FFvolley
Comité Seine et Marne

Plateaux de jeux VOLLEY

Comité Seine et Marne

Jeux de volley pour les M9 et M11

VERSION 2026

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 (FFVolley).
Cela concerne principalement les catégories M9 et M11.

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

Deux grands types de jeux peuvent être pratiqués sur les plateaux :
- Les jeux à histoire (techniques/tactiques)
- Les jeux d'opposition (matchs)

Les objectifs
L'objectif est de travailler sur des notions transversales communes à l'activité :
- Les mouvements spécifiques,
- La maîtrise de l'espace,
- La lecture de trajectoire,
- Les rythmes de jeu,
- Les lancers, les frappes, les récupérations de balle,
- Les liaisons entre partenaires,
- Les respect des règles, ...

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.
- Fidéliser et augmenter le nombre de licenciés.

Comment cela fonctionne ?
Le niveau de jeu et de compétence de chacun des enfants sont représentés par le biais de 8 couleurs différentes.
Chaque niveau et couleur équivaut à des contraintes techniques pour chaque jeu ou match.

Chaque joueur doit valider un niveau de compétence pour participer à un plateau. Dans l'année, des «tests» sont organisés afin de valider un niveau.
Pour chaque niveau atteint, les joueurs recoivent un bracelet de couleur.

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 rencontre tourne autour de jeux, eux-mêmes guidés par des histoires où chaque enfant y est acteur.
En deuxième partie, des jeux d'opposition (matchs) sont mis en place.
Le club organisateur peut librement choisir l'organisation et les jeux proposés.

Niveaux de compétences

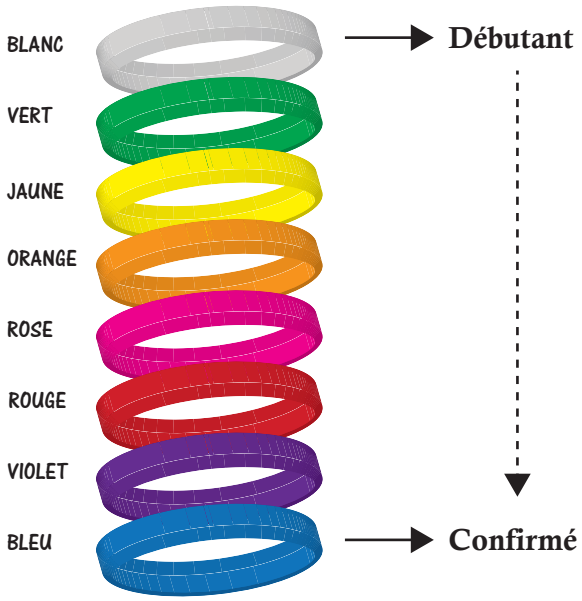
Principe :
Les niveaux de compétences sont symbolisés par des couleurs.
Pour chaque jeu, les 8 niveaux se déclinent avec 8 obligations techniques différentes.

Pour valider un niveau supérieur, les enfants passeront un «test» permettant de vérifier que le niveau de compétence nécessaire est atteint.

Les passages de niveau se font en début d'un plateau de jeux (voir page 9).

Les niveaux se passent dans l'ordre !
Vous devez avoir le VERT avant le JAUNE, etc.

Les différents niveaux :



Exemple de contrainte technique pour un jeu :

ROUGE PASSE QUÉBÉCOISE + MANCHETTE + PASSE À 10 DOIGTS
Départ 2

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur du niveau «ROUGE» doit jouer en utilisant obligatoirement une PASSE QUÉBÉCOISE suivit d'une MANCHETTE suivit d'une PASSE à 10 DOIGTS en partant du départ n°2 :

Afin de vérifier si l'enfant peut passer d'un niveau à l'autre plusieurs tests sont effectués.
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.

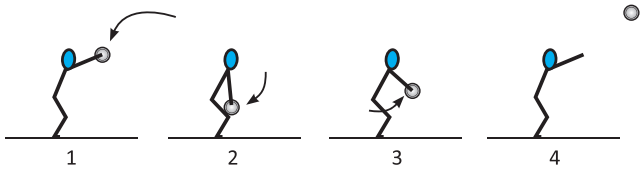
Nous conseillons aux éducateurs d'évaluer leurs jeunes à l'entraînement et de les proposer pour être validés lorsqu'ils sont prêts. Les enfants doivent être volontaires mais si le responsable constate qu'un jeune a le niveau supérieur, il lui proposera de le valider.

La passe québécoise ?

La passe québécoise une un geste technique que l'on utilise essentiellement chez les plus jeunes. Il permet d'appréhender l'activité volley plus facilement sans dénaturer les logiques internes du jeu.

Consignes techniques :
- Attrapper la balle avec les deux mains
- La faire descendre au niveau des genoux
- La renvoyer

Important !
- La balle doit toujours être en mouvement.
- Le joueur ne peut plus bouger les pieds lorsqu'il a la balle dans les mains.



Une question ? Écrivez-moi : manuel.geslin@cdvb77.fr

Compétences visées

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

BLANC — 1 contre 1

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).

VERT — 1 contre 1

Au niveau VERT il est nécessaire se savoir faire une une passe à 10 doigts en étant proche du filet.

JAUNE — 1 contre 1

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.

ORANGE — 2 contre 2

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).

ROSE — 2 contre 2

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 réceptionneur, j'avance en zone de passe.
Ils vont devoir enfin servir par dessous des 4,5m (ligne de service en poussin).
Ce niveau apporte des éléments essentiels en 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 !

ROUGE — 2 contre 2

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.

VIOLET — 2 contre 2

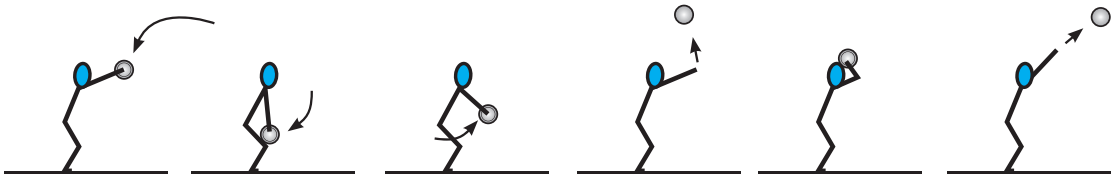
Au niveau violet l'enfant va développer de nouvelles habiletés liées à l'attaque.
La feinte est abordée (passe à 5 doigts).
Dans cette logique le travail la course d'élan doit absolument être vue.
Elle servira également dans l'approche du service smashé.

