



Attaque smashée

Pour l'élève, le smash est sans nul doute le geste technique le plus représentatif du volley-ball. Il est donc intéressant d'appliquer cette technique le plus tôt possible.

La finalité du smash est d'envoyer une balle forte, tendue et descendante, vers le terrain adverse; ces caractéristiques sont autant d'indicateurs d'efficacité.

L'attaque smashée pose un certain nombre de problèmes pour l'élève :

- » organiser sa course d'élan et son saut par rapport à la trajectoire de la passe,
- » dissocier le saut de la frappe,
- » doser sa frappe.

■ Situation 1

Thème d'étude : dissociation des actions de sauter et de frapper.

Tâche : smasher sur balle fixe, au-dessus du filet pour atteindre la zone la plus proche.

Dispositif :

- un 1/2 terrain divisé en trois zones au-delà des 3m adverses : zone 1 (Z1) 1 point ; zone 2 (Z2), 2 points ; zone 3 (Z3), 3 points,
- un élève, debout sur un plinth tient la balle au-dessus du filet.

Critères de réalisation

Pour sauter (1a)

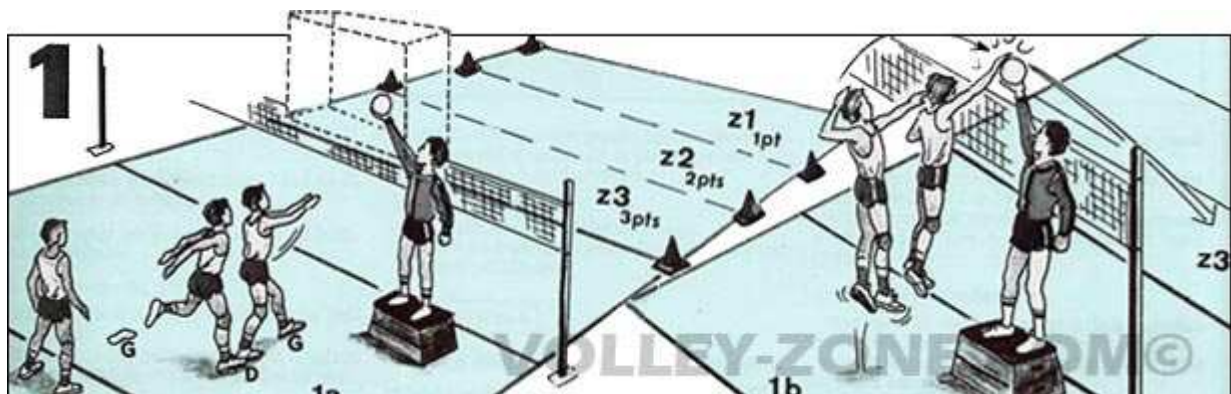
- » départ en arrière de la ligne des 3m,
- » 3 appuis au sol en attaquant les deux derniers par le talon de façon plus rythmée (G-DG ou (D-GD),
- » les bras sont amenés en arrière lors du 1er pas puis lancés vers l'avant,
- » l'appel est pris en arrière de la balle par poussée complète des deux jambes et blocage des bras devant et vers le haut,
- » gainage du bassin.

Pour frapper (1b)

- » placer le corps en arrière de la balle,
- » armer le bras de frappe en tirant le coude vers l'arrière et pointer la balle avec le bras libre,
- » allonger le bras de frappe pour "coiffer" la balle par au-dessus et simultanément abaisser le bras libre.

Critères de réussite

- » trajectoire de balle tendue,
- » score sur cinq smashes ; les points ne sont attribués que pour les trajectoires tendues,
- » aucun point pour les balles fautes (filet, sortie) ou les fautes d'attaque (pénétration, filet).





■ Situation 2

Thème d'étude : moment propice au saut et placement derrière la balle.

Tâche : smasher sur des trajectoires de balle variant en hauteur et en profondeur.

Dispositif :

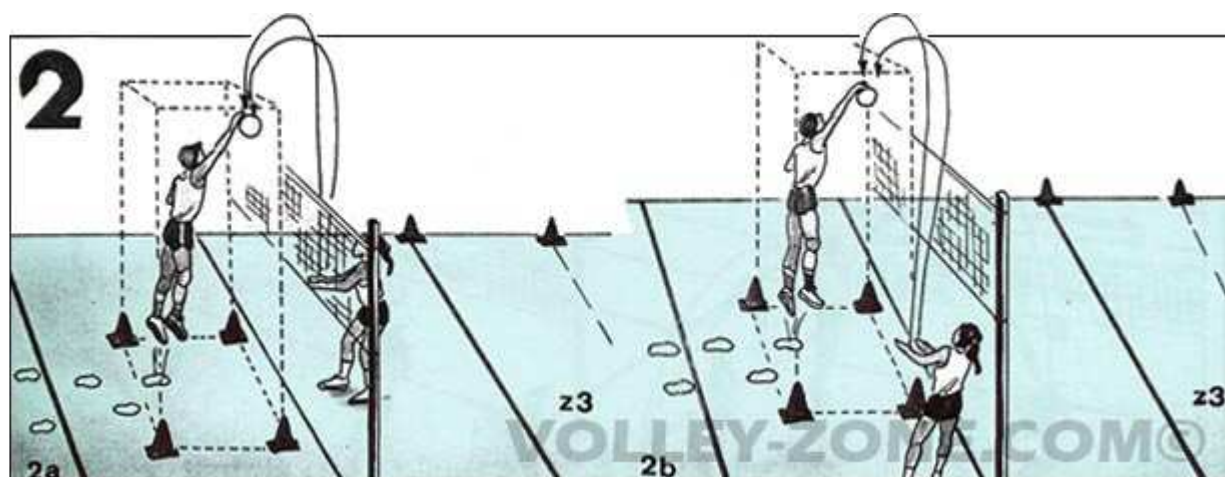
- un 1/2 terrain avec trois zones (voir situation 1),
- un élève envoie des balles en cloche toujours au même endroit, soit à partir des 3m adverses (2a) soit des 3m de son propre terrain (2b).

