



## 4 x 4 en scolaire

### **Espace de jeu**

Terrain de 7m sur 14. Ligne à 3m du filet, hauteur du filet à 2m10 ou plus (hauteur à moduler en fonction du niveau de jeu et de la catégorie d'âge).

### **Marque**

Sets de 25 ou 15 points en marque continue.

### **Position des joueurs**

La rotation est obligatoire.

Le joueur qui occupe le poste 1 est considéré comme étant arrière; les trois autres joueurs sont avants.

Au service, les joueurs des deux équipes doivent se placer dans l'ordre de rotation et le poste 1 doit être en arrière de l'un des trois joueurs avants.

Le joueur arrière ou serveur ne peut pas participer au contre, ni frapper la balle au dessus du bord supérieur du filet, s'il se trouve à proximité de celui-ci (il peut attaquer la zone arrière).

Le règlement organise l'activité du joueur tout en générant l'efficacité et la clarté du jeu d'équipe.

Par ailleurs, la représentation finale du type de projet collectif d'action induit par la logique du règlement doit aider l'élève dans la conduite de ses apprentissages.

## ■ **Etape 1 : Le jeu de renvoi direct**

### **Caractéristiques du jeu**

L'activité des élèves s'organise autour d'un projet individuel réduit à l'intention défensive. C'est un jeu de hasard. Les frappes sont souvent "explosives".

### **Perspective d'évolution**

Ce jeu cherche à donner une dimension tactique par des retours directs qui visent à mettre l'équipe adverse en difficulté (court, long, tendu) en alternance avec des balles hautes dans son camp.

### **Quelques connaissances à acquérir pour le passage à l'étape suivante**

- » Savoir se situer, se placer sur le terrain et intégrer des repères : lignes-partenaires-ordre et sens de rotation.
- » Se placer en demi cercle.
- » Manifester verbalement sa décision d'intervenir en réception.
- » Savoir lire la trajectoire de balle suffisamment tôt pour être équilibré au point de chute.
- » Être capable en réception de doser l'énergie transmise au ballon.
- » S'orienter pour le non-réceptionneur (NR) vers le réceptionneur (R) et se préparer à un relais possible.

## **Situation 1**

### **Compétence spécifique visée**

Réceptionner et renvoyer directement dans le camp adverse une balle haute depuis son espace de marque favorable (2).

R se détermine et choisit un retour direct tactique (prise en compte du défenseur).

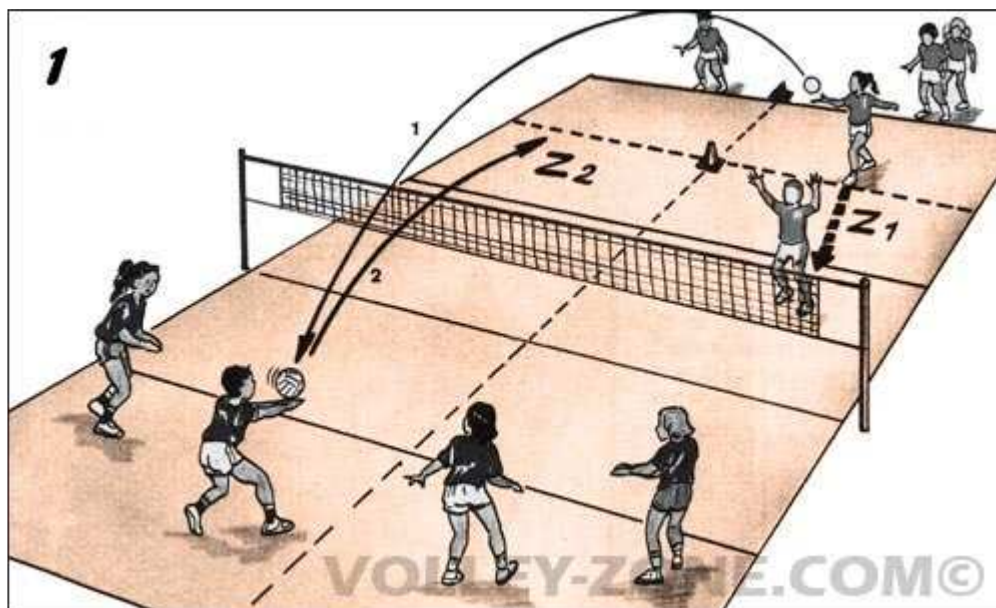
Les NR aident et soutiennent (relais éventuel).