BLEU — 2 contre 2

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.



Passe Québécoise + Passe à 10 doigts :

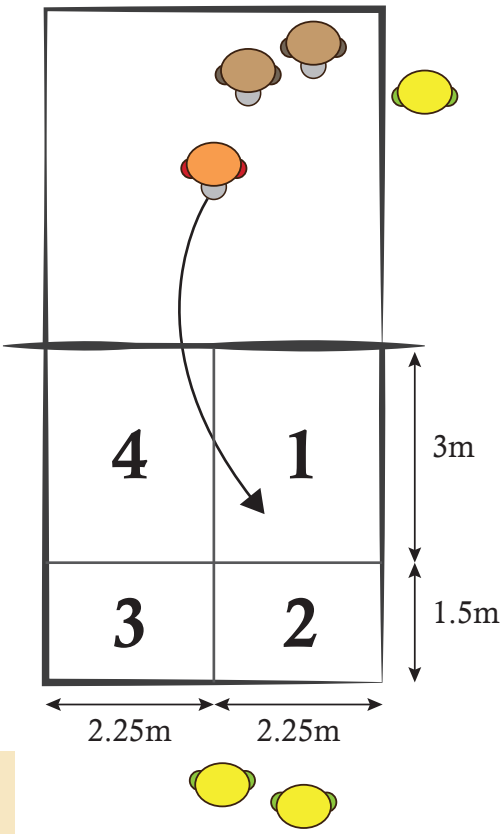


Passage des niveaux

FFvolley
Comité Seine et Marne
Un renseignement ?
manuel.geslin@cdvb77.fr

Principe :
Afin de vérifier si l'enfant peut passer d'un niveau à l'autre plusieurs tests sont mis en place.
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 M11.
Organisation :
un joueur à la fois. Les autres joueurs en attente ramassent les ballons.
La validation doit être stricte ! Pas d'essais supplémentaires. Les validations permettent aux jeunes de connaitre leur niveau actuel et de jouer en fonction de leurs compétences. Acquérir un niveau valide un apprentissage. Il n'y a rien de grave à rater ! Il faut prendre son temps et ne surtout pas sauter les étapes.



Les techniques de renvoi ou de relai :	**Les techniques d'engagement :**
- PASSE QUÉBÉQUOISE	- PASSE QUÉBÉQUOISE
- PASSE À 10 DOIGTS	- SERVICE CUILLÈRE
- MANCHETTE	- SERVICE TENNIS
- FRAPPE À 5 DOIGTS (FEINTE)	- SERVICE SMASHÉ (FLOTTANT OU ENROULÉ)
- FRAPPE D'ATTAQUE (SMASH)	

Le test :
Pour chaque test il faut atteindre des zones en utilisant une technique particulière.
Les zones sont à viser dans l'ordre et peuvent être différentes en fonction du niveau à passer.
Si une zone est manquée, il faut tenter la suivante !
• Le **TEST 1** concerne les techniques de renvoi ou de relai : PASSE QUÉBÉQOISE, PASSE à 10 DOIGTS, MANCHETTE, etc.
• Le **TEST 2** concerne les techniques d'engagement : SERVICE.

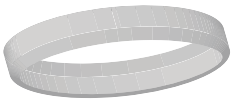
Validation :
Pour valider le niveau et passer à la couleur supérieure l'enfant doit passer les deux tests (à l'exception du niveau blanc et vert).
Pour chaque test il y a 12 ballons à jouer. (à l'exception du niveau blanc, vert et bleu).
Si l'enfant réussi à atteindre les zones indiqués 18 fois sur 24, il peut prétendre au niveau supérieur.

Pour faire passer plusieurs enfants nous conseillons de constituer trois groupes :
1- l'enfant qui passe le test
2- une groupe de ramasseurs de ballons
3- un ou deux donneurs

Passage des niveaux

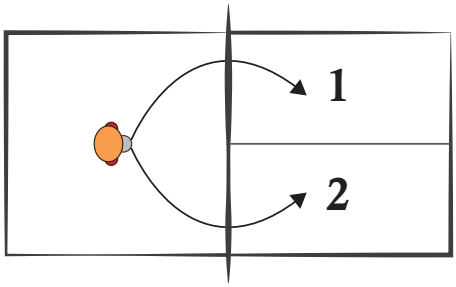
Pour participer aux plateaux de jeux et pouvoir s'amuser le niveau BLANC est requis !

Niveau blanc : la validation du niveau BLANC se fait en club !



Test 1 (départ au centre du terrain) :
À l'aide d'une PASSE QUÉBÉQUOISE, viser les zones 1 et 2 puis recommencer 6 fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.

Test 2 :
Pas de test 2 au niveau blanc



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 du test : 9 sur 12

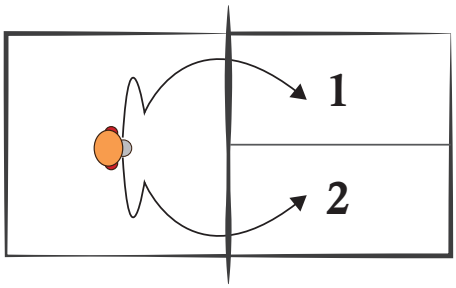


Niveau vert : la validation du niveau VERT se fait lors d'un plateau.

Test 1 (départ au centre du terrain) :
Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE puis viser les zones 1 et 2 en PASSE À 10 DOIGTS.
Recommencer 6 fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.

Test 2 :
Pas de test 2

Important ! La passe doit être faite à 1,5m du filet et au centre du terrain



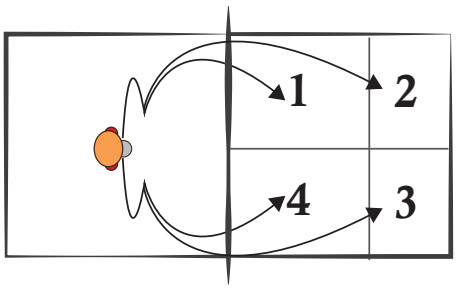
Notes
L'enfant vise la zone suivante même si la précédente n'a pas été atteinte. Ainsi de suite jusqu'à 12 lancers.

