

STAGE FPC : ENSEIGNER LE VOLLEY-BALL AU COLLEGE ET AU LYCEE

28, 29, 30 Novembre 2007

ST OUEN L'AUMONE

Formateurs : Pierre BOEGLIN p.boeglin@tele2.fr Lycée Van Gogh Aubergenville (78)
Denis LEFEBVE dlefebve@free.fr Lycée Rolland Argenteuil (95)

Avec l'énorme contribution de Samuel Lepuissant (UFRAPS Rennes), de Valérie Geay (UFRAPS Clermont) et de Gilles Tanguy (IUFM Pau).

http://www.ac-bordeaux.fr/Pedagogie/EPS/2005/vb_gtanguy/vb_gtanguy.htm

MERCREDI :

8H30 Formateurs

Présentation du stage

Postulat : Constat d'échec en volley Ball scolaire

Position personnelle : Passer d'une logique formelle cumulative à une logique de rééquilibration attaque/défense

Se mettre d'accord sur le règlement et le noyau central

Qu'est-ce qui pose problème aux collègues ?

10H Pratique

Vivre les déséquilibres attaque/défense en fonction des **variables**

Découverte du jeu avec la passe « Québec »

11H30 On file à l'AS

JEUDI :

9H Formateurs : 6 étapes de rééquilibration du rapport attaque/défense

Collègues : Travail sur la logique de construction des contenus

10H30 Pratique : En rapport avec les problèmes soulevés par les collègues mercredi matin

13H Synthèse construction des contenus

Intérêts et limites de certains choix (hauteur filet, taille terrain, rebond...)

Différentes formes de situations

Collègues : Travail sur des propositions de situations pour chacune des étapes

14H30 Pratique : Suite problèmes d'élèves

VENDREDI :

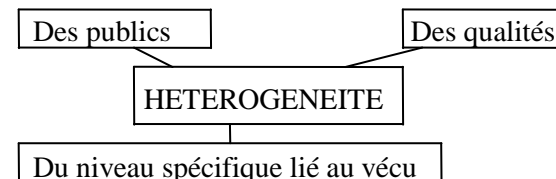
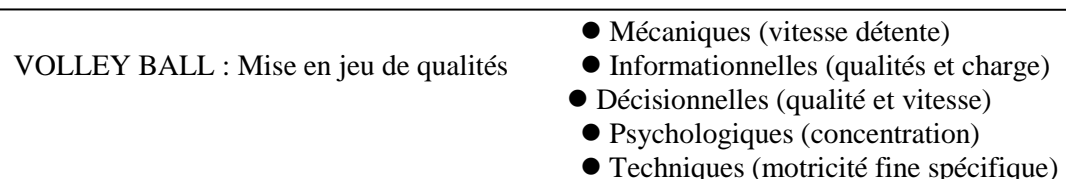
9H Collègues : Travail sur des propositions de situations pour chacune des étapes

10H30 Pratique : Les collègues font vivre leurs situations

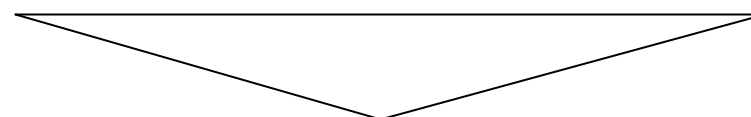
13H Placements et systèmes de jeu en 4*4

15H Formateurs : Les évaluations, les programmes

GESTION DE L'HETEROGENEITE EN VOLLEY BALL



- DIFFERENTE d'un groupe à l'autre (surtout au niveau de l'entrée)
- UNIQUE dans le même groupe (mais avec de nombreuses variables didactiques et pédagogiques)



HETEROGENEITE

COMPORTEMENTS OBSERVES	REPRESENTATIONS	OUTILS ET OBJECTIFS
<ul style="list-style-type: none"> ● Qualités physiques + + Dynamisme et/ou turbulence élèves plutôt ciblés : - masculins - publics difficiles 	<ul style="list-style-type: none"> ● la gagne la frappe l'exploit 	<ul style="list-style-type: none"> ● Opposition scorée-défis - canaliser l'énergie vers la cible adverse. - donner du sens au collectif pour le faire accepter.
<ul style="list-style-type: none"> ● Dynamisme mesuré ● Maladresse-bonne volonté élèves plutôt ciblés : - mixtes - + ou - scolaires 	<ul style="list-style-type: none"> ● Plaisir dans l'échange. ● Le score est souvent oublié au profit de la beauté du geste. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Situations quantifiées (nombre) ou qualifiées (réussite). ● Faire émerger les manques, apporter des solutions.
<ul style="list-style-type: none"> ● Dynamisme et mobilités réduits. Subissent et entérinent les échecs comme évidents. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Défaitisme, fatalisme. ● Rapport à l'effort négatif. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Adaptation maximum (difficulté, complexité) ● Réussir.

LES MOTS IMPORTANTS :

- S'AMUSER pour REUSSIR pour S'AMUSER MIEUX.
- BOUGER dans son corps et dans sa tête.
- mais CANALISER l'énergie, les intentions.
- LE SENS, source de progrès.

LES OUTILS :

- de gestion du public
- de dosage de la :
 - difficultés (physique)
 - complexité
- (informationnelle, décisionnelle)

Variables didactiques :

- Nombre de touches de balles (par joueurs, par équipes).
- Hauteur du filet (par but recherché)
- La nature de la balle
- Grandeur du terrain

Pédagogiques :

- Nature des tâches à enchaîner (sauter, courir, toucher, plonger)
- Nombre de tâches à enchaîner
- Nombre de joueurs
- Composition des groupes
- Situations fermées (routines)
- Situations ouvertes (gain de points)

Exigences institutionnelles en sports collectifs et en Volley-ball

Ce document n'est qu'une synthèse. *En italique : des remarques personnelles qui n'ont pas valeur institutionnelle.*

Classe de 6 ^{ème} ⇒ Arrêté du 18 juin 1996 dans le BO N°29 du 18/07/1996
Compétences propres au groupe d'activité Sports collectifs: <ul style="list-style-type: none">- Dans le cadre d'un jeu à effectifs réduits, en coopération avec des partenaires (jeu collectif), mettre en difficulté l'équipe adverse et valoriser un jeu vers le but (intégrer la notion de cible).- Faire des choix élémentaires (jouer seul / jouer avec ; tirer / passer).- Maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme de jeu développée.- Respecter dans le jeu les règles essentielles
Compétences spécifiques au Volley-ball : <ul style="list-style-type: none">- <i>Frapper le ballon à une main depuis une zone AR pour mettre le ballon en jeu</i>- <i>Intercepter une trajectoire en cloche et frapper le ballon pour maintenir l'échange (ou pour rompre l'échange).</i>
Classe de 5 ^{ème} /4 ^{ème} ⇒ BO N°1 hors série du 13/02/1997
Compétences propres au groupe d'activité Sports collectifs: <ul style="list-style-type: none">- A l'issue de la classe de 4^{ème}, l'élève doit pouvoir s'inscrire dans un jeu rapide (contre-attaque) et dans un jeu où commence à s'organiser l'attaque placée. Il doit pouvoir mettre en œuvre des alternatives- Occuper des rôles nécessaires à la continuité et à la discontinuité du jeu ⇒ PB (porteur de balle), NPB (non PB), D (déf).- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux adversaires (exploiter à bon escient jeu direct ou indirect)- Appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté
Compétences spécifiques au Volley-ball : <ul style="list-style-type: none">- <i>Engagement : frapper le ballon à une main à partir de la zone arrière (engagement et éventuellement attaquer la cible).</i>- <i>frapper une balle depuis son espace de marque favorable pour rompre l'échange.</i>- <i>frapper une balle et la transmettre en cloche dans un secteur proche du filet, pour faciliter le renvoi par un partenaire.</i>- <i>faire un relais en dehors du couloir de jeu direct pour mettre l'adversaire en difficulté (relaveur)</i>
Classe de 3 ^{ème} ⇒ dans le BO N°10 du 15/10/1998
Compétences propres au groupe d'activité Sports collectifs: (au moins 20 h de pratique effective) <ul style="list-style-type: none">- Optimisation des compétences acquises antérieurement (maîtrise des alternatives, retour réflexif)- S'inscrire en attaque et en défense dans une organisation collective prenant en compte le rapport de force.
Compétences propres au groupe d'activité Sports collectifs: (moins de 20 h de pratique effective) <ul style="list-style-type: none">- Réinvestissement des compétences acquises antérieurement dans les autres sports collectifs- Développement des techniques nécessaires au niveau de jeu attendu en 5^{ème} / 4^{ème}- Appropriation d'une logique de coopération, communication entre partenaires, tenue de différents rôles (notamment arbitre).- Compréhension et reproduction des procédures d'échauffement.
Compétences spécifiques : <ul style="list-style-type: none">- <i>Engagement : frapper le ballon à une main à partir de la zone arrière pour attaquer la cible adverse.</i>- <i>frapper une balle, et la transmettre en cloche dans un secteur proche du filet, pour faciliter la passe ou le renvoi par un partenaire</i>- <i>Passeur : transmettre une balle haute dans l'espace avant permettant à un partenaire d'attaquer la cible adverse</i>- <i>Attaquant : Frapper ou placer le ballon en fonction de l'organisation défensive (contre ?) pour marquer le point.</i>
Classe de seconde ⇒ dans le BO N° 6 HS DU 29/08/2002
Trame commune aux compétences attendues dans les différents sports collectifs : <p>But : gain d'une rencontre Conditions : dans le respect de l'autre et des règles Modalités offensives : utilisation prioritaire d'une montée de balle rapide (sauf Rugby : perforer ou contourner et VB ci-joint) Modalités défensives : récupération, interception le plus rapidement possible (sauf rugby : changement de statut att / déf et VB)</p>
Compétence attendue en Volley-ball : <p>Obtenir le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque qui atteint régulièrement, précisément et volontairement toutes les zones de la cible. La défense s'organise autour de la réception pour faire progresser la balle. Les élèves construisent collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe.</p>
Classe de première et de terminale ⇒ dans le BO N° 5 HS DU 30/08/2001
Trame commune aux compétences attendues dans les différents sports collectifs : <p>Niveau 1 - But : gain d'une rencontre Modalités offensives : occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) (Sauf Rugby : organisation collective privilégiant l'enchaînement d'actions par relais avec ou sans regroupement) Modalités défensives : récupérer la balle et défendre la cible. (Sauf rugby : défense collective en ligne) Etre capable de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>Niveau 2 - But : gain d'une rencontre Modalités offensives : Mise en œuvre de choix tactiques fondées sur la vitesse d'exécution et impliquant plusieurs partenaires. Modalités défensives : réduire son espace de jeu (Rugby et VB ??) Utiliser de façon optimale ses ressources au regard des modalités d'action élaborées.</p>
Compétence attendue en Volley-ball : <p>Niveau 1 – Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en place d'une organisation collective : l'équipe attaque la cible à partir du service, avec des vitesses et des axes différents, et enrichit les alternatives d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu effectif offensif. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>Niveau 2 - Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur des alternatives d'attaque qui visent à prendre de vitesse le système défensif :</p> <ul style="list-style-type: none">- en créant de l'incertitude le plus tôt possible afin de gêner la mise en place confortable de la défense- en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement. <p>Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>

