



# MODULE VOLENTA

Document A. BESSE / S.TINAYRE . USEP 03



## ETAPE 1 Familiarisation

- ☞ avec l'engin Vortex
- ☞ avec les règles de la Volenta et le flag

## ETAPE 2 Maîtrise manipulative

- ☞ Lancer
- ☞ Attraper
- ☞ Adapter son lancer

## ETAPE 3 Maîtrise collective

Différentes situations de jeu sont proposées permettant de travailler notamment la passe (un parti-pris pour un jeu plus collectif) et également la défense et l'attaque.

## ETAPE 1 FAMILIARISATION

### AVEC LE VORTEX

#### ◆ Tâtonnement, découverte du matériel

Quel est cet objet ? Quelles en sont les particularités ? A quoi peut-on jouer avec ?

Manipulation libre.

Risques et recommandations.

#### ◆ Premiers jets, lancers...

**Jeter** loin, haut, au sol, dans une cible

Jeu : jeter le Vortex dans un cerceau posé au sol à 10m (par équipes, en colonnes) 1 point par lancer réussi.

**Lancer** main droite/main gauche, vers le haut (panier de basket), vers le bas, sur une cible (tapis), à un partenaire, loin...

**Faire planer** : en donnant une rotation, plus longtemps que l'adversaire...

### AVEC LES RÈGLES DE LA VOLENTA ET LE FLAG

Une progression peut être réalisée comme suit :

⇒ Prise de connaissance des règles (lecture et interprétation)

⇒ Travail sur le principe du jeu :

-position de départ en arrière de la ligne de fond de son terrain

-progression de l'engin par passe ou transport

-marquer un point = franchir avec l'engin la ligne de fond du terrain adverse

= réceptionner l'engin par passe directe derrière la ligne de fond adverse

Ce travail peut tout à fait être effectué, dans un premier temps avec un ballon traditionnel.

⇒ Travail sur le principe du flag :



**JEUX D'OPPOSITION** basés sur le principe de la conquête d'un objet : le flag (attraper le foulard de l'autre).

**JEUX DE POURSUITE** (épervier...) au cours desquels les défenseurs doivent s'emparer des flags des attaquants.

**JEUX DE DEMENAGEURS** : lorsque le défenseur s'empare du flag de l'attaquant, celui-ci doit abandonner l'objet qu'il transporte et retourner au camp de base remettre son flag.

⇒ Situation de jeu avec flag

⇒ Travail de l'arbitrage

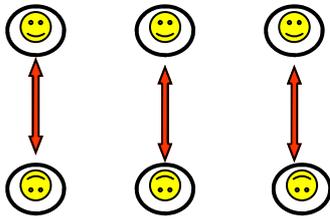
On pourra s'inspirer de l'esprit d'auto-arbitrage de l'Ultimate (frisbee) où les joueurs qui commettent une faute se signalent en levant le bras. De même, on peut imaginer que le porteur du ballon dont le flag est arraché, lâche le ballon et se signale en levant le bras afin de faciliter le travail de l'arbitre. On pourra, dans les phases de jeu, prévoir des tournois à trois équipes au sein desquels l'équipe qui ne joue pas arbitrera.

## ETAPE 2 MAITRISE MANIPULATOIRE

### LANCER

#### Lancer droit et avec précision

Réaliser le plus grand nombre de passes possible entre les deux partenaires.

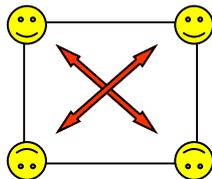


Chacun est dans un cerceau dont il n'a pas le droit de sortir. Les deux cerceaux sont éloignés de 4m. Adapter la distance au niveau et aux performances.

#### Carré magique

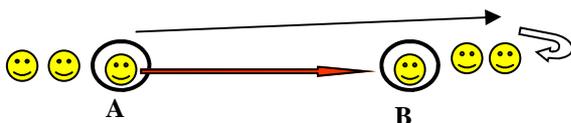
Groupe de 4 placé sur un carré

1 vortex : faire le plus de passes diverses possibles à 4. Le « jeu de l'horloge » est une autre possibilité.  
2 vortex : échanger sur les diagonales.