Validation du test : 9 sur 12

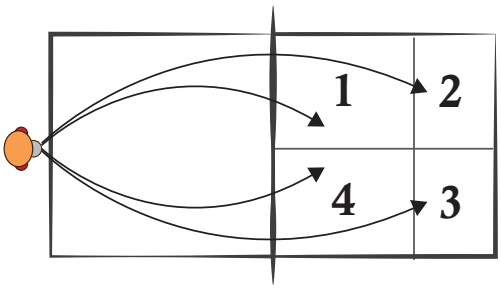


Niveau jaune : la validation du niveau JAUNE se fait lors d'un plateau.

Test 1 (départ au centre du terrain) :
Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE puis viser les zones 1, puis 2, puis 3, puis 4 en PASSE À 10 DOIGTS.
Recommencer 3 fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.

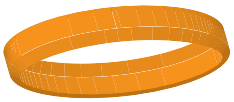


Test 2 : (départ derrière la ligne de service) :
En PASSE QUÉBÉQUOISE , viser les zones 1 à 4.
Recommencer 3 fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.



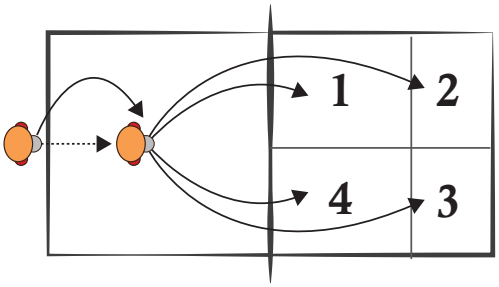
Validation du test : 18 sur 24 (test 1 + test 2)

Passage des niveaux

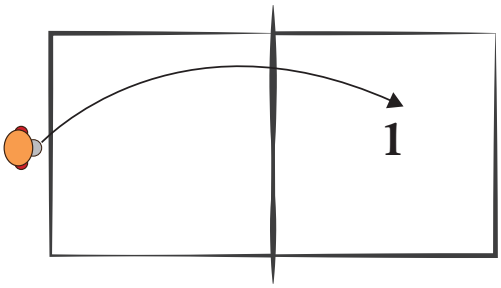


Niveau orange : la validation du niveau ORANGE se fait lors d'un plateau.

Test 1 (départ de la ligne de service) :
Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE vers l'avant, SE DÉPLACER puis viser les zones de 1 à 4 en PASSE À 10 DOIGTS.
Recommencer 3 fois pour que l'enfant joue au total 12 ballons.



Test 2 : (départ derrière la ligne de service) :
Viser la zone 1 avec un SERVICE FRAPPÉ PAR DESSOUS.
Recommencer 12 fois.

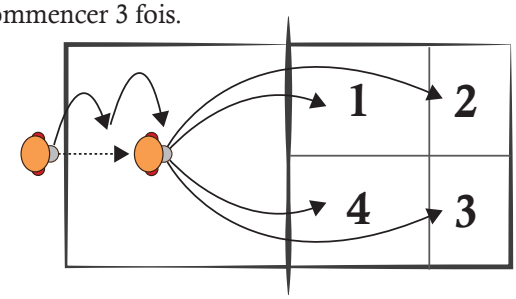


Validation du test : 18 sur 24 (test 1 + test 2)

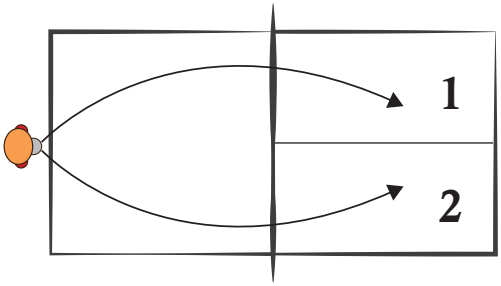


Niveau rose : la validation du niveau ROSE se fait lors d'un plateau.

Test 1 (départ de la ligne de service) :
Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE vers l'avant, SE DÉPLACER, faire une PASSE À 10 DOIGTS POUR pour soi-même puis viser les zones de 1 à 4 en PASSE À 10 DOIGTS.
Recommencer 3 fois.



Test 2 : (départ derrière la ligne de service) :
Viser la zone 1 puis la zone 2 avec un SERVICE FRAPPÉ PAR DESSOUS.
Recommencer 6 fois.

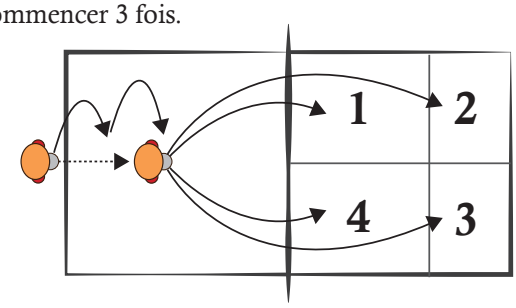


Validation du test : 18 sur 24 (test 1 + test 2)

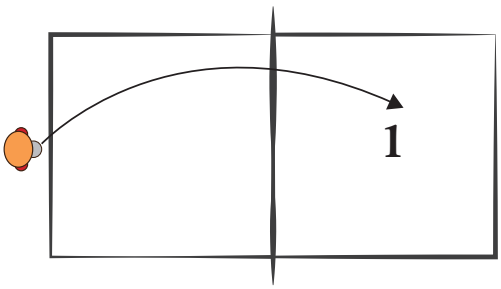


Niveau rouge : la validation du niveau ROUGE se fait lors d'un plateau.

Test 1 (départ de la ligne de service) :
Se lancer le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE vers l'avant, SE DÉPLACER, faire une PASSE À 10 DOIGTS POUR pour soi-même puis viser les zones de 1 à 4 en MANCHETTE.
Recommencer 3 fois.

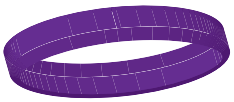


Test 2 : (départ derrière la ligne de service) :
Viser la zone 1 en SERVICE TENNIS.
Recommencer 12 fois.