### Dispositif

Le terrain est divisé en deux dans le sens de la longueur. 4 joueurs sont au service et 4 en réception. Mettre un plot au milieu à 5m pour le service.

Les R sont placés par 2 dans chaque demi-terrain.



### Consignes

Chaque joueur de l'équipe au service effectue 2 services, 1 dans le demi-terrain droit, l'autre dans le demi-terrain gauche.

Après chaque service, il va occuper (défendre) un demi-terrain de son propre camp (Z1 ou Z2). Lorsqu'il a choisi, il n'a pas le droit d'occuper l'autre zone.

R effectue un retour direct dans le terrain adverse, où ne se trouve pas le serveur.

### Critères de réussite

Pour l'équipe en réception : si le service peut jouer le retour de service : 0 pt.

Si la balle arrive dans la zone défendue par le serveur sans que celui-ci puisse la jouer : 1 pt.

Pour un retour direct dans le terrain adverse et dans la zone inoccupée ou au-delà du plot de service : 2 pts.

Chaque équipe passe deux fois au service, deux fois en réception et compare son total de points.

### Critères de réalisation

Se déterminer réceptionneur (parler).

Ne pas aller trop vite à la rencontre de la balle (passage au dessus du filet).

Récupérer les services en cloche par une passe haute et les services tendus par une manchette.

Effectuer un renvoi direct haut.

Conserver les avant-bras tendus sur les réceptions basses.

S'orienter autour de la balle et du R pour les NR.

### ■ Etape 2 : Le jeu de relais par la perpendiculaire

#### Caractéristiques du jeu

L'intention tactique du réceptionneur est de tenter de conserver la balle.

Lorsqu'il y parvient, le retour est haut et orienté vers l'avant, ce qui donne du temps aux NR de se déplacer afin d'effectuer un ou deux relais.

Cela reste encore un jeu de hasard caractérisé cependant par les notions d'entraide et de coopération pour renvoyer la balle. On pourrait qualifier cette étape de jeu de soutien ou



encore, de jeu de relais court.

Toutefois, ce jeu de sauvegarde ne place pas l'équipe en situation favorable pour marquer. La distinction entre zone de défense (ZD) et zone d'attaque (ZA) permet d'envisager le passage à l'étape suivante.

Remarque : à ce stade de jeu, il est conventionnel de proposer aux joueurs de s'organiser en récupération de service avec un passeur au centre. Au regard du règlement, c'est le joueur placé en position 3 qui occupe ce rôle afin de disposer de deux possibilités d'attaque à droite et à gauche.

Si ce placement permet de récupérer quelques réceptions envoyées au centre et près du filet, il ne semble pas adapté au niveau des élèves qui, à cette étape, ne contrôlent pas la longueur de leur renvoi pour jouer précisément sur un "joueur-cible". De plus, le passeur au centre est orienté face à ses partenaires et dos au filet :

- » il lui sera impossible de jouer des balles trop longues car son déplacement sera limité par la présence du filet,
- » il ne voit pas le placement des joueurs adverses du fait de son orientation et ne peut jouer en deuxième main avec l'intention de placer la balle,
- » il n'est pas apte à effectuer une passe arrière dans l'éventualité d'un jeu en trois touche et va transmettre le ballon au joueur vers lequel il est tourné ce qui réduit l'incertitude dans le camp adverse.

Aussi, ce type de placement ne permet pas d'installer un changement de rythme ni une accélération dans l'échange qui peuvent créer les conditions de la contre-attaque et enlever du temps à l'adversaire. En effet, l'histoire des techniques de volley-ball montre que le jeu rapide et l'attaque en "deuxième main" a permis au volley d'évoluer en se dégageant du schéma stéréotypé : "1, 2, 3 et attaque".