POSTULAT :

L'idée qu'il y a un «échec en volley-ball scolaire » est assez répandue dans notre profession. Echec des élèves : les « éternels débutants » que l'on retrouve en Tle passant à côté du ballon ou refusant le contact avec celui-ci. Contradiction : échec dans une activité pourtant très programmée scolairement (la 1^{ère}). Pourquoi alors, avec autant de pratique, les difficultés d'apprentissage en volley-ball sont-elles les plus fréquemment mises en avant par les enseignants ?

QUESTIONS :

Est-il plus dur d'être débutant en volley-ball qu'en basket ?

Ne peut-on pas être en réussite lors d'une première séance de volley-ball ?

Si échouer c'est littéralement ne pas parvenir au but fixé... Quel est le but fixé pour qu'il y ait échec en volley-ball ?

POSITION PERSONNELLE :

L'échec en volley-ball n'est-il pas l'échec d'une stratégie d'enseignement prenant la forme du volley-ball en trois touches comme exemple à atteindre de manière cumulative ? La première acquisition devant être la maîtrise de la réception du ballon dans son camp (Manchette) ; la seconde, la passe (10 doigts) pour faire progresser le ballon vers une zone de tir ; la troisième, l'attaque (smash) pour rompre, la quatrième le contre pour s'opposer. La cinquième la défense ; etc....

Or, selon nous, pour dépasser l'option cumulative d'une conception formelle de l'activité (la forme de la circulation du ballon en trois touches est l'objet à enseigner en la traitant) il faut replacer le volley-ball dans les principes sport-co et dans l'histoire de sa construction.

On peut notamment s'appuyer sur l'algorithme du porteur du ballon, l'alternative entre tirer et conserver et la gestion du couple risque/sécurité. En volley-ball (comme en handball), si je peux tirer directement sans risque je tire ; sinon je fait progresser le ballon pour qu'un partenaire tire à son tour en sécurité.

On peut aussi se reporter à l'analyse historique de la genèse de l'activité. Quel sens peut-on donner à l'apparition des inventions techniques et tactiques et quelles utilisations scolaires peut-on en faire ?

Exemple : Dans le milieu des années 60, l'activité a connu une crise d'intérêt dans la mesure où les attaques avaient lieu systématiquement aux ailes et qu'elles étaient indéfendables. Trois règles fondamentales sont alors apparues :

- L'autorisation du franchissement des mains au contre (1964).
- La mise en place d'une ligne d'attaque pour les arrières (1968).
- La mise en place d'antennes flexibles sur le filet (1970).

Ces trois règles ont eu pour effet de limiter spatialement la zone de tir et d'éloigner les attaquants de la cible, donc, de rééquilibrer le Rapport A/D en faveur de la défense.

- Service sur toute la ligne de fond (1994)
- Jeu avec tout la corps, libero, réceptions à 10 doigts autorisées (1998)

En parallèle, les évolutions techniques et tactiques sont toutes tournées vers une amélioration de l'attaque.

PROBLÉMATIQUE :

L'analyse de la construction historique de l'activité révèle une dynamique dont le fil directeur est la rééquilibration du rapport de force entre l'attaque et la défense. On peut, rapporter à l'évolution de niveaux scolaires, reproduire de manière « artificielle » une dynamique identique. Les contenus en volley-ball scolaire se construisent progressivement en apportant, à chaque niveau, les éléments nécessaires à la rééquilibration de l'écart entre les capacités des attaquants et ceux des défenseurs.

ENJEUX DU STAGE :

- Mettre en discussion une conception de l'activité scolaire référée à une dynamique de rééquilibration du rapport A/D.
- Questionner collectivement et pratiquement les problèmes récurrents des élèves de la 6^{ème} à la Tle.
- Produire un itinéraire cohérent et humble des contenus de la 6^{ème} à la Tle.
- Le rapport A/D est révélateur **d'étapes d'apprentissage**, donc de besoins (identifier, réaliser, formes de volley) ou **conduites à transformer**, par des **situations** construites pour l'acquisition de **techniques** et de **tactiques**.

REGLEMENT

Aire de jeu :

Tout le gymnase tant que le ballon est en l'air
Terrain 9*18m 1 camp 9*9m avec une zone avant de 9*3m
Filet H 2m43 F+MG 2m24 cadets 2m35 BG+BF+MF 2m10
2 mires accrochées au filet au-dessus de chaque ligne de 18m

Gain du mach:

3 sets gagnants de 25pts
Décompte tie break, ou RPS (Rallye Point System)
L'équipe qui remporte l'échange gagne le point et le service
5^{ème} set en 15 pts
2 pts d'écart dans chaque set

Positions :

5	4	
6	3	
1	2	

	4	
1	3	
	2	

6 entre 1 et 5, 3 entre 2 et 4
4 devant 5, 3 devant 6, 2 devant 1

3 entre 2 et 4
1 derrière 2 3 4

On peut changer ces positions dès que la balle est frappée au service

Quand on remplace un joueur, on prend sa position

Le joueur remplacé ne peut revenir qu'à la position de son remplaçant

Libéro :

Il remplace n'importe quel joueur arrière

Il ne peut servir

Il ne peut ni attaquer, ni contrer, quelle que soit sa position

S'il fait une passe à 10 doigts à partir de la zone avant, la balle ne peut être attaquée

Déroulement :

Le ballon est en jeu dès la frappe de service

Le jeu s'arrête si : -le ballon touche autre chose qu'un joueur ou le filet
 -l'arbitre siffle une faute

Pour être renvoyé, le ballon doit passer au-dessus du filet, entre les mires

Il ne doit pas passer entre les mires dans le mauvais sens

Actions sur la balle :

L'équipe dispose de 3 touches de balle pour la renvoyer

La balle doit être frappée avec n'importe quelle partie du corps

La balle ne doit pas être portée

On ne peut prendre appui sur un joueur ou autre chose pour jouer la balle

Quand 2 joueurs touchent la balle en même temps, 2 touches sont comptées

Quand 1 joueur touche 2 fois la balle dans le même mouvement, 1 touche est comptée