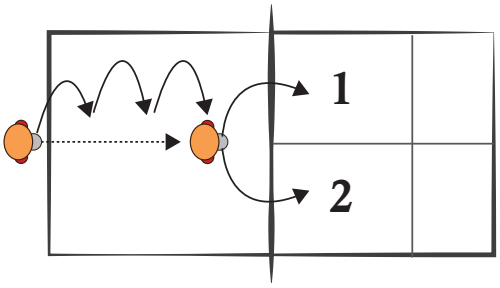
Validation du test : 18 sur 24 (test 1 + test 2)

Passage des niveaux

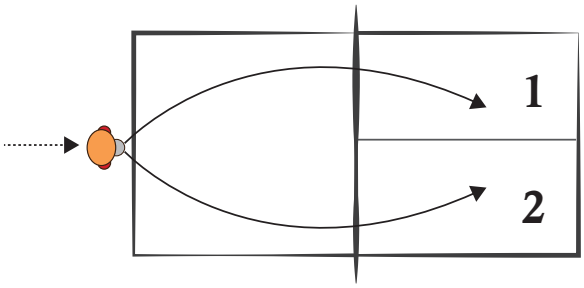


Niveau violet : la validation du niveau VIOLET se fait lors d'un plateau.

Test 1 (départ de la ligne de service) :
PASSE QUÉBÉQUOISE vers l'avant, puis MANCHETTE, puis PASSE À 10 DOIGTS, PUIS SAUT ET PASSE À 5 DOIGTS (FEINTE) vers les zones de 1 puis 2. Recommencer 6 fois.



Test 2 : (départ derrière la ligne de service) :
Viser la zone 1 puis la zone 2 avec un SERVICE SAUTÉ TENNIS (OU SMASHÉ TENNIS). Recommencer 6 fois.

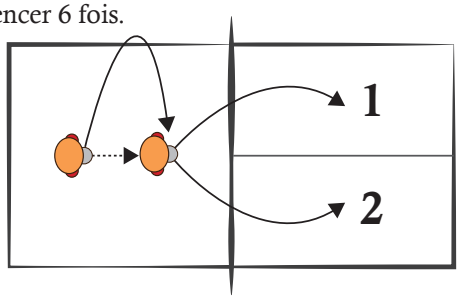


Validation du test : 18 sur 24 (test 1 + test 2)

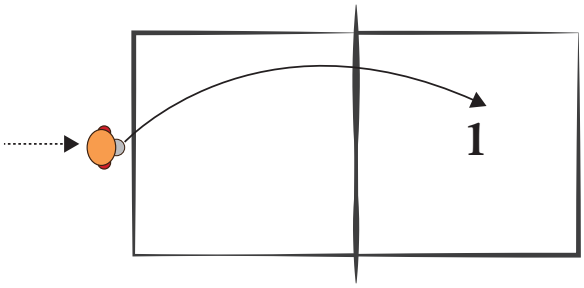


Niveau bleu : la validation du niveau BLEU se fait lors d'un plateau.

Test 1 (départ dans le terrain) :
LANCER le ballon en PASSE QUÉBÉQUOISE devant soit au minimum 1m au dessus du filet (mires), SAUTER À 2 PIEDS, puis viser les zones 1 puis 2 en SMASH (FRAPPE À 1 MAINS). Recommencer 6 fois.



Test 2 : (départ derrière la ligne de service) :
Viser la zone 1 en SERVICE SMASHÉ. LANCER à une mains avec le bras de frappe. Recommencer 6 fois (chaque service en vaut 2).



Validation du test : 18 sur 24 (test 1 + test 2)



100% à un test ?

Un jeune n'ayant fait aucune faute à un test peut passer le jour même le test suivant.
Ex : un jeune fait 24/24 en passant le niveau JAUNE, il peut alors tenter, s'il le souhaite, le niveau ORANGE.

Valable qu'une seule fois par plateau !

L'île au trésor

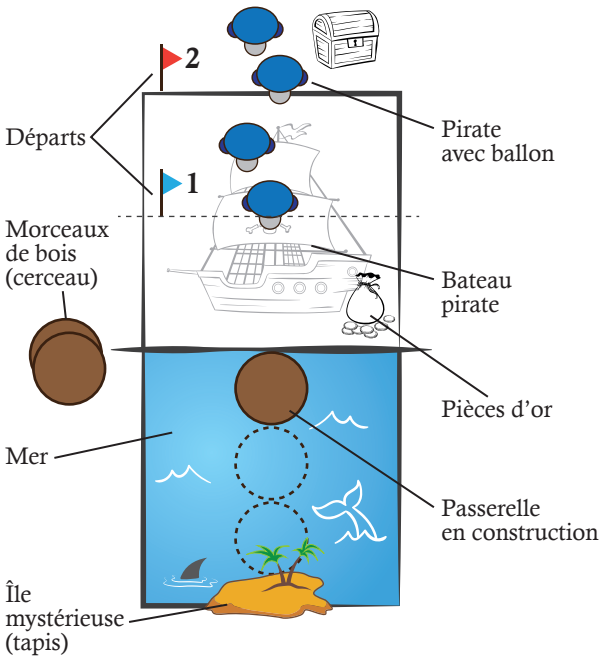
Plateaux de jeux VOLLEY
Comité Seine et Marne
Un renseignement ?
manuel.geslin@cdvb77.fr

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 en bois 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 se trouve la mer. Derrière la mer, au fond du terrain, l'île mystérieuse représentée par un tapis. Un morceau de bois (cerceau) est déjà accroché au bâteau des pirates.
Le problème est que le trésor doit être déplacé de morceau bois en morceau bois ! Il faut donc envoyer tous les éléments du trésor (ballons) sur le dernier morceau de bois. À chaque fois qu'un pirate touche le bon morceau de bois il peut y mettre une pièce d'or (volant, balle, ...) . Attention, les pirates ne veulent pas oublier la moindre pièce d'or !
Une fois le trésor complet sur un morceau de bois, les pirates pourront ajouter un nouveau morceau de passerelle plus loin et refaire la même chose. Ainsi de suite jusqu'au moment où tous les morceaux de bois 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 de victoire pour annoncer la fin de la manche.

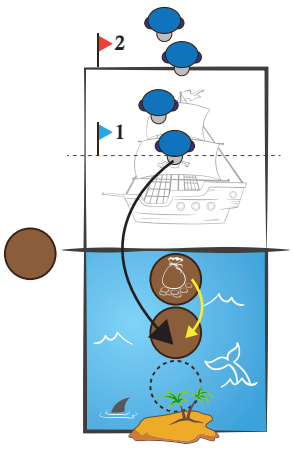


Comment jouer ?