Critères de réalisation

- » partir derrière la ligne des 3m et au moment où la balle est au sommet de sa trajectoire,
- » rester placé derrière la balle,
- » frapper au sommet du saut.

Critères de réussite

- » trajectoire de balle tendue,
- » score sur cinq smashes ; les points ne sont attribués que pour les trajectoires tendues,
- » aucun point pour les balles fautes (filet, sortie) ou les fautes d'attaque (pénétration, filet).



■ Situation 3

Thème d'étude : placement dans l'axe de la balle au moment de la frappe.

Tâche : smasher sur des trajectoires de balle variant latéralement.

Dispositif :

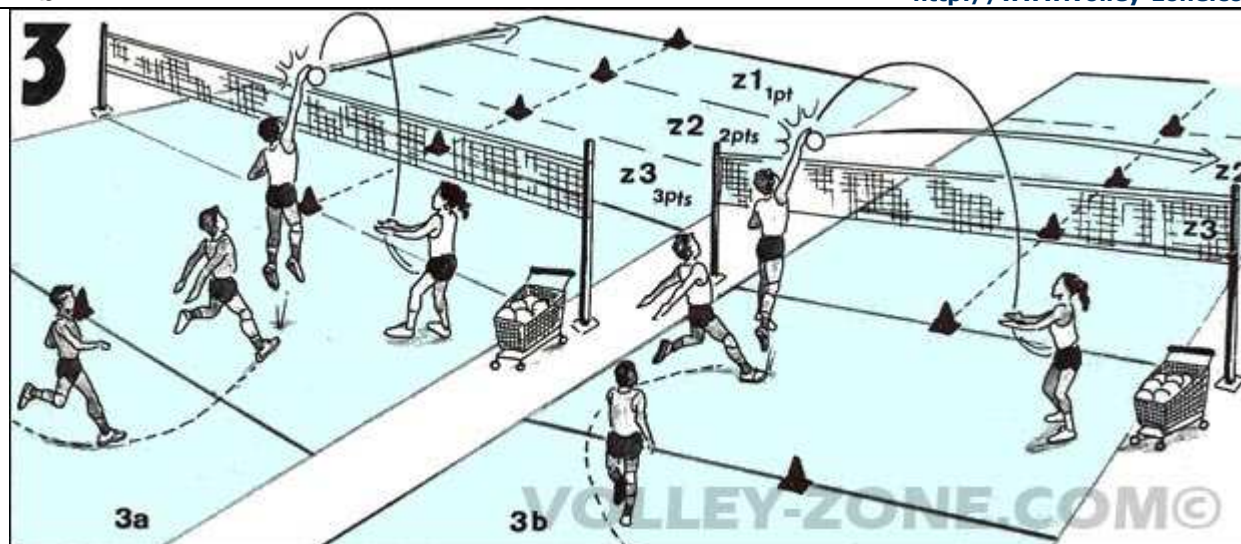
- un 1/2 terrain avec trois zones, séparé en deux longitudinalement,
- un élève envoie des balles toujours à la même hauteur mais soit à droite (3a), soit à gauche (3b) du plot.

Critères de réalisation

- » partir face au plot et derrière la ligne des 3m,
- » course curviligne pour se retrouver dans l'axe de la balle et face au filet,
- » quand le smash se fait de la droite du filet (poste 2), viser la partie gauche adverse (postes 1 ou 2) ; quand il se fait de la gauche (poste 4), viser les postes 5 ou 4 adverses.

Critères de réussite

- » trajectoire de balle tendue et croisée,
- » le score est établi de la même façon que dans les situations précédentes.



■ Situation 4

Thème d'étude : remplacement avant le smash.

Tâche : enchaîner trois smashes consécutivement.

Dispositif :

- un 1/2 terrain avec trois zones (voir situation 1),
- un passeur (P) au niveau du filet et un attaquant (A) situé derrière la ligne des 3m,
- A envoie une balle à P qui effectue une passe d'attaque à A qui smash (4a),
- à la réception au sol de A, P lui envoie une balle haute au-delà des 3m (4b),
- A se replace pour envoyer la balle à P qui fait une passe d'attaque pour que A smash et ainsi de suite (3 fois)

Critères de réalisation

- » se reposer en reculant au niveau de la ligne des 3m entre chaque smash,
- » pour le départ de la course, attendre que la balle ait quitté les mains du passeur.

Critères de réussite

- » identiques aux situations 1 et 2.