Le filet :

Il sépare les 2 camps
On ne peut pénétrer dans le camp adverse ni toucher le filet
Sauf si cela n'a pas d'incidence sur le jeu
Une faute est sifflée si :
 Le pied ou la main d'un joueur franchi entièrement le plan du filet
 Une autre partie du corps mord le plan du filet
 Un joueur touche le filet en jouant la balle
La main peut franchir le filet après une frappe d'attaque ou pour contrer

L'attaque :

C'est une balle frappée entièrement au-dessus de la ligne du filet vers le camp adverse
On ne peut : attaquer une balle dans le camp adverse
 Attaquer de la zone avant si on est en position arrière
 Attaquer de la zone avant sur un service adverse

Le contre :

C'est empêcher une balle frappée vers notre camp de franchir le filet
On peut passer ses mains de l'autre côté du filet
On ne peut : contrer un service
 Contrer en étant joueur arrière
 Contrer une balle jouable par un adversaire
Le contre ne compte pas comme une touche de balle
Au contre plusieurs joueurs (bloc) peuvent toucher la balle

Le service :

La zone de service est large de 9m
Le joueur doit attendre le coup de sifflet pour servir
Il dispose de 8 secondes pour lancer la balle
Une fois la balle lancée, elle doit être frappée avec 1 main ou le bras
L'équipe qui sert ne doit pas bouger pendant le service

Temps morts :

Obligatoires à 8 et 16 pts dans les 4 premiers sets 1 mn
Possibles 2 de 30sec/équipe dans les 4 premiers sets
 2 de 30sec/équipe dans le 5^{ème}

NOYAU CENTRAL : (historiquement stable)

But = Atteindre la cible = terrain adverse, et empêcher l'adversaire d'en faire de même

- ballon pas arrêté
- espace au sol à défendre
- filet à franchir

Si un de ses éléments est absent, ce n'est plus du VB mais on peut tout de même apprendre des choses
Le reste des éléments sont des variables (dimensions, nb de touches, types de touches, nb de joueurs ...)

On parle souvent « d'échec des élèves en volley-ball scolaire »
Quels sont, selon toi,

LES PROBLÈMES RÉCURRENTS DES ÉLÈVES
EN VOLLEY-BALL SCOLAIRE ?

Qu'est-ce qui pose problème lorsque tu enseignes le volley-ball ? Quels sont les éléments que tu n'arrives pas à transformer chez les élèves ?

Le but est, dans un premier temps, de décrire des éléments sur lesquels tu te poses des questions.
La finalité est de réussir, dans un second temps, à travers une discussion de groupe et des mises en pratique, à faire avancer des pistes pour dépasser ces « problèmes récurrents » chez nos élèves.

Ex : le lancer du ballon pour le service bas.
Ils lancent le ballon trop haut. Ils n'arrivent pas à frapper le ballon à la bonne hauteur.
Le ballon monte trop ou part au ras du sol. Ils ne dosent pas leur force. S'ils utilisent la main elle n'est pas assez rigide et le poing est trop imprécis.

LE RAPPORT DE FORCE ATTAQUE/DÉFENSE

SÉANCE PRATIQUE.

DÉFINITION :

Le rapport de force entre l'attaque et la défense sert à caractériser le niveau d'une opposition et non le niveau d'une équipe sur une autre. Il s'agit à l'intérieur d'une rencontre (et de son contexte réglementaire) opposant des joueurs de niveau homogène de déterminer la plus ou moins grande supériorité des qualités offensives sur les qualités défensives.

PROBLÉMATIQUE :

Il existe une dynamique dialectique en sport collectif : chaque avantage, accordé par le règlement ou construit par l'activité créatrice des joueurs, à l'attaque (ou défense) entraîne des désavantages pour la défense (ou attaque). La logique historique de production des techniques et tactiques est sous-tendue par cette dynamique de rééquilibrage du rapport A/D.

OBJECTIFS :

- Vivre la notion de rapport de force entre l'attaque et la défense en saisissant les variables réglementaires susceptibles de le faire évoluer.
- Repérer le nombre de franchissement comme indice révélateur de l'état du rapport A/D.

MOYENS :

Des situations variées de plus ou moins grand déséquilibre entre les moyens accordés à l'attaque (ou défense).

Exemples :

- 1/1. mise en jeu balle lancée. 2 touches. Filet 2,30. Terrain 3x3. (D>A)
- 4/4. mise en jeu balle lancée. 2 touches. Filet 2,43. terrain 6x6. (D>A)
- 1/1. service bas. 3 touches. Filet 2,10. terrain 3x7,5. (A>D)
- 4/4. service haut. 3 touches. Filet 2,20. terrain 9x9... (A>D)
- 3/3 service haut 4 touches. Filet 2.20 terrain 7x7... (A>D)
- 2/2 service haut 2 touches à 10 doigts. Filet 2.43 terrain 6x6... (D>A)
- 2/2 Beach ... (D>A au début) (A>D quand le niveau monte)
- 2/2 service haut 3 touches. Filet 2.20 terrain 6x6... (A>D)
- 2/2 service haut, que des manchettes. Filet 2.43 terrain 6x6... (D>A)
- 2/2 service haut, 3 touches 10 doigts, zone avant = faute. Filet 2.43 terrain 6x6... (D>A)
- 1/1 par équipe de 2 serveur sert 2 fois, relanceur 1 fois
- 4/4 passe Québec (lancée à partir des genoux), sur 1^{ère} et/ou 2^{ème} touche

POUR LE SERVICE : CHAQUE JOUEUR SERT 2 FOIS DE SUITE EN ALTERNANT LES EQUIPES

L'INDICE du nombre de franchissements :

Lorsque le nombre de franchissement (lors de qq échanges) est important (>3) la défense est supérieure à l'attaque.

Il faut alors :

- Soit rendre plus facile l'accès à la cible (baisser le filet, augmenter les dimensions du terrain, augmenter le nombre de touches...)
- Soit développer des compétences chez les attaquants en fonction de leur niveau.

Lorsque le nombre de franchissement (lors de qq échanges) est faible (<3) l'attaque est supérieure à la défense. Il faut alors :

- Soit, rendre plus difficile l'accès à la cible (hausser le filet, réduire les dimensions du terrain, réduire le nombre de touches, imposer des limitations techniques...).
- Soit, développer des compétences chez les défenseurs en fonction de leur niveau.

Ce qu'il faut retenir :

La rééquilibrage du rapport A/D est le moteur historique de la genèse de l'activité. Cette logique d'aller-retour entre les capacités des attaquants et celles des défenseurs peut guider l'élaboration de contenus en volley-ball scolaire.

Chaque niveau peut être caractérisé par l'état relatif du rapport entre l'attaque et défense.

FORMALISATION DE 6 ETAPES SCOLAIRES DE RÉÉQUILIBRATION
DU RAPPORT ATTAQUE/DÉFENSE.

CAUSES

REEQUILIBRATION

<p>1</p> <p>Ne rencontrent pas le ballon (classique = jamais fait) Sauvegarde</p>	<p>A>D</p>	<p>Renvoyer directement en zone avant</p> <p>Balle facile= Haute, lente, en zone avant</p>
<p>2</p> <p>Renvoient directement vers la zone Avant (classique = Débutant) Renvoi direct</p>	<p>D>A</p>	<p>Renvoyer vers la zone arrière</p>
<p>3</p> <p>Ne parviennent pas à renvoyer Depuis la zone Arrière</p>	<p>A>D</p>	<p>Faire progresser à 2 vers la zone avant</p> <p>Balle facile= Haute et lente</p>
<p>4</p> <p>Renvoient à 2 vers des espaces Incertains (classique = Débrouillé) Relais</p>	<p>D>A</p>	<p>Intégrer la notion de tir et de cible en étant face au filet</p>
<p>5</p> <p>Les tirs sont dangereux en Situation favorable (classique = Confirmé) 3 Touches</p>	<p>A>D</p>	<p>Augmenter les qualités défensives contre, placements Durcir les services Les attaques sont gênées</p>
<p>6</p> <p>Les attaques sont gênées</p> <p>Balle facile= pas puissante ou placée</p>	<p>D>A</p>	<p>Augmenter les incertitudes Spatiales et temporelles (classique = Expert) Incertitude</p>

Techniquement, c'est l'augmentation des surfaces et des temps de contact avec la balle qui permet principalement d'avancer dans les étapes, c'est pourquoi jusqu'à l'étape 5, la touche à 10 doigts (elle permet de servir, récupérer, transmettre et attaquer) associée à une grande mobilité semblent prioritaires. Le service n'est pas à travailler avant l'étape 5. Attention, quand on change de situation de référence il y a souvent régression d'étape.