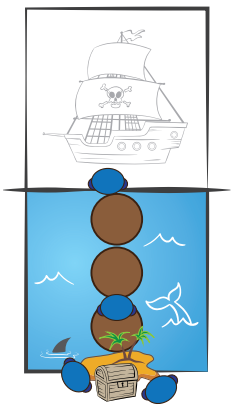
Le pirate arrive avec son ballon puis vise la passerelle avec l'une des techniques ci-dessous :

BLANC	Viser la passerelle de bois en PASSE QUÉBÉCOISE Point de départ numéro 1.
VERT JAUNE	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS Départ 1
ORANGE	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS Départ 2
ROSE	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS en suspension Départ 1
ROUGE	PASSE QUÉBÉCOISE + MANCHETTE + PASSE À 10 DOIGTS Départ 2
VIOLET	PASSE QUÉBÉCOISE + MANCHETTE + PASSE À 5 DOIGTS (feinte) Départ 1
BLEU	Idem violet pour le premier morceu de passerelle puis PASSE QUÉBÉCOISE + MANCHETTE + FRAPPE 1 MAIN (smash) Départ 2

Faire avancer le trésor



Fin du jeu



Version simplifiée

(3 manières de jouer)

- PASSE QUÉBÉCOISE
  Départ 1
- PASSE QUÉBÉCOISE +
  PASSE À 10 DOIGTS
  Départ 1
- PASSE QUÉBÉCOISE +
  MANCHETTE +
  PASSE À 10 DOIGTS
  Départ 2

Lors de vos séances d'entraînement il est conseillé d'utiliser les contraintes techniques ci-dessus.
La version simplifiée sera plus utilisée lors des plateaux ou lorsqu'il y a beaucoup de monde.

Dispositif:
Terrain (9X2.25m), filet (2.00m mini), trésor (balles, plots, volants : 10 environ), île (tapis), ballons (200 gr), coffres (cerceaux, caisses), passerelle (cerceaux, petit tapis), départs (plots, lignes), ...

L'attaque du château

Plateaux de jeux VOLLEY
Comité Seine et Marne

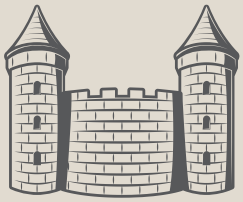
Un renseignement ?
manuel.geslin@cdvb77.fr

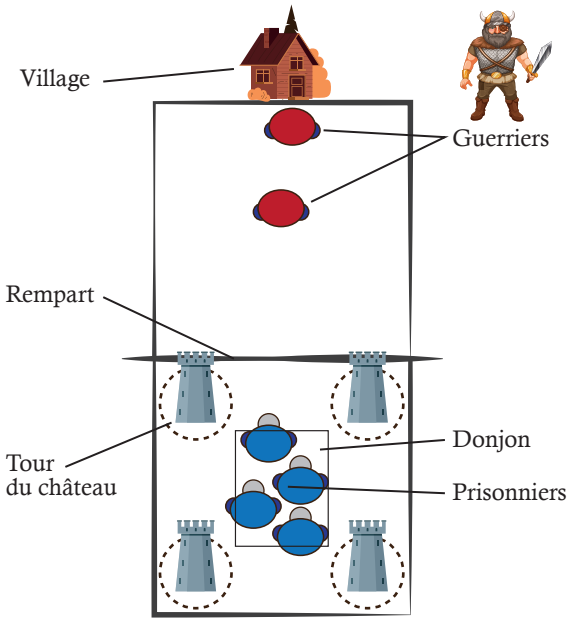
L'histoire :
Le chevalier noir a fait prisonnier des villageois dans le donjon de son château.
Quelques valeureux guerriers sont venus les délivrer. Ils vont devoir détruire les 4 tours du château du chevalier noir.

Le jeu :
Quatre cerceaux représentent les tours du château à détruire (dans les coins du terrain). Chaque prisonnier envoie (passe québécoise) aux guerriers venus les délivrer des boulets (ballons) qu'ils ont volés 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 minimum). À chaque fois qu'un boulet touche une tour, on lui retire une pierre.
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.



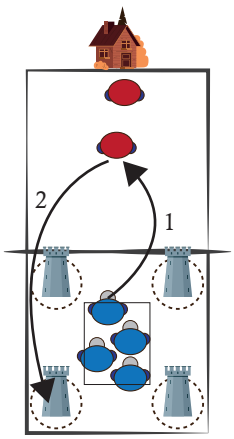


Comment jouer ?

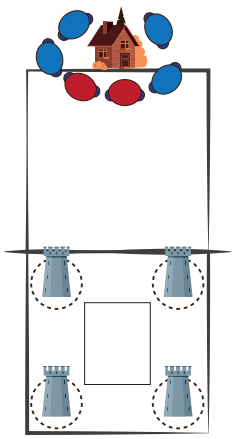
Le guerrier tente de renvoyer les ballons sur les tours avec une :

BLANC	PASSE QUÉBÉCOISE
VERT JAUNE ORANGE	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS
ROSE	PASSE À 10 DOIGTS DE CONTRÔLE (POUR SOI) + PASSE À 10 DOIGTS
ROUGE	MANCHETTE + PASSE À 10 DOIGTS
VIOLET	- MANCHETTE + PASSE À 5 DOIGTS (FEINTE) : TOURS AVANTS - MANCHETTE + PASSE EN SUSPENSION : TOURS ARRIÈRES
BLEU	- MANCHETTE + PASSE À 5 DOIGTS (FEINTE) : TOURS AVANTS - MANCHETTE + FRAPPE 1 MAIN (smash) : TOURS ARRIÈRES

Détruire une tour



Fin du jeu



Version simplifiée

(3 manières de jouer)

- PASSE QUÉBÉCOISE
- PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS
- MANCHETTE + PASSE À 10 DOIGTS

Lors de vos séances d'entraînement il est conseillé d'utiliser les contraintes techniques ci-dessus.
La version simplifiée sera plus utilisée lors des plateaux ou lorsqu'il y a beaucoup de monde.