#### Relais

**A** lance et court se placer derrière la file du receveur.  
**B** réceptionne, lance et court se placer derrière la file du receveur suivant



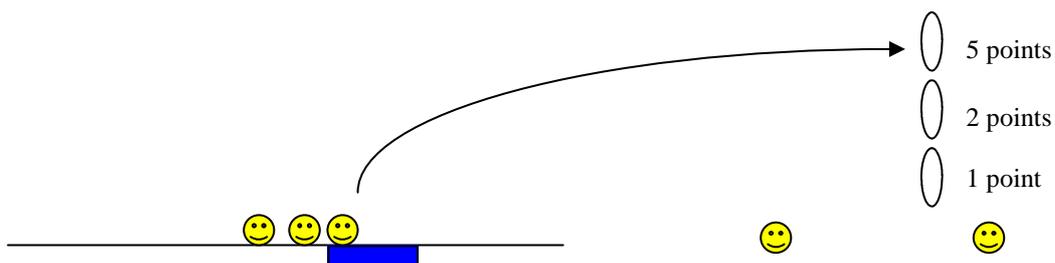
#### Lancer sur une cible verticale

Atteindre différentes cibles verticales déterminées auxquelles des points sont attribués (cerceaux accrochés, zones dessinées sur le mur...).

Une zone de lancer est matérialisée au sol. 5 élèves, 5 vortex.

Les élèves sont alternativement lanceur, ramasseur et joueur en attente.

But : lancer le vortex en marquant le maximum de points dans un temps donné.



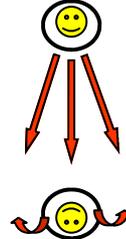
### ATTRAPER

Se positionner par rapport au vortex

Le receveur à deux mains comme un ballon de rugby.

Le lanceur ne sort pas de son cerceau et lance au receveur qui a le droit de s'écarter de son cerceau pour réceptionner le vortex.

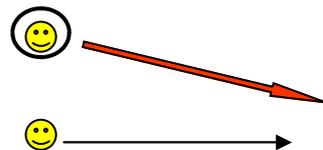
Le receveur devient à son tour lanceur et regagne alors son cerceau.



Variable : 1 receveur et plusieurs lanceurs

#### Attraper en course

Le lanceur envoie le vortex en avant du receveur en course. Il crie « hop » en lançant pour prévenir.



#### Passe à dix

Faire 10 passes entre équipiers.

Variable : avec un ou deux gêneurs (défenseurs) qui peuvent avoir ou non le droit de prendre le flag du porteur du vortex.

#### Variables pour ces situations :

⇒ Augmenter les distances

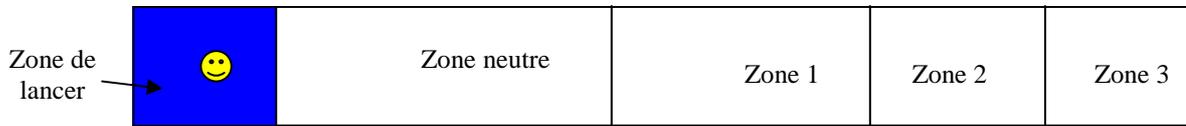
### **ADAPTER SON LANCER**

#### **Annonce ta zone**

Atteindre une zone de jeu annoncée au préalable.

Zones matérialisées à la craie : zone de lancer, zone neutre, zones 1, 2 et 3.

Le lanceur annonce sa zone-cible et doit l'atteindre.



#### **Variables :**

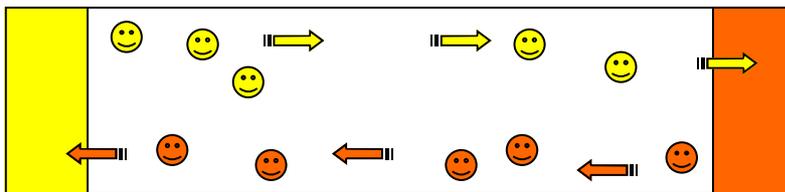
- ⇒ Placer des récepteurs dans les zones
- ⇒ Ajouter des défenseurs dans les zones

#### **Course au but**

Aller porter le vortex dans l'en-but adverse plus vite que les adversaires.