### **Perspective d'évolution**

Placer l'équipe en situation favorable de marque consiste à stabiliser les récupérations hautes et orientées à l'oblique en ZA opposée au point de récupération. Ceci dans le but d'obtenir un renvoi sécurisé dans son camp et de créer l'opportunité d'un relais offensif sur l'initiative du joueur en soutien qui se situe le plus près du filet.

### **Connaissances à acquérir**

- » Adopter, avant le service, une attitude pré-orientée : pied gauche avancé pour les joueurs aux postes 3 et 4; pied droit avancé pour les joueurs en 1 et 2.
- » Être régulier à la réception sur des paramètres de trajectoires variées.
- » Agrandir l'espace de marque favorable.
- » Frapper la balle en trajectoire haute et lente pour donner du temps à ses partenaires.
- » Orienter la réception de service vers la ZA et l'ailier opposé.
- » Effectuer un renvoi après un déplacement dans une zone.
- » S'orienter et anticiper un déplacement vers la ZA pour le NR.
- » Prendre des informations dans le camp adverse pour placer la balle.
- » Savoir frapper d'une main après un déplacement, sans suspension et avec suspension.

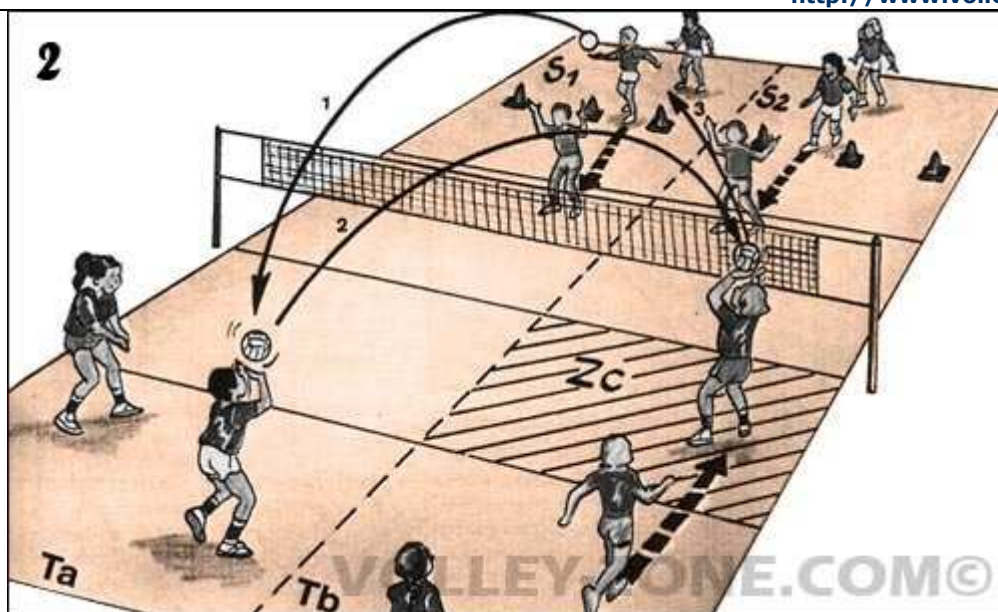
## **Situation 2**

### **Compétence spécifique visée**

Réceptionner une balle de vitesse peu rapide et de trajectoire arrondie dans l'espace arrière du terrain et la transmettre en cloche dans un secteur proche du filet.

### **Dispositif**

Terrain identique à la situation 1. Une ligne de plots à 5m du filet (côté service). Un serveur dans chaque demi-terrain (S1 et S2). 2 R dans un demi-terrain adverse (Ta). Un joueur-relais de la même équipe en place dans l'autre demi-terrain (Tb). Une zone-cible (ZC) entre le filet et les 3m devant le joueur relais.



### Consignes

S1 sert puis S1 et S2 se déplacent pour défendre leur espace situé entre les plots et le filet. Ensuite S2 sert, puis S2 et S1 défendent. Servir 2 fois dans la même zone de réception.

La frappe au service se fait par-dessous et avec une trajectoire haute.

Le renvoi direct est interdit : les R doivent orienter la réception vers le haut, à l'oblique et en direction de la ZC.

