

édition 2014

Plateaux de Jeux

Seine & Marne
Volley-ball

Le Volley de 7 à 11 ans

Évaluation des niveaux de jeu



Seine & Marne

Volley-ball **CTD**

Commission Technique & Développement

Plateaux de Jeux

RAPPEL DES 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'École 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'École de Volley du département.
- 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.

Le niveau de jeu et de compétence de chacun des enfants sont représentés par le biais de 8 ballons de couleur différente.

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

SUR LE TERRAIN

Les enfants sont répartis en équipes. Ces 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.

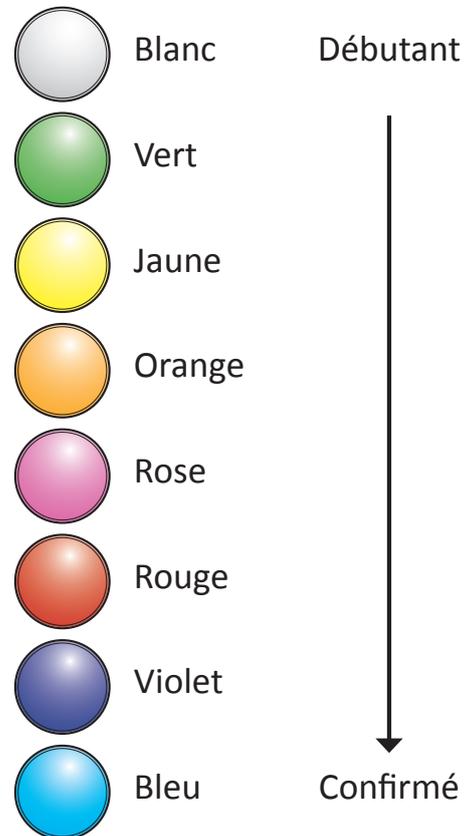
En deuxième partie, des jeux d'opposition (matches) sont mis en place.

Chaque jeu rapporte des points.

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.

**Valoriser le joueur
quelque soit son niveau**

LES DIFFERENTS NIVEAUX



**Télécharger la plaquette
avec tous les jeux
sur www.cdvb77.fr**

Rubrique développement



Plateaux de Jeux

Pour être validé à un niveau il faut que les compétences visées soient acquises.

LES COMPÉTENCES VISÉES



Le niveau BLANC correspond aux débutants.

Les premières compétences à atteindre sont :

- lire une trajectoire
- se déplacer rapidement en restant équilibré
- attraper un ballon et le renvoyer (PASSE QUÉBÉQUOISE).



Au niveau VERT il est nécessaire de savoir faire une PASSE À 10 DOIGTS en étant proche du filet.



Au niveau JAUNE, l'enfant devra faire une PASSE QUÉBÉQUOISE de plus loin (4,5 m) et fera la PASSE À 10 DOIGTS vers toutes les zones du terrain. L'enfant doit essayer d'enchaîner une PASSE QUÉBÉQUOISE et une PASSE À 10 DOIGTS.



Au niveau ORANGE, l'enfant sait faire une PASSE À 10

DOIGTS sur des ballons hauts.

Il va commencer à enchaîner plusieurs PASSES À 10 DOIGTS.

C'est également le moment de réaliser le SERVICE PAR DESSOUS (cuillère).



Les enfants de niveau ROSE, doivent être capables d'enchaîner plus facilement et rapidement 2 actions.

Ils devront pouvoir donner de la hauteur à leur touche de balle et s'orienter avant le contact.

La notion de JEU SANS BALLON commence à être comprise. *Par exemple, si je ne suis pas le receveur, j'avance en zone de passe.*

Ils vont devoir enfin SERVIR PAR DESSOUS des 4,5m (ligne de service en poussin).

Ce niveau est essentiel dans la découverte du 2 contre 2.

La technique seule ne suffit pas pour jouer avec un partenaire. S'orienter, donner du volume à ces touches de balle et comprendre le jeu sans ballon sont des points essentiels !



Au niveau ROUGE les enfants vont devoir savoir faire la

MANCHETTE.

Le SERVICE TENNIS est également appris.

A ce niveau les enfants sont véritablement entrés dans une logique d'opposition. La MANCHETTE doit leur permettre de sauver des ballons très courts et le SERVICE TENNIS donne plus d'agressivité à l'engagement.



Au niveau VIOLET l'enfant va développer de nouvelles habiletés liées à l'attaque.

La feinte est abordée (PASSE À 5 DOIGTS).

Dans cette logique le travail la course d'élan doit absolument être vu.

Elle servira également dans l'approche du SERVICE SMASHÉ.



Au niveau BLEU, les enfants ont déjà en leur possession un bagage technique déjà important.