Dispositif:
Terrain (9X4.5m), filet (2.00m mini), pierres (balles, plots, volants : 2 ou 3), donjon (tapis), boulets (ballons 200 gr), tour (cerceaux, petit tapis), ...

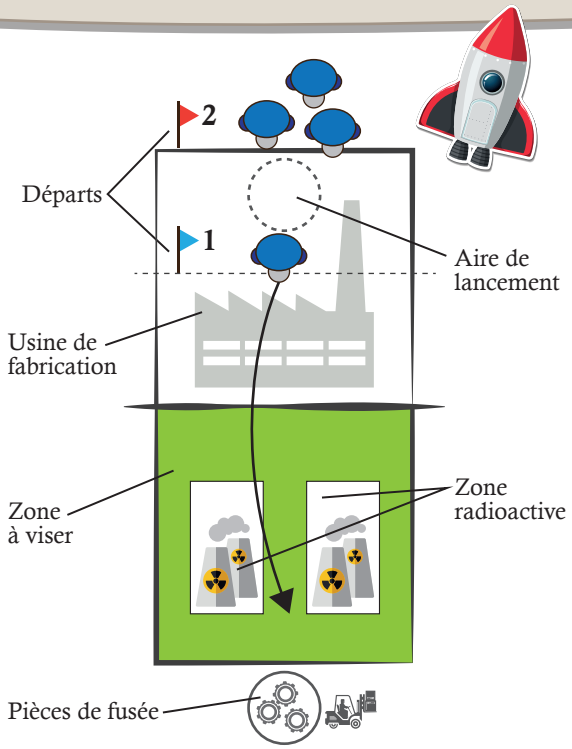
Objectif lune

Plateaux de jeux VOLLEY
Comité Seine et Marne
Un renseignement ?
manuel.geslin@cdvb77.fr

L'histoire :
C'est le moment de partir à la conquête de la lune. 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/1 volant).
Une fois tous les éléments récupérés, l'équipe obtient la possibilité de construire la fusée.
La fusée soit être construite dans la zone de lancement.
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).

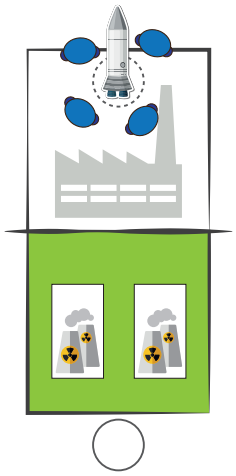


Comment jouer ?

Pour atteindre la zone à viser, engager avec :

BLANC	Une PASSE QUÉBÉCOISE	Départ 1
VERT JAUNE	PASSE QUÉBÉCOISE	Départ 2
ORANGE	SERVICE PAR DESSOUS (service frappé main fermée)	Départ 1 (il est possible de reculer)
ROSE	SERVICE PAR DESSOUS (service frappé main fermée)	Départ 2
ROUGE	SERVICE TENNIS (frappé main ouverte)	Départ 2
VIOLET	SERVICE SMASHÉ TENNIS	Départ 2
BLEU	SERVICE SMASHÉ ENROULÉ (lancer 1 ou 2 mains)	Départ 2

Construire la fusée



Une fusée



Version simplifiée

(3 manières de jouer)

- PASSE QUÉBÉCOISE (DÉP. 1)
- PASSE QUÉBÉCOISE (DÉP. 2)
- SERVICE FRAPPÉ (DÉP. 2) (AU CHOIX)

Lors de vos séances d'entraînement il est conseillé d'utiliser les contraintes techniques ci-dessus.
La version simplifiée sera plus utilisée lors des plateaux ou lorsqu'il y a beaucoup de monde.

Dispositif:
Terrain (9X4.5m), filet (2.00m mini), fusée (6 balles adultes, 6 plots, 1 volant / 1 balle de tennis), zone radioactive (tapis), ballons (200 gr), stockage (cerceaux, petit tapis), ...

L'école des sorciers

Plateaux de jeux VOLLEY
Comité Seine et Marne

Un renseignement ?
manuel.geslin@cdvb77.fr

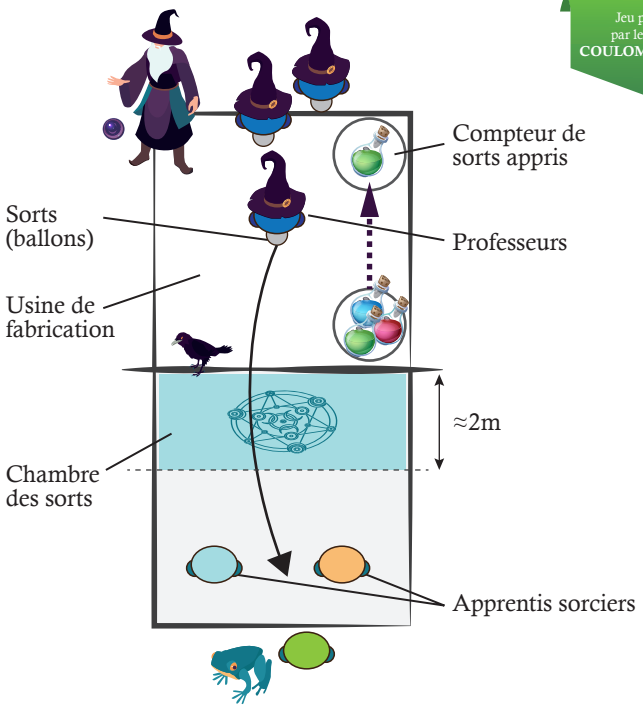
L'histoire :
À l'école des sorciers, les apprentis sont en plein travail. Pour apprendre de nouveaux sortilèges, les jeunes sorciers doivent attrapper les sorts que leurs professeurs envoient, puis les enfermer dans la chambre des sorts. Mais un sort est difficile à apprendre ! C'est un travail d'équipe. Bon courage !

Le jeu :
L'école des sorciers est représentée par un terrain, un camp pour les professeurs, un camp pour les apprentis.
Les apprentis sorciers travaillent par deux, côte à côte. Pour apprendre un nouveau sort, un professeur se présente et en lance un (ballon) vers les apprentis. L'apprenti sorcier le plus proche du ballon tente de le récupérer. Il doit renvoyer le sort à son partenaire qui doit se rendre dans la chambre des sorts. Pour terminer l'apprentissage, ce dernier doit à son tour envoyer le sort à son partenaire qui l'a rejoint dans la chambre.
Attention ! Pour réussir, le sort doit toujours être en mouvement et ne jamais toucher le sol sinon vous risquez d'être transformé en crapaud ou autre chose...