Le joueur relais doit intervenir sur la balle à la limite ou dans la ZC après avoir effectué un déplacement vers l'avant. Le but est d'envoyer la balle en arrière de la ligne des plots. La rotation des R a lieu tous les 2 services.

Cette situation doit être réalisée aussi avec le joueur relais à gauche, dans le terrain Ta.

### Critères de réussite

Le but est atteint : 3 pts.

Le joueur relais renvoie la balle dans le terrain adverse en avant de la ligne des plots : 2 pts (même si S1 ou S2 peuvent intervenir sur la balle).

La réception parvient correctement dans la ZC mais le joueur relais ne sait pas l'exploiter : 1 pt.

Sur un total de 16 réceptions pour l'équipe, il faut 24 pts pour envisager un changement de niveau (par exemple : 4 retours poussés au fond; 5 retours effectués dans les conditions à 2 pts; 2 retours à & pt - 4 échecs).

### Critères de réalisation

Les mêmes qu'en situation 1 pour les R.

Le joueur relais doit avoir une attitude de disponibilité (orienté, jambes fléchies) en cas de réception aléatoire et anticiper son déplacement vers la ZC tout en continuant de s'informer sur la trajectoire de la balle. Il peut pousser la balle lorsqu'il est en appui, en suspension ou smasher (en cas de smash, la cible englobe tout le terrain adverse : 3 pts s'il réussit).

### Commentaires

Ces deux premières étapes constituent des thèmes d'étude pour les cycles volley-ball en classe de sixième ou cinquième où l'activité de l'élève trouve du sens dans les situations de jeu à effectif réduit (1 contre 1 ou 2 contre 2).

A ce stade de la scolarité, les élèves devraient être capables de jouer au niveau de la 3ème étape.

### ■ Etape 3 : Le jeu de relais par l'oblique



### Caractéristiques du jeu

C'est un jeu de relais long qui envoie la balle en ZA par l'oblique devant l'ailier opposé (retour à gauche ou retour à droite selon le lieu de réception).

Au cours de cette étape, il faut privilégier le jeu en ZA pour jouer la contre-attaque.

C'est le joueur en poste 2 ou 3, selon l'orientation du retour de service, qui frappe ou place la balle dans le terrain adverse. Cette construction du jeu est prometteuse car s'installe dans l'équipe un code de circulation de la balle et des joueurs.

L'organisation de l'adversaire au contre et son efficacité nécessiteront la réactualisation de ce code pour différer l'attaque.

### Perspective d'évolution

Elle est basée sur l'alternative tactique. Le joueur opposé à la réception place un smashe en jeu direct ou conserve et fait une deuxième passe à la périphérie en fonction du placement adverse.

### Connaissances à acquérir

- » Être précis au service.
- » Stabiliser la réception de service en fonction des variables balistiques : force-direction-amplitude.
- » Être capable de récupérer le service à 3 joueurs.
- » Jouer en 3 passes.
- » Savoir frapper d'une main après déplacement et suivant des paramètres de trajectoires variés.
- » Feinter.