Le lanceur n'a pas le droit de se déplacer avec le vortex.

Si le vortex tombe, on revient au départ (ligne de sa propre zone d'en-but).



### **ETAPE 3 MAITRISE COLLECTIVE**

#### **Vortex au but**

Marquer un point en allant poser le vortex dans l'en-but adverse en se faisant des passes

Si un joueur perd le vortex, il revient à l'équipe adverse.

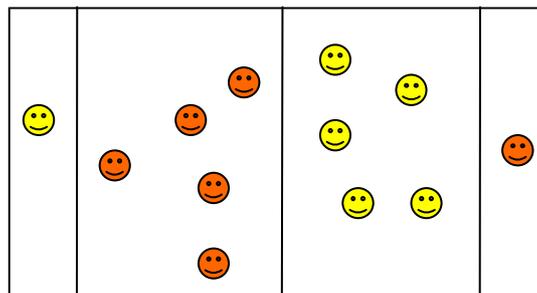
Pas de défense.

#### **Vortex capitaine**

Marquer un point en passant la balle à son capitaine qui se trouve dans l'en-but de l'équipe adverse.

L'équipe perd le vortex quand

- ⇒ Il est intercepté
- ⇒ Il tombe au sol
- ⇒ Il sort des limites du terrain
- ⇒ Le joueur lanceur se déplace



## **TRAVAIL ATTAQUE/DEFENSE**

### **Progresser en dépit des obstacles**

Progresser vers l'avant en manipulant le vortex tout en évitant les obstacles (défense passive).

Terrain en longueur. 2 équipes de 3.

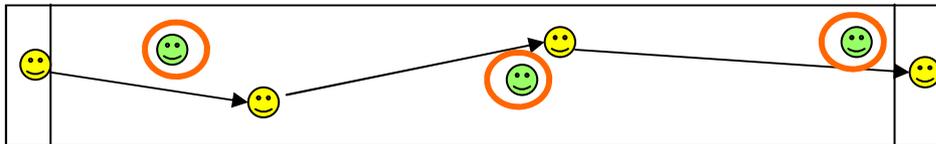
Dans un temps donné (3 minutes) l'équipe A doit se lancer le vortex pour aller d'une ligne d'en-but à l'autre, le plus grand nombre de fois possible. Les joueurs ont le droit (ou non) de se déplacer.

Autre possibilité : l'équipe attaquante dispose de 5 vortex, on comptabilise le nombre de réussites.

L'équipe B doit gêner l'équipe A par sa seule présence, sans intercepter ou dévier le vortex (défense passive).

Le vortex doit être lancé et non transmis.

L'équipe A revient au départ et à zéro chaque fois que le vortex tombe au sol ou sort des limites du terrain.



Variable : nombre de joueurs dans chaque équipe, distance entre les deux zones d'en-but.

### **Progression du travail de la défense :**

#### Phase 1 : placer les défenseurs dans des cerceaux

-défense passive

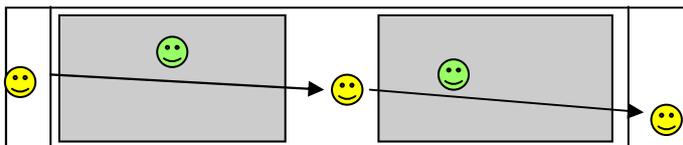
-défense active qui empêche la passe

-défense active qui empêche la passe et tente de s'emparer du flag

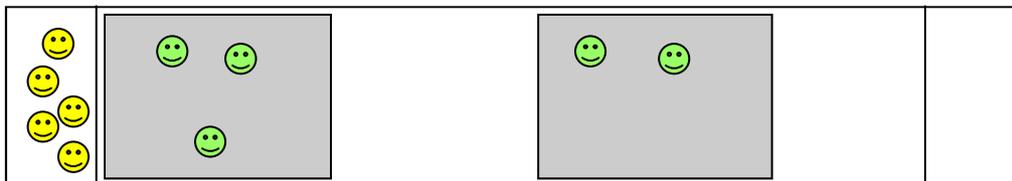
-défense active complète avec déplacement autorisé en maintenant 1 pied dans le cerceau

#### Phase 2 : remplacer les cerceaux par des zones de défense

Travail de la passe.