La frappe de balle dans le SMASH et le SERVICE SMASHÉ est alors abordée.

La notion de CONTRE doit par conséquent être également vue.

Passages de niveaux

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

Principe :

Afin de vérifier si l'enfant peut passer d'un niveau à l'autre plusieurs tests vont vous être présentés.

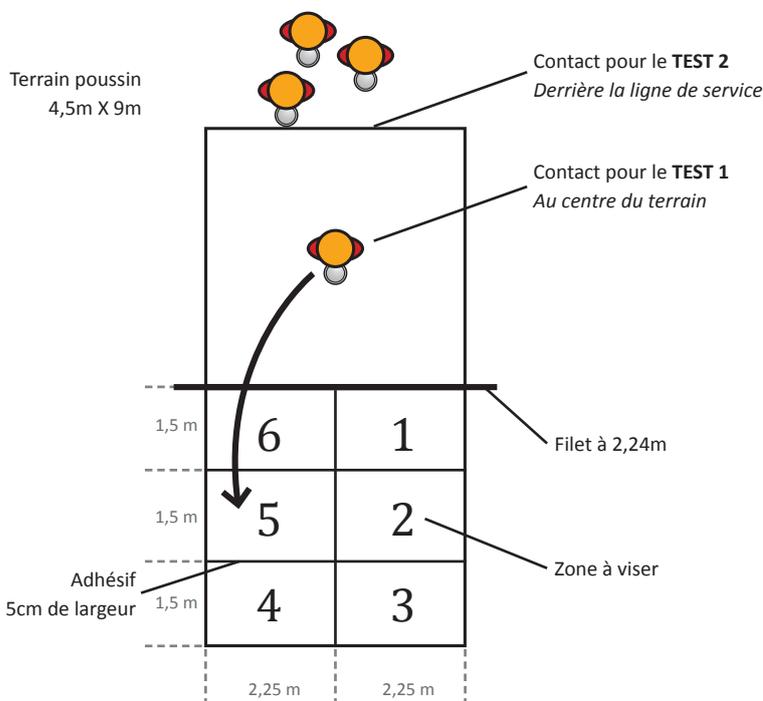
L'enfant doit réussir un certain nombre de fois l'action avec une technique particulière pour considérer qu'il la maîtrise et qu'il puisse en apprendre une nouvelle.

La situation de test :

Une situation unique quelque soit les niveaux à passer vous est proposée. Il vous suffira de tracer au sol des zones à viser à l'aide de ruban adhésif.

L'espace nécessaire est celui d'un terrain poussin. Plusieurs enfants peuvent passer le test en même temps.

Dispositif :



Le test :

Pour chaque test il faut atteindre des zones (6 au total).

Les zones à viser peuvent être différentes en fonction du niveau à passer.

Le **TEST 1** concerne les techniques de renvoi ou de relai : PASSE QUÉBÉQUOISE, PASSE À 10 DOIGTS, MANCHETTE, etc.

Le **TEST 2** concerne les techniques d'engagement : SERVICE.

Validation :

Pour valider le niveau et passer à la couleur supérieure l'enfant doit passer les deux tests (à l'exception du niveau blanc).

Pour chaque test il y a 12 ballons à jouer. Donc 24 ballons au total.

Si l'enfant réussit à atteindre les zones indiqués **19 FOIS SUR 24**, il peut prétendre au niveau supérieur.

Une grille d'évaluation vous permet de noter plus facilement les enfants lors de leurs passages (document annexe).

Pour faire passer plusieurs enfants en même temps nous vous conseillons de constituer des groupes de 6 enfants maximum puis de les faire passer tous consécutivement sur une zone, puis sur la suivante, et ainsi de suite jusqu'à la dernière.

Les techniques de renvoi ou de relai :

- PASSE QUÉBÉQUOISE
- PASSE À 10 DOIGTS
- MANCHETTE
- FRAPPE À 5 DOIGTS (FEINTE)
- FRAPPE D'ATTAQUE (SMASH)

Les techniques d'engagement :

- PASSE QUÉBÉQUOISE
- SERVICE CUILLÈRE
- SERVICE TENNIS
- SERVICE SMASHÉ (TENDU OU ENROULÉ)

Passages de niveaux

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

Tests de passages de niveaux :

Arrivée au club →  Blanc

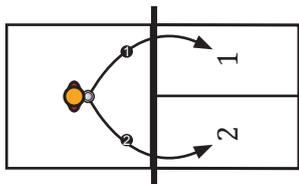
Pour participer aux plateaux de jeux et pouvoir s'amuser le niveau **BLANC** est requis !