### Situation 3

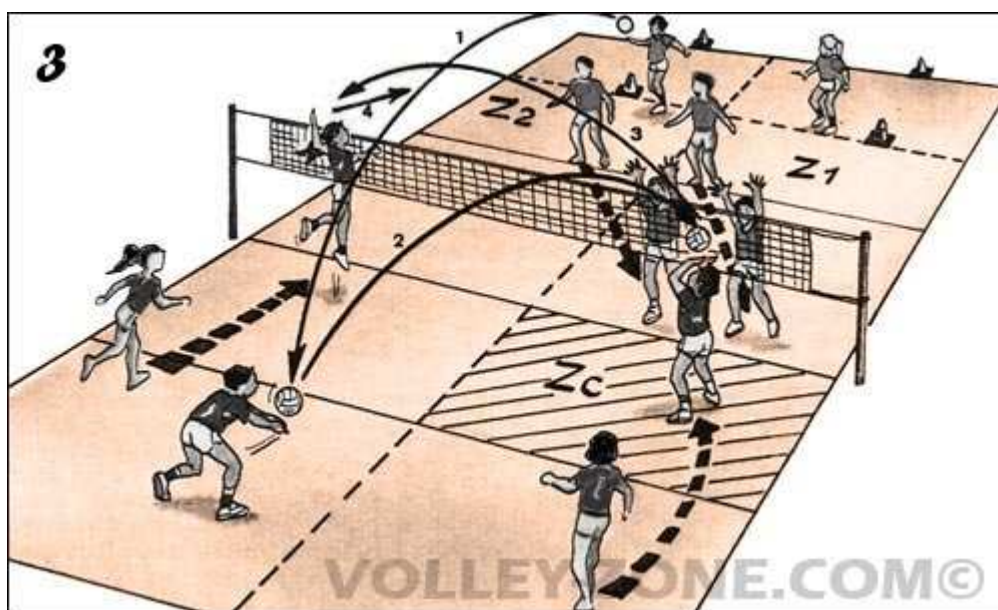
#### Compétence spécifique visée

Exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) et le jeu indirect (action à la périphérie).

#### Dispositif

Terrain identique aux situations précédentes. 2 plots dans chaque demi-terrain matérialisent le point de service : facile à 5m et difficile à 7m. 2 serveurs et 2 joueurs au niveau de la ligne des 3m au centre du terrain.

Réception identique à la situation 2.







## Consignes

Les serveurs frappent la balle à tour de rôle vers les deux R. Dès que le service est effectué, le serveur donne une consigne à ses partenaires qui sont aux 3m pour aller contrer soit en Z1 soit en Z2.

Les réceptions sont orientés en ZC et le joueur choisit le jeu direct ou indirect en fonction de l'emplacement du contre.

La rotation des R est identique à la situation 2.

La situation s'effectue à droite et à gauche.

## Critères de réussite

Si l'équipe marque en passant le contre au-dessus ou en force : 1 pt.

Si elle tient compte de l'emplacement du contre : 2 pts.

## Critères de réalisation

Les critères liés aux situations précédentes restent d'actualité.

La réception des services faciles peut se faire en passe haute.

Le joueur relais prend les informations sur la position du contre pendant la trajectoire du service.

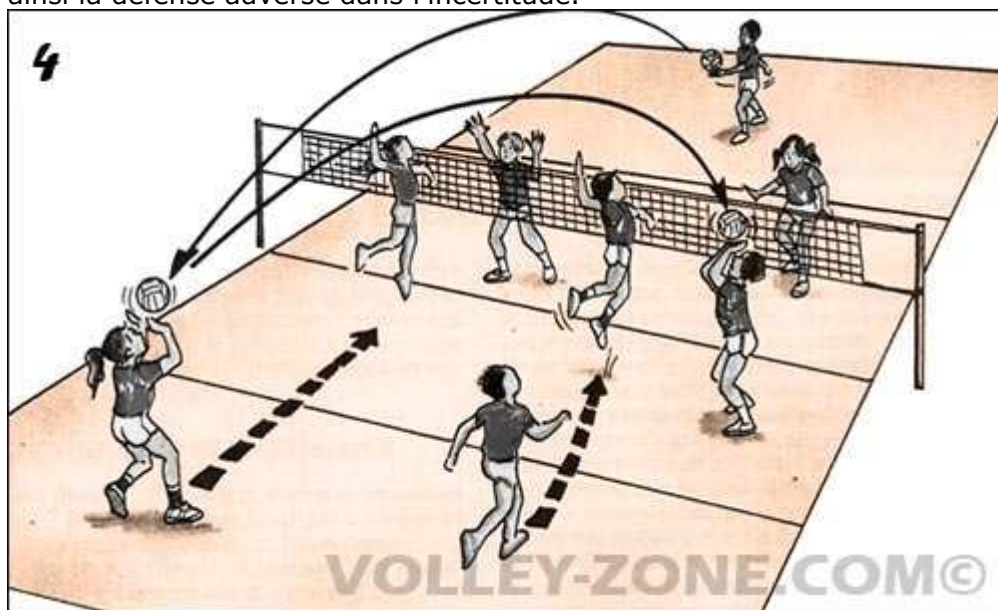
NR s'informe sur les trajectoires et se prépare à intervenir pour effectuer une 3ème passe placée ou un smash.