#### Phase 3 : vers le jeu



Les attaquants doivent aller porter le vortex dans l'en-but d'arrivée (jeu avec flag).

### **Se démarquer**

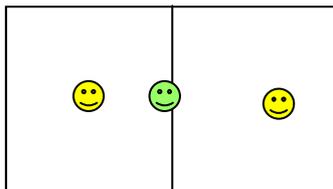
Se démarquer pour recevoir le vortex et proposer une solution de passe facile à son partenaire.

Un terrain rectangulaire partagé en deux.

Un attaquant dans chaque zone et un seul défenseur qui circule sur tout le terrain.

Les attaquants doivent réaliser le plus grand nombre de passes en ne se déplaçant pas avec le vortex et en restant dans leur zone.

Le défenseur essaye d'intercepter le vortex et de marquer le lanceur.



On change de rôle au bout de 10 points, les attaquants marquent un point par passe, le défenseur marque un point si le vortex tombe, est attrapé ou est en dehors des limites.

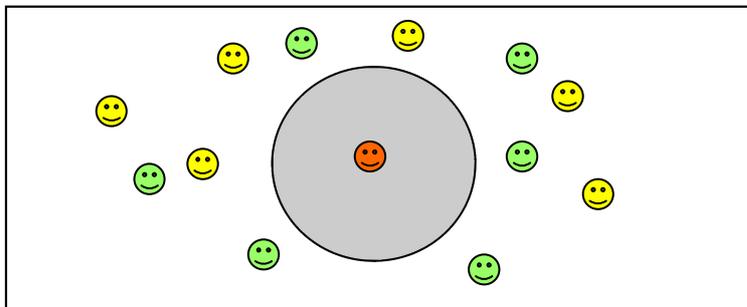
Le flag peut être introduit dans un second temps (le défenseur marque un point s'il prend le flag du porteur du vortex).

**En-but central** (jeu avec flag)

Faire progresser le vortex vers la cible en dépit de la défense.

Un espace de jeu avec une zone cible centrale (interdite) et un receveur joker (qui doit rattraper le vortex, quel-  
le que soit l'équipe du lanceur) au centre. Une variante est de mettre au centre un joueur de chaque équipe.

Deux équipes de 6 joueurs.



Le vortex est donné à l'équipe A.

L'équipe marque 1 point si le vortex atterrit dans la zone centrale et 3 points s'il est attrapé par le joker.

Si le vortex tombe à terre ou en dehors de la zone cible ou hors limites du jeu, il revient à l'équipe adverse.

Si le porteur du vortex se fait prendre son flag, il doit lâcher le vortex.

La première équipe qui a 10 points a gagné.

Variables : nombre de joueurs, taille de la zone cible, imposer un nombre de passes avant le lancer sur la zone cible.

**Traverser le terrain**

Travail de la passe et travail progressif de la défense.

Faire progresser le vortex vers la zone d'en-but en dépit de la défense.

Le porteur du vortex n'a pas le droit de se déplacer.

**Type de défense:**

-défense active qui empêche la passe

-défense active qui empêche la passe et tente de s'emparer du flag

On commence à 5 contre 1 pour favoriser le travail de la passe et éviter une trop forte pression défensive.

Puis on augmente progressivement cette pression au fur et à mesure de la réussite de l'attaque.

**On part sur une base de 5 essais.**

☞ Si 3 réussites, le jeu passe à 5 contre 2

☞ Si 3 réussites, le jeu passe à 5 contre 3

☞ Si 3 réussites, le jeu passe à 5 contre 4

☞ Puis jeu à 5 contre 5.

On inverse les rôles régulièrement.