TEST 1 (départ au centre du terrain) :

À l'aide d'une PASSE QUÉBÉQUOISE, viser les zones de 1 et 2 puis recommencer six fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.

TEST 2 :

Pas de test 2



Notes

L'enfant vise la zone 1 puis la zone 2, même si la zone 1 n'a pas été atteinte.

Ainsi de suite jusqu'à 12 lancers.

Validation : 8 sur 12 au TEST 1

Blanc  →  Vert

NOUVEAU

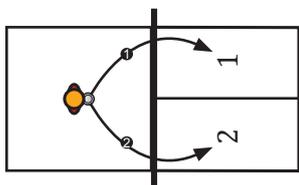
TEST 1 (départ au centre du terrain) :

Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE puis viser les zones de 1 et 2 en PASSE À 10 DOIGTS.

TEST 2 :

Pas de test 2

Recommencer six fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.



Validation : 8 sur 12 au TEST 1

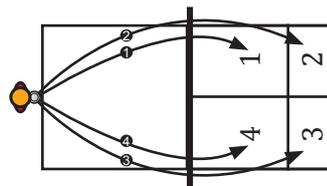
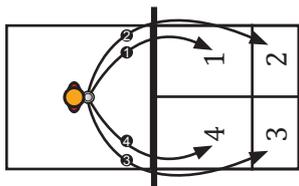
Vert  →  Jaune

TEST 1 (départ au centre du terrain) :

Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE puis viser les zones 1 (1+2), 2, 3 et 4 (5+6) en PASSE À 10 DOIGTS. Recommencer la série 3 fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.

TEST 2 (départ derrière la ligne de service) :

À l'aide d'une PASSE QUÉBÉQUOISE, viser les zones 1 à 4. Recommencer 3 fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.

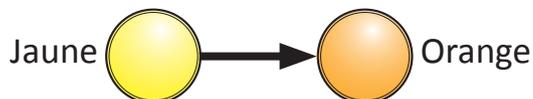


Validation : 19 sur 24 (TEST 1 + TEST 2)

Passages de niveaux

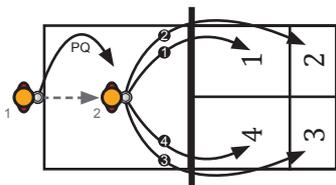
Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr

Tests de passages de niveaux :



TEST 1 (départ de la ligne de service) :

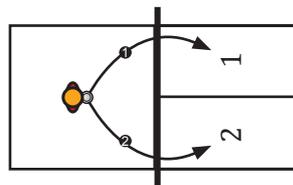
Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE vers le terrain, SE DÉPLACER puis viser les zones de 1 à 4 en PASSE À 10 DOIGTS. Recommencer trois fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.



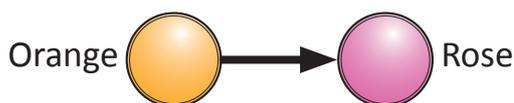
TEST 2 (départ du centre du terrain) :

À l'aide d'un SERVICE PAR DESSOUS (CUILLÈRE), viser les zones 1 puis 2. Recommencer 6 fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.

(Note : possibilité de reculer)

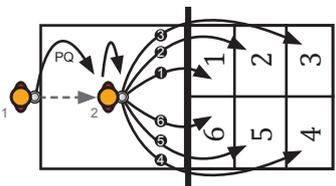


Validation : 19 sur 24 (TEST 1 + TEST 2)



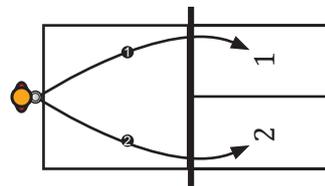
TEST 1 (départ de la ligne de service) :

Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE vers le terrain, SE DÉPLACER, faire une PASSE À 10 DOIGTS pour soi même puis viser les zones de 1 à 6 en PASSE À 10 DOIGTS. Recommencer 2 fois.

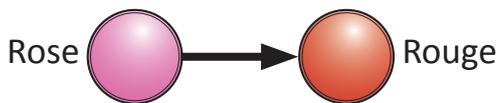


TEST 2 (départ derrière la ligne de service) :

À l'aide d'un SERVICE PAR DESSOUS (CUILLÈRE), viser les zones 1 (1+2+3) et 2 (4+5+6). Recommencer 6 fois.

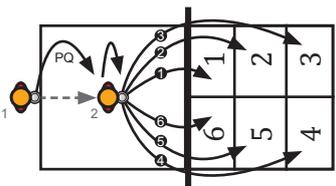


Validation : 19 sur 24 (TEST 1 + TEST 2)



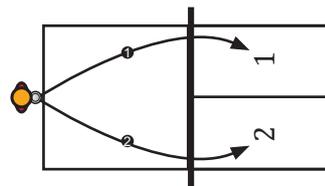
TEST 1 (départ de la ligne de service) :

Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE vers le terrain, SE DÉPLACER, faire une MANCHETTE pour soi même puis viser les zones de 1 à 6 en PASSE À 10 DOIGTS. Recommencer 2 fois.