Fin du jeu :
Les professeurs comptent les sort appris par leurs apprentis dans leur carnet.
La première équipe à avoir appris tous les sorts de leur école l'emporte !
Le jeu se déroule en plusieurs manches afin que chaque joueur passe apprenti.



Jeu proposé par le club de COULOMMIERS VB



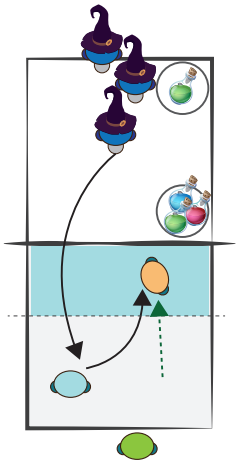
Comment jouer ?

Pour atteindre la zone à viser, engager avec :

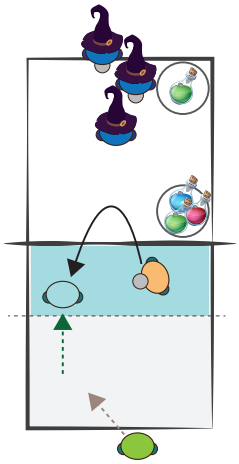
	PROFESSEURS	APPRENTIS
BLANC	PASSE QUÉBÉCOISE	PASSES QUÉBÉCOISES
VERT / JAUNE	PASSE QUÉBÉCOISE	1er contact : PASSE QUÉBÉCOISE 2ème contact : PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS
ORANGE	PASSE QUÉBÉCOISE	1er contact : PASSE QUÉBÉCOISE 2ème contact : PASSE À 10 DOIGTS
ROSE / ROUGE	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS	1er contact : TOUCHE DE VOLLEY* 2ème contact : PASSE À 10 DOIGTS
VIOLET / BLEU	PASSE QUÉBÉCOISE + PASSE À 10 DOIGTS	1er contact : MANCHETTE 2ème contact : PASSE À 10 DOIGTS

*manchette ou touche à 10 doigts

Attraper un sort



Apprendre un sort



Version simplifiée

(3 manières de jouer)

PROFESSEURS	APPRENTIS
PASSE QUÉB.	PASSE QUÉB.
PASSE QUÉB.	1 : PASSE QUÉB. 2 : PQ + 10 DOIGTS
PASSE QUÉB. + PASSE À 10 DOIGTS	1 : TVB* 2 : PASSE À 10 DOIGTS

Lors de vos séances d'entraînement il est conseillé d'utiliser les contraintes techniques ci-dessus.
La version simplifiée sera plus utilisée lors des plateaux ou lorsqu'il y a beaucoup de monde.

Dispositif:
Terrain (9X4.5m), filet (2.00m mini), sorts (3 ballons mini), chambre des sorts (tracé), compteur (cerceaux, pépites), ...

Jeux d'opposition

Plateaux de jeux VOLLEY
Comité Seine et Marne

Un renseignement ?
manuel.geslin@cdvb77.fr

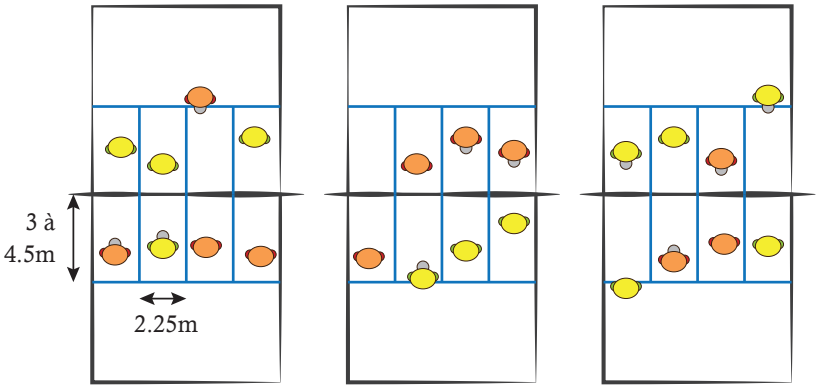




À la suite des jeux (à histoire) il est possible de mettre en place des jeux d'opposition.
Des jeux d'opposition fermés sur des thèmes techniques peuvent être proposés, mais pour une mise en place simple et pour que les plus jeunes aient des «matchs», nous proposons du **1 contre 1**. Les enfants pouvant évoluer en 2 contre 2 (Rose et plus) sont invités à participer aux ***plateaux de matchs M11***.

Important : les plateaux de jeux ne sont pas une compétition. Il n'y doit pas y avoir de classement à la fin du plateau.
Les jeunes s'affrontent pour prendre plaisir à relever des défis. Les points d'un match peuvent être comptés, mais uniquement dans le but de déterminer un gagnant et éventuellement faire jouer les enfants par niveau.
Les résultats des matchs ne sont pas conservés et aucune récompense ne doit être remise suite à un classement.

12 terrains 1c1 tracés dans un gymnase type C (filet 1.80 à 2.10m) :

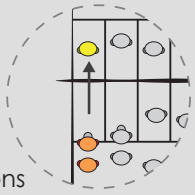
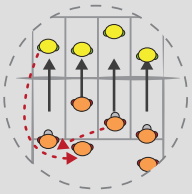


3 niveaux techniques (exemple non exhaustif) :

	ENGAGEMENT : PASSE QUÉBÈCOISE	JEU (1 TOUCHE) : PASSE QUÉBÈCOISE
	ENGAGEMENT : PASSE QUÉBÈCOISE	JEU (1 T.) : PASSE 10 DOIGTS
	ENGAGEMENT : SERVICE FRAPPÉ	JEU (2 T.) : 2 TOUCHES LIBRES

Exemples de formules exhaustifs

Beaucoups d'enfants peuvent participer aux plateaux de jeux. Dans certains cas plus de 80 participants peuvent être présents. Dans ce cas, avec entre 6 et 7 enfants par terrains de 1 contre 1, il faut mettre en place des formules simples où les enfants tournent souvent. Voici quelques exemples non exhaustifs de formules en 1 contre 1 :

Nombre d'enfants par terrains (conseillé)	Formule	Description
3 à 7	Gagne terrain 1pt / match	D'un côté du filet, le terrain des **champions**. Les champions n'engagent jamais. Si le champion perd le match, il perd sa place pour celui qui vient de le battre. Le but est d'être champion le plus de fois possible. Les règles techniques sont librent mais nous conseillons de jouer avec 1 touche de balle et engagement en passe québècoise. 
3	Gagne terrain 2 à 3pts / match	Mêmes règles que ci-dessus
10 à 15 par fillet (3 ou 4 terrains*) *il est possible de faire des terrains plus grands.	Gagne terrain 1pt / match	Mêmes règles avec les adaptations suivantes : - Les joueurs peuvents jouer sur tous les terrains d'un même filet. - Après avoir perdu, les joueurs doivent changer de terrain en restant sur le même filet. 