## ■ Etape 4 : Le jeu de relais sur un partenaire-passeur à droite

### Caractéristiques du jeu

C'est le jeu placé. Cette étape constitue un niveau d'expertise qui articule contraintes du règlement et projet tactique collectif. Puisque le joueur en poste 1 ne participe pas à l'attaque, l'organisation tactique consiste à utiliser le partenaire situé au poste 2 comme passeur. Il est le joueur le plus proche de la ZA qui dispose devant lui de deux attaquants :

- l'équipe se fixe un projet de jeu en 3 touches basées sur l'attaque différée,
- la réception s'effectue à 3. Le joueur en poste 2 devient partenaire-passeur en se plaçant dans les 3m côté droit, pas trop près du filet et orienté de telle sorte qu'il puisse prendre des informations sur les adversaires et ses partenaires,
- l'équipe se réserve toujours deux possibilités d'attaque avec le joueur du poste 3 ou du poste 4, plaçant ainsi la défense adverse dans l'incertitude.



### Perspective d'évolution

Elle tend vers une réception à 2 joueurs (postes 1 et 3) - l'attaquant en poste 4 venant se placer très en avant, près du passeur en prévision d'une attaque rapide - et vers un affinement



de la liaison passeur-attaquant et une augmentation du niveau d'incertitude en variant les temps d'attaque et l'espace (2 zones).

### **Connaissances à stabiliser**

- » Être régulier et précis en réception basse sur des balles fortes.
- » Varier les courses, les temps et les passes d'attaque (tendues ou courtes).
- » Prendre des informations.
- » Feinter.
- » Anticiper la communication passeur/attaquants.
- » Savoir se déterminer et proposer deux solutions d'attaque.

### **Situation 4**

#### **Compétence spécifique visée**

Intervenir sur le ballon afin de mettre en crise de temps ses adversaires.

#### **Organisation**

Sur un demi-terrain, la ligne de fond étant à 7m, jouer à 3 contre 3.

#### **Consignes**

Un seul joueur se charge de la réception; le passeur est à droite et un attaquant est situé dans un espace proche du passeur, il est prioritaire à l'attaque.

Le serveur doit envoyer la balle sur le R sans frapper fort (service à 5m).

Réception en passe haute.

#### **Critères de réussite**

Le match se déroule en 15 pts (marque continue). Si l'attaquant réussit une attaque rapide, il marque 2 pts.

#### **Comportements attendus**

L'attaquant doit être en suspension au moment où le passeur touche la balle, il prend un appel très court.

Le passeur ne doit pas trop pousser la balle.

R doit anticiper un déplacement vers l'avant et se préparer à attaquer si l'attaque rapide n'est pas possible ou feinter pour augmenter l'incertitude.

### **Conclusion**

Les propositions énoncées tentent d'articuler les contraintes du règlement, le niveau des élèves et les exigences des programmes. Chaque étape peut aussi être reçue comme un projet de jeu qui, en fonction des capacités actuelles des élèves, donne du sens à leurs actions collectives.

D'autre part la stratégie du retour en zone d'attaque par l'oblique peut être compatible et même formatrice au regard du jeu institutionnel à 6. En effet, dans un premier temps, lorsque l'effectif de l'équipe passe de 4 à 6, la circulation de la balle en réception vers l'aile opposée peut être proposée aux joueurs qui n'ont pas encore de passeur spécialisé. De même, les caractéristiques de mobilité, de vitesse, d'alternative tactique et d'incertitude attachées au jeu à 4 constituent un socle de compétences utilisables dans une conception moderne du jeu à 6 (passeur pénétrant, différenciation des temps d'attaque et des courses d'élan par exemple).

Enfin, la surface et la dimension du terrain, l'environnement (en plein air ou en gymnase), le nombre de joueurs, la hauteur du filet, les différents règlements sont autant de variables qui, en fonction de l'évolution technico-tactique du joueur lui permettront de rencontrer un espace de réussite. Il est donc souhaitable durant le cursus scolaire des élèves, de leur proposer de vivre différentes logiques de jeu : situations réduites, beach-volley ou volley à 4 indoor au règlement particulier qui privilégie la spécialisation du joueur.