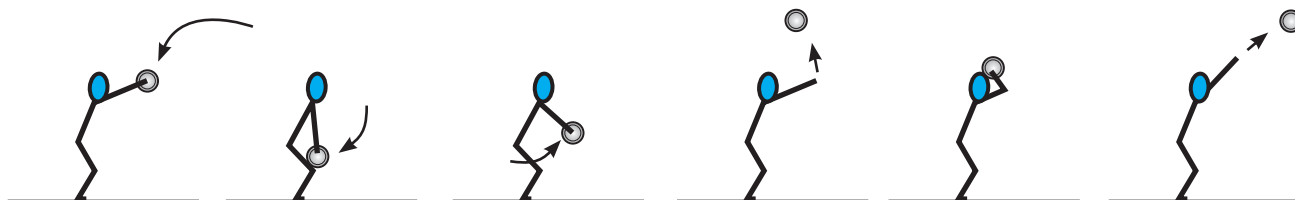
Les techniques

Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr

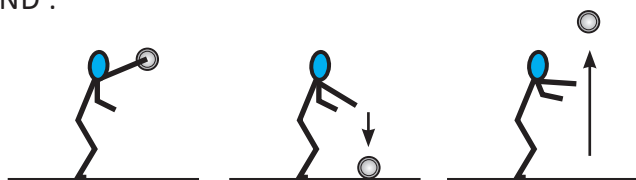
PASSE QUÉBÉCOISE :



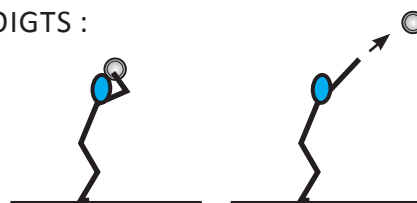
PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS :



REBOND :



+ PASSE À 10 DOIGTS :



Les autres techniques sont propres au volley :

- PASSE À 10 DOIGTS
- MANCHETTE
- SERVICE CUILLÈRE
- SERVICE TENNIS
- FRAPPE D'ATTAQUE (SMASH)
- FRAPPE À 5 DOIGTS (FEINTE)

...

Plateaux de Jeux 2011/2012



CALENDRIER 2011/2012

PLATEAUX DE JEUX N°1 :

SAMEDI 26 NOVEMBRE 2011

2 Plateaux seront organisés en Seine & Marne

Lieux : à définir

Heure de RDV : 14h30

Fin vers : 17h30

PLATEAUX DE JEUX N°2 :

SAMEDI 10 DÉCEMBRE 2011

2 Plateaux seront organisés en Seine & Marne

Lieux : à définir

Heure de RDV : 14h30

Fin vers : 17h30

PLATEAUX DE JEUX N°3, 4, 5, 6 :

Lieux et date à définir (2012)

En fonction du calendrier, certains plateaux de jeux pourront être organisés en extérieur.

JOURNÉE RÉGIONALE :

DIMANCHE 13 MAI 2012

Lieux à définir



Responsable Technique

Manu GESLIN

ctd@cdvb77.fr

Pour engager vos joueurs :

envoyez :

Nom, Prénom et Club
par mail à

Patrice Marquet :

plateauxdejeux@cdvb77.fr

1 semaine avant le plateau.

Droits d'engagements :

10 € par joueur / par saison
plafond : 150 € par saison / par club