Pour chaque formule, une montante descendante peut être mise en place après quelques matchs.

Organiser un plateau



L'organisation d'un plateau de jeux doit tout d'abord être fixée au calendrier.
Cela se fait via le site du comité ou en contactant la commission technique :

- www.cdvb77.fr
- Manuel Geslin : manuel.geslin@cdvb77.fr

Cachier des charges

Il est nécessaire d'avoir au minimum l'espace de 3 terrains de volley.
Un plateau de jeux peut durer entre 2 et 3h. Un temps de montage est nécessaire avant le plateau pour que tout soit prêt à l'arrivé des enfants.

Exemple de programme :
H-45 ': préparation/installation par l'organisateur
H : accueil des participants et **validation des niveaux**
H+60' : **jeux** (3 à 4).
H+120' env : **oppositions** (optionnel)
H+140' : goûter

Les clubs participants vont envoyer au club recevant le nombre d'enfants et le niveau qu'ils passeront.

En fonction des tests à passer, il faudra tracé au sol les terrains neccessaires pour les faire passer.
Voir page 9.

Matériels nécessaires

- minimum 6 terrains M11 (9m x 4.5m).
- rubans adhésifs de 5cm pour les tracés ou marquages au sol (non glissant).
- tapis ou équivalent (env 2m x 1m).
- grands cerceaux : au minimum 24.
- ballons M11 (200gr) au minimum 36.
- ballons adultes (fusée) au mimimum 36.
- trésors/pépites (balles de tennis, vollants, petits objets) au minimum 90.
- plots (coupelles)
- mires
- autres métériels en fonction des jeux inventés...

Documents

Il est recommandé d'avoir ce document à disposition le jour du plateau plus des listes vierges pour les passages de niveaux.
6 stylos et 6 plaquettes peuvent être pratique pour faire passer les tests.

Animation

Le club organisateur est responsable de l'animation du plateau. Un membre de la commission technique pourra aider s'il est présent.
Il est donc fortement conseillé d'avoir participé au moins à un plateau et de bien connaitre les jeux pour pouvoir les présenter et les expliquer aux enfants.

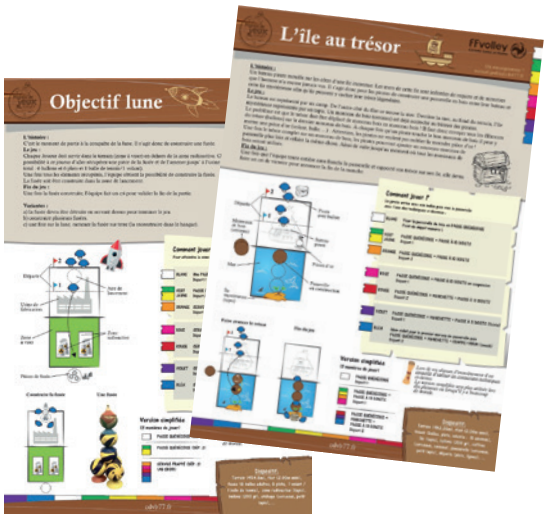
Informations

Vous trouverez de nombreuses autres informations sur le site du comité dans la rubrique :
www.cdvb77.fr > mini volley > plateaux de jeux

www.cdvb77.fr

La page des plateaux de jeux contient :

• Le calendrier avec l'ensemble des plateaux de la saison, les implantations et les résultats.
• Les documents concernants les plateaux de jeux
• Les jeux présentés ici mais aussi d'autres jeux.
Si vous avez inventé un nouveau jeu, n'hésitez pas à nous l'envoyer pour le diffuser.



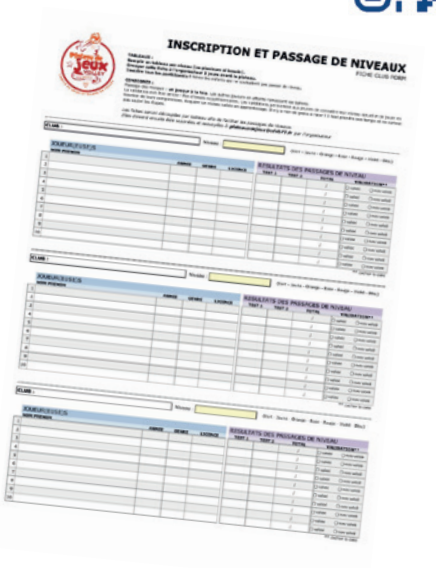
S'inscrire à un plateau

Les inscriptions doivent être envoyées la semaine avant le plateau.
Un mail est envoyé au club pour prévenir de la période d'inscription. Généralement vous retrouverez également l'information sur le site du comité.

Un dossier d'inscription est à télécharger sur le site du comité et nous permet de recevoir les informations et document suivants :
• NOM DU CLUB
• DOCUMENT (LISTE DES PARTICIPANTS)

Le fichier avec la liste des participants permet de classer les enfants par test à faire passer.

Téléchargez le formulaire d'inscription (Excel) en scannant ce QR CODE :



https://web.cdvb77.fr/download/plateaux-de-jeux-inscription-formulaire?wpdmdl=1856

Les plateaux de jeux sont inspirés de diverses lectures et notamment du travail de :
- Carl VAN CAENEGHEM (Technicien IDF)
- Émile ROUSSEAU (Belge - Entraîneur équipe de France féminine)

Manuel GESLIN
manuel.geslin@cdvb77.fr