

Minivolley avec circulation

Qu'est-ce que le minivolley avec circulation?

Le minivolley avec circulation est une variante du minivolley qui initie les plus jeunes aux concepts de base du volleyball (attaquer le territoire adverse et défendre son territoire).

Accessibles à partir de six ans, ces différents niveaux permettent une progression adéquate afin de faciliter l'apprentissage des rudiments du minivolley.

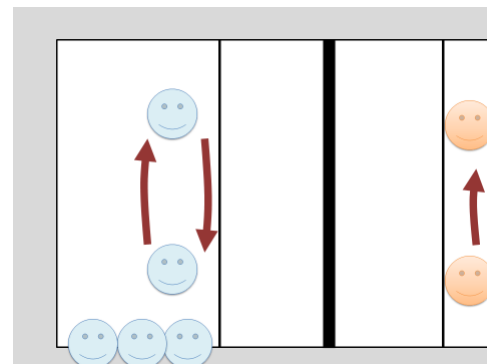
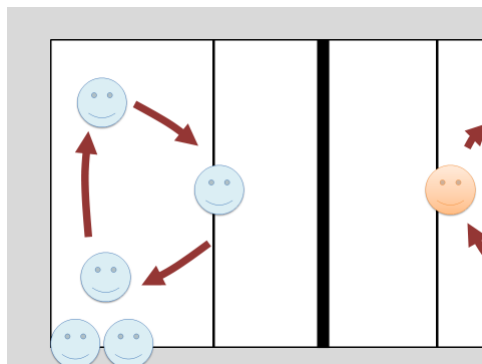
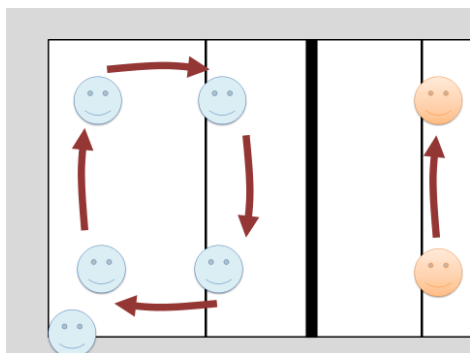
Sa simplicité, le retour rapide des joueurs éliminés et le mouvement continu sur le terrain procurent un dynamisme évident chez tous les participants. Plaisir garanti!

Pour visionner une vidéo de cette formule de jeu, [cliquez ici](#).



Comment jouer?

Le minivolley avec circulation se joue sur un terrain équivalent à un terrain de badminton avec une hauteur de filet adapté selon l'âge des participants. Au départ, une équipe se compose de quatre joueurs positionnés en « carré » sur le terrain, mais la position en réception se modifie, dépendant du nombre de joueurs éliminés en cours de match. Il y a habituellement un ou deux joueurs en attente à l'extérieur du terrain.





Mais encore?

Règles du niveau 1 (6 ans ou 1re année)

- Pour commencer et reprendre le jeu, **un lancé** peut provenir de n'importe quel endroit sur le terrain.
 - **Niveau 2** (7 ans ou 2e année) : Doit **SERVIR** de n'importe quel endroit sur le terrain.
 - **Niveau 3** (8 ans ou 3e année) : Doit **SERVIR** à l'endroit où le ballon a été arrêté.
- Le ballon doit être lancé par-dessus le filet à **chaque contact** en utilisant un mouvement « attraper-lancer ».
 - **Niveau 3** : sauf dans le cas d'une manchette à un coéquipier.
- Si une erreur est commise (ex. : le ballon est échappé, lancé dans le filet ou à l'extérieur du terrain), l'élève fautif quitte le terrain.
- Lorsque le ballon touche au sol, l'élève qui est le plus près du ballon quitte le terrain.
- Un joueur ne peut se déplacer lorsqu'il est en possession du ballon.
- Lorsqu'un joueur lance le ballon par-dessus le filet, tous les joueurs de son équipe effectuent une rotation.
- Lorsqu'il reste seulement deux joueurs d'une équipe sur le terrain, ces derniers échangent de position chaque fois que l'un d'entre eux lance le ballon par-dessus le filet.
- Lorsqu'un des membres d'une équipe attrape le ballon, le premier joueur en attente retourne au jeu.
 - **Niveau 2** : Lorsqu'un des membres d'une équipe **attrape le ballon 3 fois de suite**, le premier joueur en attente retourne au jeu. Si un joueur réussit à faire une manchette et que par la suite le même joueur réussit à attraper le ballon de sa manchette, tous les joueurs de son équipe retournent au jeu.
 - **Niveau 3** = Lorsqu'un joueur réussit à faire une manchette et qu'un autre joueur de son équipe attrape le ballon, un joueur éliminé retourne au jeu. S'il ne reste qu'un joueur sur son terrain, le joueur peut attraper sa propre manchette.
- Lorsque tous les joueurs d'une équipe sont éliminés, l'équipe adverse obtient un point. Tous les joueurs retournent alors sur le terrain pour recommencer. La fin d'une partie est déterminée par le temps alloué.

CONSEILS

- Les joueurs et les intervenants crient « rotation » lorsque le ballon traverse le filet.
- Encourager les joueurs à lancer le ballon **immédiatement** après l'avoir attrapé pour dynamiser le jeu.
- Encourager les joueurs à lancer le ballon là où il n'y a aucun adversaire.
- S'il est difficile de déterminer quel joueur doit sortir à la suite d'un ballon tombé au sol, les joueurs concernés peuvent alors jouer à « roche, papier, ciseaux » pour le déterminer.

VARIANTES

- Lancer le ballon avec les bras tendus (position des bras semblable à celle qui est utilisée pour la manchette).
- Pousser le ballon au-dessus de la tête (position et mouvements similaires à ceux qui sont utilisés pour la touche).



- Lancer le ballon à une main par-dessus la tête (le mouvement de base du smash).