LES NIVEAUX DE JEUX CLASSIQUES

NIVEAU DE JEU 1 **Jamais fait**

Quel est le but du jeu pour l'élève?

Particulièrement saturé de facteurs émotionnels, l'élève débutant a du mal à RENCONTRER le ballon. Souvent, un premier contact douloureux avec la balle est à l'origine de son hésitation d'aller sur le point de chute de la balle. Il a, à tort ou à raison, peur de se faire mal aux doigts. C'est l'étape de la SAUVEGARDE.

Quelle est la circulation de la balle? AUCUNE

Les comportements constatés.

L'élève n'intervient sur le ballon que contraint et forcé: Quand la balle lui tombe exactement sur la tête, ou quand l'enseignant se fâche. Placé avec un partenaire de son niveau de part et d'autre d'un filet, il a du mal à réaliser deux échanges de suite. Il lui arrive de bloquer la balle à 2 mains ou de la frapper avec le poing. Il adore "jouer" en 6X6 pour être sûr de ne jamais toucher la balle.

NIVEAU DE JEU 2 **Débutant**

Quel est le but du jeu pour l'élève?

S'étant débarrassé de la peur du ballon, l'élève va à sa rencontre avec l'intention de lui faire (re)passer le FILET. Il veut prendre toutes les balles. L'adversaire n'existe pas.

Quelle est la circulation de la balle? RENVOI DIRECT

Les comportements constatés.

L'élève court dans tous les sens pour toucher le ballon. Il "explose" quand il le touche, il "vole" les balles de son partenaire. Il n'a pas intégré la notion de cible, on en a pour preuve qu'il prend toutes les balles, même les balles dehors. La forme de jeu usuelle, c'est le RENVOI DIRECT. Il privilégie UN seul mode de frappe de balle.

NIVEAU DE JEU 3 **Débrouillé**

Quel est le but du jeu pour l'élève?

Gagner, c'est renvoyer la balle au fond du terrain pour mettre en difficulté l'adversaire. L'élève a pris conscience de la présence de l'adversaire et essaie de mettre la balle là où il n'est pas. L'élève déploie une STRATEGIE OFFENSIVE IMMEDIATE.

Quelle est la circulation de la balle? RELAIS

Les comportements constatés.

L'élève a structuré l'espace en deux parties: à l'avant il attaque (il envoie la balle dans la cible adverse), à l'arrière il transmet la balle à l'avant. Il a donc différencié deux rôles, avant et arrière. La forme usuelle de jeu, c'est le relais entre l'arrière et l'avant. Il a intégré la notion de CIBLE. Il laisse tomber les balles quand il les juge dehors. Il commence à "discuter" avec les adversaires pour départager une balle ligne.

NIVEAU DE JEU 4 **Confirmé**

Quel est le but du jeu pour l'élève?

Gagner c'est SMASHER, car renvoyer la balle à 2 mains ne suffit plus. L'élève prend en compte l'espace latéral comme étant celui le plus favorable pour recevoir la balle et smasher. L'élève déploie une STRATEGIE OFFENSIVE DIFFEREE.

Quelle est la circulation de la balle? 3 TOUCHES

Les comportements constatés.

Les élèves s'organisent le plus souvent en 3 touches de balle. Chaque élève pouvant être passeur ou attaquant, c'est la place sur le terrain (le poste), qui détermine le rôle. Au niveau des frappes de balle, c'est le smash qui est privilégié. Le temps d'attaque retenu est celui de la balle normale. On assiste en même temps, à l'apparition du contre.

NIVEAU DE JEU 5 **Expert**

Quel est le but du jeu pour l'élève?

Gagner c'est créer de l'incertitude spatiale et/ou temporelle pour l'adversaire. Les élèves se spécialisent en tant que passeur ou attaquant. A l'inverse du niveau précédent, c'est le rôle qui détermine le poste. L'élève emploie une STRATEGIE OFFENSIVE MASQUEE.

Quelle est la circulation de la balle? MASQUEE

Les comportements constatés.

Pour créer l'incertitude spatiale, les attaques vont se construire près du passeur, loin du passeur, en avant ou en arrière de celui-ci. Pour l'incertitude temporelle, le passeur distribuera des balles normales (niveau 4), moyennes ou courtes. Spécialisés, les joueurs effectueront des permutations, des pénétrations. On assiste à des croisements de course d'élan.

Ces niveaux de jeu sont centrés sur les stratégies offensives des élèves, mais n'expliquent pas à notre sens pourquoi l'élève passe d'une stratégie offensive à une autre.

De plus en terme d'apprentissage moteur, on sait que c'est le nombre de touches de balle qui nous intéresse ; la rééquilibration défensive est donc non négligeable pour assurer la continuité du jeu.

La formalisation en 6 étapes (donc 7 niveaux) semble plus conforme à la réalité historique de la construction d'un élève dans l'activité Volley.

VOLLEY-BALL

Prendre la bonne décision :

1) Si je peux tirer sans risque :

Je tire

2) Si je ne peux tirer sans risque :

Je place un partenaire en situation de tirer sans risque

3) Si je ne peux placer un partenaire en situation de tirer sans risque :

Je passe à un partenaire qui pourra placer un joueur en situation de tirer sans risque à la 3^{ème} touche

4) Si en 3^{ème} touche je ne peux tirer sans risque :

Je conserve la chance de marquer en donnant le ballon aux adversaires afin qu'ils puissent commettre une erreur

Les niveaux :

**FRAPPE A 10 DOIGTS
Prioritaire jusqu'au 4**

- 1) stabiliser le renvoi direct seul**
- 2) améliorer le tir direct seul**
- 3) stabiliser le renvoi à 2**
- 4) améliorer le tir à 2**
- 5) stabiliser le renvoi à plusieurs**
- 6) améliorer le tir à plusieurs**

LOGIQUE DE CONSTRUCTION DES CONTENUS

En situant le niveau des élèves dans les différentes étapes il convient de traduire la dynamique de rééquilibrage en connaissances précises : que doivent apprendre les élèves pour rééquilibrer le rapport de force en faveur de l'attaque ou en faveur de la défense.

1. Si le rapport est en **faveur de l'attaque** il faut qu'ils construisent des compétences (individuelles et collectives) pour **faire revenir le ballon chez l'adversaire**.
2. Si le rapport est en faveur de la défense il faut qu'ils construisent des compétences (individuelles et collectives) pour **mettre le ballon au sol ou placer les adversaires dans l'incapacité de le faire revenir**.

Les connaissances à construire doivent être les minimales mais les indispensables pour atteindre l'étape suivante.

Que doit apprendre un élève ne touchant pas le ballon pour RÉUSSIR à en renvoyer 8/10 directement depuis la ZAV ?

Quelles transformations motrices sont nécessaires pour RÉUSSIR cette action simple mais indispensable pour changer d'étape ?

TACHE : Choisissez une des trois combinaisons possibles avec les 6 étapes: 1/4 ; 2/5 ou 3/6 puis décrivez ce que les élèves doivent en priorité apprendre pour RÉUSSIR la rééquilibrage.

Pour RÉUSSIR la rééquilibrage de l'étape n°	Pour RÉUSSIR la rééquilibrage de l'étape n°

CARACTÉRISATION DU RAPPORT ATTAQUE-DÉFENSE: QUELLES DONNÉES RECUEILLIR ?