TEST 2 (départ derrière la ligne de service) :

À l'aide d'un SERVICE TENNIS, viser les zones 1 (1+2+3) et 2 (4+5+6). Recommencer 6 fois.

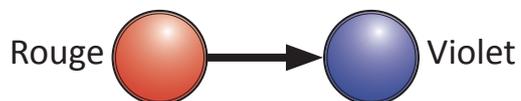


Validation : 19 sur 24 (TEST 1 + TEST 2)

Passages de niveaux

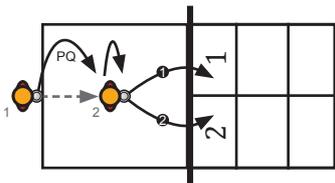
Besoin d'informations ? Contactez Manuel Geslin : ctd@cdvb77.fr

Tests de passages de niveaux :



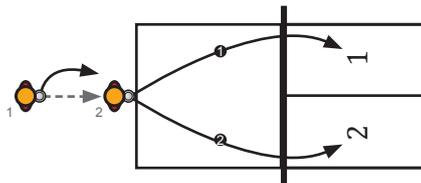
TEST 1 (départ de la ligne de service) :

Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE vers le terrain, SE DÉPLACER, faire une MANCHETTE pour soi même, SAUTER, puis viser les zones de 1 et 2 en PASSE À 5 DOIGTS (FEINTE). Recommencer 6 fois.

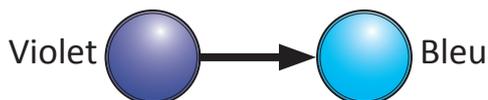


TEST 2 (départ derrière la ligne de service) :

À l'aide d'un SERVICE SMASHÉ, viser les zones 1 (1+2+3) et 2 (4+5+6). Recommencer 6 fois.

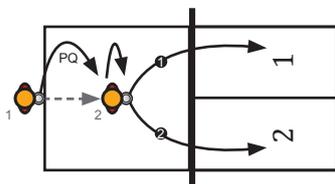


Validation : 19 sur 24 (TEST 1 + TEST 2)



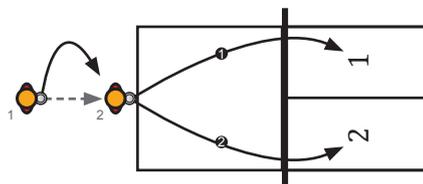
TEST 1 (départ de la ligne de service) :

Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE vers le terrain, SE DÉPLACER, faire une MANCHETTE pour soi même, SAUTER, puis viser les zones de 1 et 2 en FRAPPE (SMASH). Recommencer 6 fois.



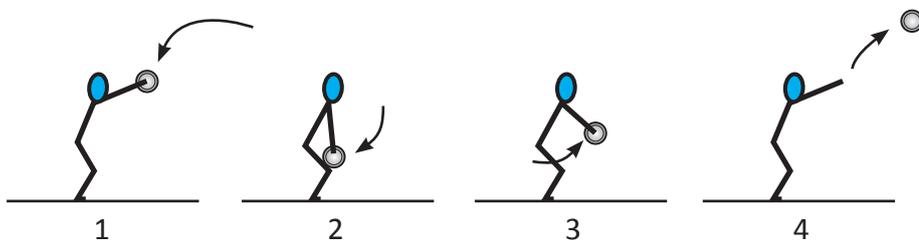
TEST 2 (départ derrière la ligne de service) :

À l'aide d'un SERVICE SMASHÉ ENROULÉ, viser les zones 1 (1+2+3) et 2 (4+5+6). Recommencer 6 fois.



Validation : 19 sur 24 (TEST 1 + TEST 2)

PASSE QUÉBÉCOISE :



La PASSE QUÉBÉCOISE semble être un geste facile à réaliser toutefois il est important de respecter certains critères pour ne pas dénaturer le jeu :

1- Attraper le ballon haut devant soi.

- Ne plus bouger les pieds. Donc ne pas se déplacer avec le ballon.
- Seules les mains touchent le ballons. Donc bras quasi-tendus.

2- Le faire descendre jusqu'aux genoux.

3,4 - Le relancer bras tendus

- Lâcher le ballons juste avant le niveau des épaules pour lui donner une trajectoire en cloche

LE BALLON DOIT TOUJOURS ÊTRE EN MOUVEMENT

LE JOUEUR, LUI, EST ARRÊTÉ

PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS :