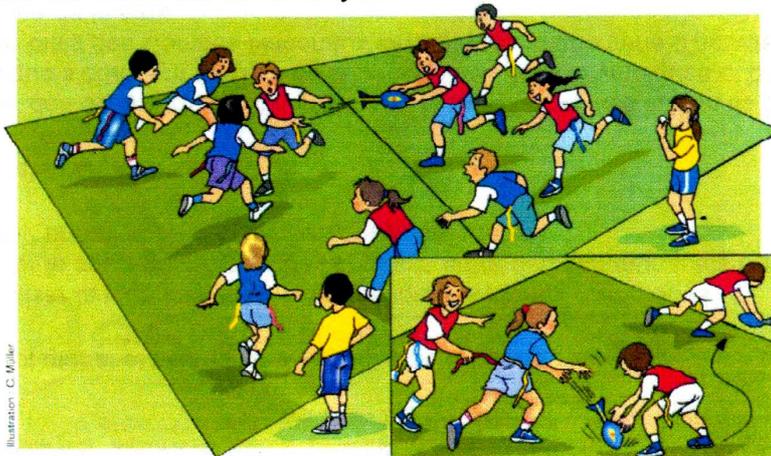
## Fondamental

### -Cycle 3-

# Fiche d'exercices

## La Volenta

Ce jeu collectif adapte des règles d'activités connues (flag, rugby) et l'emploi d'un engin original, le vortex, permet de diversifier les actions motrices et faire évoluer les comportements individuels des élèves de cycle 3.



Le Vortex est un ballon-flèche qui tient son nom du phénomène physique de tourbillon créé par le déplacement dans l'air d'un objet ou par une circulation atmosphérique tourbillonnaire (cyclone et tornade).

Le Vortex utilisé dans ce jeu est en mousse, sans danger donc pour les enfants. Equipé de sifflets, son vol est sonore. Sa forme et sa matière lui donnent un temps de vol supérieur à celui d'une balle ou d'un ballon favorisant la perception de la trajectoire par les élèves.

### **La volenta**

#### **Dispositif matériel**

- 1 terrain rectangulaire 30 m x 15 m partagé en 2 camps ;
- 2 équipes de 5 joueurs ;
- 2 arbitres ;
- 1 ballon-flèche de type Vortex en mousse ;
- 2 foulards de 30 cm par joueur.

**Durée** : 2 périodes de 20 mn.

**But du jeu** : emmener le Vortex dans le camp adverse.

**Déroulement** : Chaque enfant est muni de deux flags, foulards passés de chaque côté de sa ceinture et dépassant d'au moins 20 cm de celle-ci. Lors de la mise en jeu, les joueurs des deux équipes sont positionnés en arrière de la ligne de fond de leur terrain.

Au coup de sifflet d'un des arbitres, l'équipe en

possession du Vortex doit le faire progresser pour le transporter dans le camp adverse, derrière la ligne de fond de terrain. Pour cela, les élèves peuvent courir en le transportant ou en se faisant des passes.

Un point est marqué lorsqu'un joueur franchit la ligne avec le ballon-flèche en mains ou lorsqu'il le reçoit par une passe directe alors qu'il se trouve déjà dans le camp adverse.

#### **Règles du jeu**

- le Vortex ne doit pas tomber au sol ;
- si un adversaire saisit le flag du porteur du ballon-flèche, celui-ci doit le lâcher immédiatement : n'importe quel joueur peut alors s'en emparer ;
- celui qui a perdu son flag doit le repositionner pour reprendre le jeu.

Il est interdit :

- d'arracher le Vortex des mains ;
- de gêner un joueur non-porteur du ballon (c'est une obstruction) ;
- de pousser ou de retenir un adversaire.

Les sorties de terrain et les fautes donnent lieu à une remise en jeu, à l'endroit de celles-ci, sous forme d'une passe effectuée par un équipier.

**Yannick Grioux,**

**Illustrations : C. Müller.**

*Extrait de la revue EPS 1 n°130, novembre-décembre 2006, p. 30*

[www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com)