Nous nous inspirons du "PTB" . Nous recueillons trois informations principales:

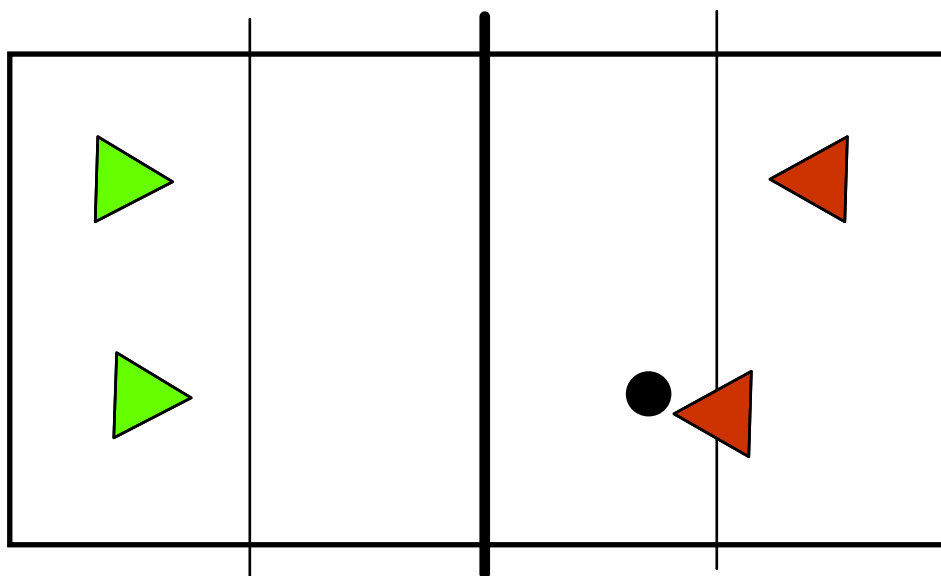
- Le nombre de ballons reçus par équipe: **R**
- Le nombre de tirs (franchissements du ballon vers l'espace adverse): **T**
- Le nombre de points marqués: **P**

ballons Reçus	zone du Tir	Points
zav	zav	
	zar	
zar	zav	
	zar	

Dispositif de la situation pour un premier cycle au collège:

Cette observation se réalise par poules de niveau à l'issue d'un classement en montante-descendante par équipes de deux. Le filet est à 2,00m et le terrain mesure 7m/7m. Le nombre de touches est limité à deux pour l'équipe. Le service est une balle lancée à deux mains par en dessous depuis la moitié du terrain. Match avec décompte tie-break. 10 services réussis par joueurs.

L'observation s'affine si l'on délimite, dans chaque terrain, une zone avant (zav) et une zone arrière (zar) à partir du centre. À travers ce recueil de données on localise alors, la zone dans laquelle le ballon est reçu et la zone d'où le tir est effectué.



Les étapes qui vont suivre sont déterminées à partir de l'observation vidéo de différents niveaux de classes (collège et lycée) ayant vécu des nombres de cycles différents. Les comportements observés, bien que provenant d'un nombre assez restreint d'élèves, représentent une image assez habituelle des niveaux rencontrés en volley-ball scolaire. Pour chacune des étapes nous visualiserons, à l'aide de l'outil d'observation (le "RTP"), la répartition quantitative correspondante. Nous jugerons alors de l'état du rapport attaque-défense pour, par la suite, proposer un ensemble de transformations dont on doit viser prioritairement l'acquisition par les élèves afin de rééquilibrer le rapport A/D.

ÉTAPE 1: Passer de l'échec du renvoi au renvoi direct. Cf prog 6ème

ballons Reçus	zone du Tir	Points
10	zav 4	3
	zar 0	0
10	zav 0	0
	zar 1	0

Constats à partir du recueil de données.

Sur 20 ballons reçus (10+10), 5 ont permis un tir. Les 5 tirs ont marqué 3 fois. Un ballon reçu n'est renvoyé que 1 fois sur 4. 3/4 des tirs depuis la zav entraînent un point. Quelques ballons ne sont pas touchés (éléments non visibles dans ce recueil).

LES ÉCHANGES NE DURENT PAS: L'ATTAQUE EST SUPÉRIEURE À LA DÉFENSE.EXPLICATIONS:

La qualité de l'organisation motrice des élèves à cette étape ne leur permet pas de gérer un déplacement-placement propice à une action de rencontre et de renvoi du ballon. Leur absence d'attitude de pré-action ainsi que leur manque d'expérience des trajectoires ne permettent pas aux élèves de faire coïncider leur déplacement propre et la trajectoire du ballon.

La mise en action de ces élèves est tardive et réactive. Le déplacement s'effectue en crise de temps, en déséquilibre vers l'avant ou vers l'arrière. Le plan de frappe se situe alors, soit horizontalement devant leurs yeux soit, derrière la tête. De plus, les échecs depuis la zar sont dus aux problèmes de dissociation des poussées ("frappe explosive") qui ne permettent pas une distance d'échange supérieure à 3-4 mètres.

Quelles transformations doit-on viser prioritairement pour rééquilibrer le RAD (développer la défense) ?

ICI: Comment donner aux élèves les moyens de renvoyer directement le ballon aux adversaires ?

Il faut **STABILISER LE RENVOI DIRECT DEPUIS LA ZAV** pour que le nombre de franchissements augmente et que le Rapport A/D se rééquilibre.

TRANSFORMATIONS VISÉES:

- Reconnaître et se situer dans l'espace de jeu: lignes, filet, terrain adverse.
- La mise en action, mise en tension avec anticipation visuelle et posturale (saut d'allègement, tonifier les membres supérieurs jusqu'aux mains). Etre vigilant
- Stabiliser une zone de frappe en avant de son front (frappe en passe haute) pour construire une posture (segments écartés) de renvoi direct. Alignement mains oeil
- Tonifier la zone de contact des doigts avec le ballon pour que "le corps se déforme moins que le ballon". Augmenter la surface et le temps de contact
- Se déplacer face au filet

À cette étape le volume d'action est primordial. Il faut développer le répertoire des trajectoires à lire. Il faut solliciter l'élève par un ensemble d'expériences portant sur la rencontre et la production de trajectoires variées. Il doit petit à petit construire un placement antéro-postérieur sous le ballon **STABILISÉ** c'est à dire **IDENTIQUE** quelques soient les paramètres de la trajectoire arrivante.

CRITÈRES DE VALIDATION DE L'ÉTAPE:

Les élèves ont rééquilibré le Rapport A/D si ils ont réussi à stabiliser le renvoi direct depuis la zav. C'est à dire si ils sont devenus capables de faire franchir 8/10 ballons arrivants en zav.

CLASSIQUE : Les transformations et les contenus pour passer du niveau "jamais fait" au niveau "débutant"

Transformations motrices, stratégiques

Transformation prioritaire n°1: *Passer de la peur de se faire mal aux doigts, à la volonté de renvoyer coûte que coûte le ballon de l'autre côté du filet*

Contenu 1: s'interposer entre la balle et le sol pour empêcher la balle de tomber par terre.

Contenu 2: renvoyer le ballon très haut par dessus le filet.

Transformation prioritaire n°2: *Passer d'une centration exclusive sur soi à la prise en compte d'un partenaire, c'est à dire passer d'un jeu strictement individuel, à une distinction, une différenciation de rôle: intervenant ou non intervenant.*

Contenu 1: parler, dire "j'ai", sur chaque 1ère touche d'équipe.

Contenu 2: si mon partenaire dit "j'ai", alors, lui laisser la balle, ne pas le gêner, ne pas lui voler la balle.

Contenu 3: si mon partenaire dit "j'ai", alors être attentif, pour aider le partenaire s'il rate son renvoi.

Transformation prioritaire n°3: *Passer d'une frappe aléatoire à une frappe plus déterminée*

Contenu 1: quand la balle arrive au niveau de ma tête: Frappe de balle à 2 mains hautes.

Contenu 2: quand la balle arrive au niveau de mes pieds: Frappe de balle à 2 mains basses = manchette.

Transformations motrices, techniques

Transformation ultra prioritaire n°4: *Passer d'une frappe explosive à une frappe plus contrôlée avec la frappe de balle à 2 mains hautes.*

Contenu 1: se déplacer pour être sous la balle comme si on voulait faire une tête.

Contenu 2: voir ses mains au dessus de sa tête avant de frapper la balle à 2 mains hautes, en basculant la tête.

Contenu 3: garder les doigts durs et écartés.

Contenu 4: lors de la frappe, privilégier l'action des bras par rapport à l'action des jambes.

Transformation n°5: *Passer d'une manchette explosive à une manchette plus contrôlée.*

Contenu 1: se déplacer pour glisser un plateau entre la balle et le sol.

Contenu 2: tenir ses mains sans entrelacer ses doigts.

Contenu 3: garder le plateau loin du corps.

Contenu 4: lors de la frappe, privilégier l'action des jambes par rapport à l'action des bras.

Transformation n°6: *Passer d'une mise en jeu aléatoire à une mise en jeu plus assurée.*

Contenu 1: garder une main ferme au moment de la frappe, en gardant le poing fermé, le pouce sur le côté.

Contenu 2: décoller légèrement sa balle au moment de la frappe pour rester équilibré.

Contenu 3: relâcher le bras de frappe et l'éloigner du corps par un balancé.

Contenu 4: frapper en avançant sur la balle, le pied en avant est l'opposé de la main qui frappe la balle.

Contenu 5: frapper la balle du bas vers le haut.

ÉTAPE 2: Passer du renvoi direct au tir direct. Prog 5^{ème}, 4ème

ballons Reçus	zone du Tir	Points
10	zav 8	3
	zar 0	0
10	zav 1	0
	zar 2	1

Constats à partir du recueil de données.

Sur 20 ballons reçus (10+10), 11 ont permis un tir. Les 11 tirs ont marqué 4 fois. Un ballon reçu est renvoyé plus d'une fois sur deux. 2/3 des tirs depuis la zav n'entraînent pas de point. On assiste à quelques échanges "ping-pong" durant lesquels le ballon franchit plusieurs fois le filet en renvois directs. 3/10 des ballons reçus en zar se transforment en tirs. Seulement 4/11 des tirs entraînent un point.

LES ÉCHANGES DURENT: LA DÉFENSE EST SUPÉRIEURE À L'ATTAQUE.

EXPLICATIONS:

À la fin de l'étape précédente, les élèves réussissaient à renvoyer 8/10 des ballons reçus en zav. Cela montrait un début de stabilisation du renvoi direct (passage incontournable) dans une distance d'échange de 3-4 mètres. L'adaptation individuelle et collective amène alors les élèves à se placer à une distance appropriée aux capacités de production de trajectoires de leur niveau moteur. Ayant plus ou moins construit un renvoi direct depuis la zav, un tir dans cette zone ne place plus la défense dans l'incapacité de renvoyer. Certains échanges durent car les tirs ne mettent pas en difficulté la défense. L'organisation motrice des élèves ne leur permet pas encore de tirer au delà de 3-4 mètres. Les ballons arrivant placent, quant à eux, les défenseurs dans l'incapacité de renvoyer.

Quelles transformations doit-on viser prioritairement pour rééquilibrer le RAD (développer l'attaque) ?

ICI: Comment donner aux élèves les moyens de retourner délibérément le ballon dans la zar adverse pour ne pas qu'ils puissent le renvoyer ?

Il faut AUGMENTER LA PORTÉE DU RENVOI DIRECT DEPUIS LA ZAV pour que le nombre de franchissements diminue et rééquilibrer le Rapport A/D.

TRANSFORMATIONS VISÉES:

- Reconnaître et se situer dans l'espace de jeu: lignes, zav, zar (cible), filet, terrain adverse.
- La mise en action, mise en tension avec anticipation visuelle et posturale (saut d'allègement, tonifier les membres supérieurs jusqu'aux mains). Se préparer à pousser en avançant une jambe
- Stabiliser une zone de frappe en avant de son front (frappe en passe haute, plan de frappe 70°) pour construire une posture de renvoi direct. Alignement mains, œil, appuis.
- Tonifier la zone de contact des doigts avec le ballon pour que "le corps se déforme moins que le ballon".
- Dissocier et contrôler les poussées (jambes, bras) en frappe haute afin d'allonger la distance de renvoi.
- Représentation des trajectoires (portée, flèche)

À cette étape le volume d'action est évidemment aussi primordial. L'élève doit construire comme à l'étape 1 un placement stabilisé, donc identique, sous chacun des ballons arrivant. L'accent doit être porté sur le passage d'une rencontre percutée avec le ballon à un rencontre accompagnée, collée, "onctueuse"... quitte à ce que le toucher de balle flirte avec un "porter".

CRITÈRES DE VALIDATION DE L'ÉTAPE:

Les élèves ont rééquilibré le rapport A/D si ils ont réussi à stabiliser le renvoi direct vers la zar depuis la zav.

C'est à dire si 8/10 des tirs depuis la zav atteignent la zar.

CLASSIQUE : Les transformations et les contenus pour passer du niveau "débutant" au niveau "débrouillé"

Transformations motrices, stratégiques

Transformation prioritaire n°1: *Passer de la volonté de renvoyer coûte que coûte le ballon de l'autre côté du filet à la volonté de tout mettre en œuvre dans son propre camp pour renvoyer la balle en mettant les adversaires en difficulté, c'est à dire choisir entre conserver la balle ou la renvoyer.*

Contenu 1: balle chez moi = balle haute pour donner du temps à mon partenaire.

Contenu 2: balle en face = balle tendue pour gêner l'adversaire.

Transformation prioritaire n°2: *Passer d'une différenciation des rôles portant seulement sur les notions d'intervenant ou de non intervenant, à une différenciation des rôles portant également sur les notions d'arrière ou avant.*

Contenu 1: à l'avant (près du filet), renvoyer plutôt au fond du terrain adverse.

Contenu 2: à l'arrière, transmettre à l'avant.

Contenu 3: en cas de non réception, avancer pour servir de relayer.

Transformation prioritaire n°3: *Passer d'un placement aléatoire à un placement par rapport à sa propre cible.*

Contenu 1: à l'arrière, se positionner dans l'axe central, à 2 m de la ligne de fond.

Contenu 2: à l'avant, se décaler sur le côté, près d'une ligne latérale.

Contenu 3: regarder son placement par rapport aux lignes pour laisser les balles qui sortent.

Transformations motrices, techniques

Transformation prioritaire n°4: *Passer d'une orientation pilotée par la balle à une orientation pilotée pour jouer la balle.*

Contenu 1: à l'arrière, s'orienter face au relayer.

Contenu 2: à l'avant, garder une orientation partagée (de profil) en se décalant de l'axe central.

Transformation n°5: *Passer d'une frappe contrôlée à une frappe différenciée selon l'intention de la conserver ou de la renvoyer, en dosant les frappes de balle.*

Contenu 1: en frappe de balle à 2 mains hautes, les 10 doigts enroulés autour de la balle, descendre les mains avec la balle et la remonter.

Contenu 2: en frappe de balle à 2 mains hautes, être davantage sous la balle pour la garder chez soi, et davantage en arrière de la balle pour la renvoyer.

Contenu 3: en manchette, placer le plan de frappe sous la balle pour la conserver et en arrière de la balle pour la renvoyer.

Contenu 4: en manchette, conserver un espace bras/buste lors de la frappe.

Transformation n°6: *Passer d'une mise en jeu assurée, à une mise en jeu qui va mettre les adversaires en difficulté.*

Contenu 1: frapper tendu en service tennis, en avançant sur la balle, le pied en avant est l'opposé de la main qui frappe la balle vers le haut et vers l'avant.

Contenu 2: frapper précis en service bas pour viser une zone ou un joueur par l'orientation des épaules.

ÉTAPE 3: Passer de l'échec du renvoi seul au relais avec un partenaire. Prog 5^{ème} 4ème

ballons Reçus	zone du Tir	Points
10	zav	8
	zar	0
10	zav	1
	zar	0

Constats à partir du recueil de données.

Sur 20 (10+10) ballons reçus 12 sont renvoyés dans le terrain adverse. 4/5 des ballons reçus en zav sont renvoyés. Seulement 2/5 des ballons reçus en zar reviennent dans le terrain adverse. Sur 10 tirs depuis la zav 7 ont marqué. Un tir depuis la zav marque 3 fois sur 4.

LES ÉCHANGES NE DURENT PAS: L'ATTAQUE EST SUPÉRIEURE À LA DÉFENSE.

EXPLICATIONS:

À la fin de l'étape précédente les élèves deviennent, plus ou moins, capables de tirer vers la zar adverse depuis leur zav. Cette nouvelle potentialité entraîne la mise en échec des défenseurs. Un ballon reçu en zar est source d'échec. Et, inévitablement, un ballon reçu (relativement facilement) en zav place l'attaquant dans une situation favorable de tir. Il peut atteindre la zar adverse. À ce niveau un défenseur seul ne peut pas rééquilibrer le Rapport A/D en sa faveur. L'autre, le partenaire devient INDISPENSABLE pour assurer la continuité du jeu et faire revenir le ballon depuis la zar. C'est à cette étape que va devenir NÉCESSAIRE l'utilisation d'une passe, du relais à travers une deuxième touche.

Quelles transformations doit-on viser prioritairement pour rééquilibrer le RAD (développer la défense) ?

ICI: Comment donner aux défenseurs les moyens pour faire revenir à deux un ballon reçu en zar ?

Il faut **CONSTRUIRE UN RELAIS DEPUIS LA ZAR VERS LA ZAV** pour que le non intervenant assure une augmentation du nombre de franchissements vers le terrain adverse afin de rééquilibrer le rapport A/D

TRANSFORMATIONS VISÉES:

-Reconnaître les zav et zar de son terrain ainsi que celles du terrain adverse POUR: Différencier la réponse en fonction de sa situation:

*zav...tir

*zar...conservation.

-Se Reconnaître intervenant ou non intervenant sur le ballon reçu en zar POUR: Différencier la réponse en fonction de son statut:

*Intervenant...conservation haut vers l'avant.

*Non intervenant...s'orienter et se rendre disponible en avant de l'intervenant.

-Communiquer sur les ballons en zone de divorce

-Dissocier et contrôler les poussées en frappe haute afin d'allonger la distance de renvoi et de donner du temps au déplacement du non intervenant.

À cette étape les élèves entrent de plain-pied dans les problèmes liés au temps trajet trajectoire et au jeu dans l'espace vide. L'intervenant en zar doit construire une relation entre les paramètres (portée, flèche) de sa trajectoire et le trajet de son partenaire vers l'avant. Afin de préparer l'étape suivante l'intervenant doit rechercher à rompre avec un retour dans le couloir de jeu direct. Il doit intégrer le début d'une orientation partagée pour tenter de relayer en diagonale.

CRITÈRES DE VALIDATION DE L'ÉTAPE:

Les élèves ont rééquilibré le rapport A/D s'ils ont réussi à augmenter le nombre de conservation progression depuis la zar. C'est à dire, s'ils sont devenus capables de renvoyer 8/10 des ballons qu'ils reçoivent en zar.

ÉTAPE 4: Passer d'un "renvoi à deux" à un "tir à deux" depuis la zar. Prog 2de

ballons Reçus	zone du Tir	Points
10	zav	8
	zar	1
10	zav	6
	zar	2

Constats à partir du recueil de données.

Sur 20 (10+10) ballons reçus 17 sont renvoyés vers le terrain adverse. Seulement 5 tirs sur 17 ont marqué. Les tirs après progression depuis la zar ne marquent qu'1 fois sur 6. Sur 8 tirs depuis la zav seulement 3 ont marqué. Le rapport points marqués/tirs tentés est faible.

LES ÉCHANGES DURENT: LA DÉFENSE EST SUPÉRIEURE À L'ATTAQUE.

EXPLICATIONS:

À la fin de l'étape précédente, les élèves commencent à maîtriser la conservation progression de la zar vers la zav en deux touches. Un ballon reçu en zar pose encore quelques problèmes aux défenseurs mais ils réussissent de temps en temps à faire revenir le ballon depuis la zar par l'utilisation d'un joueur relais vers l'avant. Les tirs (hauts) vers le fond du terrain ne sont plus une action définitive de rupture. Les défenseurs se sont construits une réponse: La coopération. Le manque de performance des attaquants dans les tirs depuis la zav est lié au développement des habiletés des défenseurs. Les attaquants doivent alors augmenter la difficulté des tirs (notamment après progression depuis la zar).

Quelles transformations doit-on viser prioritairement pour rééquilibrer le RAD (développer l'attaque) ?

ICI: Comment rendre les tirs dangereux, qu'ils soient directs ou différés après un relais ?

Il faut **CONSTRUIRE UNE ORIENTATION DU TIREUR FACE À LA CIBLE** afin que le maximum de tirs se réalise en situation favorable (équilibre et vision périphérique du terrain adverse) pour rééquilibrer le Rapport A/D.

TRANSFORMATIONS VISÉES:

-Se Reconnaître intervenant ou non intervenant sur le ballon reçu en zar **POUR:** Différencier la réponse en fonction de son statut:

*Intervenant...conservation haut vers l'avant et en diagonale.

*Non intervenant...s'orienter et se rendre disponible en avant et en diagonale de l'intervenant.

-Le non intervenant se décentre de l'action de l'intervenant en avançant pour s'orienter de manière partagée à distance du filet.

-L'intervenant doit produire une trajectoire suffisamment haute et en diagonale pour placer son partenaire dans une situation favorable de tir. Orientation des appuis

-L'intervenant doit se rendre disponible pour une troisième touche s'il ne parvient pas à faire attaquer directement le non intervenant.

-le non intervenant doit reconnaître une situation favorable de tir et une situation de relayeur pour différer le tir.

À cette étape les élèves sont confrontés aux problèmes liés au temps trajet trajectoire, au jeu dans l'espace vide et à l'incompatibilité des trajectoires. De plus ils entrent dans une activité d'enchaînement et de différenciation des tâches. Toutes les relations internes aux attaquants doivent se réaliser par l'oblique donc en situation de plus ou moins forte compatibilité des trajectoires. La motricité évolue vers une plus grande disponibilité, une plus grande dissociation, une meilleure décentration... Se construit ainsi, un jeu vivant, de mouvements, d'enchaînements, d'alternatives, d'engagements et de passes dans un espace libre favorable à la mise en danger de l'adversaire.

CRITÈRES DE VALIDATION DE L'ÉTAPE:

À la fin de cette étape les élèves sont capables de progresser en 2 ou 3 touches afin de se placer en situation favorable de tir en ZAV. C'est à dire que 8/10 des tirs doivent être effectués face à la cible adverse.

CLASSIQUE : Les transformations et les contenus pour passer du niveau "débrouillé" au niveau "confirmé"....

Transformations motrices, stratégiques

Transformation prioritaire n°1: *Passer de la volonté de mettre les adversaires en difficulté à une prise de risque maximum par le smash, ce qui nécessite de construire l'attaque en 3 touches de balle.*

Contenu 1: en réception, viser la zone centrale proche du filet.

Contenu 2: à la passe, viser la zone entre l'attaquant et le filet en se décalant de l'axe central.

Contenu 3: à l'attaque choisir entre frapper fort par un smash ou placer sa balle.

Transformation prioritaire n°2: *Passer d'une différenciation des rôles portant seulement sur les notions d'arrière ou avant, à une différenciation des rôles portant également sur les notions de réceptionneur/attaquant et de passeur/contreur.*

Contenu 1: à l'arrière, réceptionner, puis se préparer à enchaîner à attaquer à l'aile en balle haute.

Contenu 2: à l'avant, se préparer à passer une balle haute à l'aile, puis se préparer à enchaîner à contrer.

Transformation prioritaire n°3: *Passer d'une attaque immédiate (en 2 touches de balle) à une attaque différée (en 3 touches de balle) par la transmission d'une balle attaquable à l'aile.*

Contenu 1: ne pas se coller au filet quand le partenaire réceptionne pour éviter les retours dans le filet.

Contenu 2: garder les épaules perpendiculaires au filet pour éviter les passes à l'adversaire.

Contenu 3: se stabiliser en avançant le pied le plus près du filet un peu plus en avant.

Contenu 4: privilégier l'action des bras à l'action des jambes pour la précision.

Transformations motrices, techniques

Transformation ultra prioritaire n°4: *Passer d'un renvoi tendu en frappe 10 doigts à l'attaque smashée quand la balle est haute et près du filet.*

Contenu 1: être derrière la ligne des 3 mètres quand le passeur touche la balle (prise d'élan).

Contenu 2: s'engager en fin de la phase ascendante de la passe.

Contenu 3: se bloquer en avançant ses appuis en gauche droite-gauche pour les droitiers.

Contenu 4: s'aider du bras libre pour équilibrer son saut et pour fixer un point haut.

Contenu 5: être en arrière de la balle au moment de la frappe. SP.

Contenu 6: "casser" le poignet au moment de l'impact en gardant les doigts légèrement ouverts.

Transformation n°5: *Passer d'une défense individuelle à une défense plus coordonnée.*

Contenu 1: contrer en gardant une zone avec un saut stable.

Contenu 2: défendre en sortant de la zone d'ombre formée par le contreur.

Transformation n°6: *Passer d'une défense effectuée seulement pieds au sol à un contre défensif.*

Contenu 1: se préparer avec des bras ½ fléchis, mains déjà placées, appuis légèrement écartés.

Contenu 2: se décaler dans l'axe de la course d'élan de l'attaquant, vers son bras de frappe, ne pas rester face à lui.

Contenu 3: sauter après l'attaquant.

ÉTAPE 5: Passer d'une organisation défensive unique à une alternative défensive simple.**Prog terminal**

ballons Reçus	zone du Tir	Points
zav 10	zav 8	6
	zar 0	0
zar 10	zav 6	4
	zar 1	0

Constats à partir du recueil de données.

Sur 20 ballons reçus 15 sont renvoyés. 10 tirs sur 15 amènent un point. 3/4 des tirs directs depuis la zav marquent et 2/3 des tirs après progression depuis la zar marquent. Qu'elle soit directe ou différée l'atteinte de la cible est efficace.

LES ÉCHANGES NE DURENT PAS: L'ATTAQUE EST SUPÉRIEURE À LA DÉFENSE.

EXPLICATIONS:

À la fin de l'étape précédente les élèves sont capables de se placer assez régulièrement en situation favorable de tir (zav, face au filet). La qualité des tirs augmente alors que les défenseurs ne détiennent pas les moyens suffisants pour s'opposer à des tirs plus précis, moins centrés, plus tendus... La qualité de la mise en jeu ne permet pas une mise en danger des attaquants. À ce niveau certaines "constructions d'attaque" sont d'un niveau remarquable et d'autres retrouvent un niveau débutant. Le jeu est irrégulier. Il va du "très judicieux" à "l'inratable" en passant par "le médiocre"... les situations favorables sont généralement bien exploitées mais les situations difficiles ne détiennent que la "réussite et la chance" comme partenaire.

Quelles transformations doit-on viser prioritairement pour rééquilibrer le RAD (développer la défense) ?

ICI: Comment s'opposer directement aux situations favorables des attaquants et prendre à son compte leurs situations défavorables ?

Il faut AUGMENTER LES QUALITÉS DÉFENSIVES DIRECTES (au contre et au sol) ainsi que LE FOND DE JEU (ne pas gâcher les retours faciles).

TRANSFORMATIONS VISÉES:

-Reconnaître une situation favorable d'attaque chez les adversaires POUR s'y opposer directement par l'utilisation du contre de zone.

*Pour le trajectoire: Construire un déplacement parallèle au filet pour sauter verticalement en face du corps de l'attaquant pour couvrir le demi terrain ligne ou diagonale.

*Pour le défenseur: Se placer dans le demi terrain diagonale ou ligne, fléchi, bras écartés... Accepter la mise au sol frontale (plongeon) et latérale (roulade).

-Reconnaître une situation défavorable d'attaque chez les adversaires POUR s'organiser comme pour une réception de service.

-Posséder trois types de services: court, long, tendu.

À cette étape les élèves sont confrontés à des problèmes décisionnels assez fins. Ils doivent prendre des informations sur la qualité de la construction offensive adverse afin d'adopter l'organisation défensive la plus appropriée. La motricité se développe en permettant au défenseur d'augmenter son espace d'intervention: haut et chez l'adversaire pour le contre, au sol et loin de ses appuis pour les défenses basses. Un point important est la stabilisation du fond de jeu afin de limiter les erreurs sur les ballons faciles adverses et d'en tirer au maximum profit. Cette organisation défensive adaptative va placer les attaquants face à de nouveaux problèmes. Ils devront, par la suite, jouer sur des feintes d'attaques en deuxième main, sur des vitesses de passes d'attaque, sur des changements de zone d'attaque afin de placer le système défensif en crise de temps.

CRITÈRES DE VALIDATION DE L'ÉTAPE:

À la fin de cette étape, les élèves sont capables de s'adapter individuellement et collectivement à la qualité de l'attaque adverse si ils défendent 4/10 des attaques et si ils relancent 8/10 des ballons donnés.

CLASSIQUE : Les transformations et les contenus pour passer du niveau "confirmé" au niveau "expert"....

Transformations motrices, stratégiques

Transformation ultra prioritaire n°1: *Passer de la polyvalence à la spécialisation, c'est à dire se différencier passeur, central ou complet.*

Contenu 1: central, s'engager pour fixer un contreur sur un temps de balle rapide.

Contenu 2: complet, s'engager sur un temps de balle demie.

Contenu 3: complet, réceptionner prioritairement pour dégager le central.

Contenu 4: passeur, appeler les balles pour distribuer le jeu.

Transformation prioritaire n°2: *Passer d'un système de jeu où c'est le poste qui détermine le rôle à un système de jeu où c'est le rôle qui détermine le poste*

Contenu 1: occuper un poste sur le terrain en fonction de son rôle.

Contenu 2: permuter entre joueurs d'une même ligne pour n'occuper qu'un poste par ligne.

Contenu 3: faire pénétrer le passeur quand il est sur la ligne arrière.

Transformation prioritaire n°3: *Passer d'une attaque classique en 3 touches à une construction d'attaque complexe en créant de l'incertitude grâce aux combinaisons.*

Contenu 1: temporelle, en proposant toujours plusieurs temps d'attaque.

Contenu 2: spatiale en changeant de couloir de jeu direct.

Contenu 3: événementielle avec les secondes mains ou les carottes.

Transformations motrices, techniques

Transformation prioritaire n°4: *Passer d'un passeur relayeur à un passeur plus offensif.*

Contenu 1: privilégier la balle rapide.

Contenu 2: lire le contre adverse pour chercher le surnombre ou le 1 contre 1.

Contenu 3: prendre les balles en suspension.

Transformation prioritaire n°5: *Passer d'un attaquant prévisible à un attaquant plus offensif.*

Contenu 1: balle courte: quand le passeur touche la balle: Je suis déjà en l'air au dessus de lui.

Contenu 2: balle demie: quand le passeur touche la balle: Je suis en train de m'engager dans les 3 mètres.

Contenu 3: pour éviter le contre, attaquer en croisant ou en déboîtant.

Transformation n°6: *Passer d'une mise en jeu qui va mettre les adversaires en difficulté à une mise en jeu qui va agresser un joueur ou une zone*

Contenu 1: servir flottant par une frappe sèche pour empêcher la balle de tourner sur elle même.

Contenu 2: servir smashé pour donner de la vitesse à la mise en jeu.

Contenu 3: servir sur un joueur ou dans une zone identifiée comme faible (avant), ou agresser un système (jouer dans la zone de pénétration).

LES EFFETS DU NOMBRE DE JOUEURS

1c1

- Il permet une prise de décision rapide et une recherche tactique individuelle.
- Il favorise les déplacements courts, les blocages et les changements rapides de direction.
- Il permet de doser la prise de risque et le jeu en sécurité.
- Il développe la prise d'information, l'anticipation, la recherche de la rupture

2c2

- Il aide à délimiter les zones d'intervention de chaque joueur
- Il développe la communication et favorise le jeu en 3 touches de balle et la qualité des échanges (selon les niveaux).
- Chaque joueur est concerné par le ballon, donc amené à anticiper davantage
- Il y a moins de balle qui tombe au sol (selon la dimension du terrain)
- Il prépare à la pratique du beach volley (avec son règlement, ses techniques et ses tactiques spécifiques)
- Différentes organisations sont possibles avec chacune des avantages et des inconvénients

3c3

- Il aide à mieux choisir tous les gestes appropriés, chaque joueur a une zone de défense, le passeur a 2 attaquants, d'où la capacité de choix, il y a attaque ou feinte face à un bloc, et recul défensif du non contreur
- Le passeur doit savoir contrer seul (même si une organisation avec deux contreurs est possible)

4c4

- Il se rapproche du jeu normal sur le plan des structures offensives et défensives, avec des enchaînements plus rapides et plus de touches par joueur.
- Différentes organisations collectives sont possibles
- Différenciation des rôles d'avant et d'arrière

Les différents placements et ce qu'ils génèrent :

Longueur et largeur du terrain, niveau des joueurs, service ou réception

2*2 : 1 devant 1 derrière

Intérêts : niveaux faibles : sur terrain long, rôles clairs, jeu dans l'axe, jeu 10 doigts, mobilité du joueur arrière
 niveaux forts : au service, un joueur au contre

2*2 : 1 à droite, 1 à gauche

Intérêts : niveaux faibles : terrain court, renvoi direct, pas de dpct latéral
 niveaux forts : en réception, 2 réceptionneurs attaquants

3*3 : 1 devant 2 derrière

 niveaux forts : rôles clairs, alternatives d'attaque

3*3 : 2 devant 1 derrière

 niveaux faibles : mobilité du réceptionneur, 2 obliques, attaquant en place
 niveaux très fort : au service, 2 contreurs

3*3 : 3 derrière

 tous niveaux : en réception, terrain large, attaques rapides

Quelles règles ? (serveur arrière ?) Quels déplacements ? Qui fait Quoi ?

4*4 : 1 devant 3 derrière en réception (3 attaquants)

4*4 : 2 devant 2 derrière au service (2 contreurs)

6*6 : passeur au centre, passeur à droite (vision du jeu, temps d'attaque, sur main droite pour attaquants)

6 avancé, 6 reculé

contre à 1, bloc à 2

réceptionneurs prioritaires

FILET HAUT

INTERÊTS

_ utilisation des jambes en passe haute (trajectoire courbe)
_ trajectoires de service moins tendues
_ facilité d'intervention en réception et en défense (attaques et services avec des trajectoires hautes)
_ travail technique en UNSS par exemple pour aller chercher le ballon le plus haut possible à l'attaque (coude plus haut que l'épaule)

LIMITES

_ ballons près du filet difficilement négociable en passe haute (nécessité de la manchette pour relever le ballon)
_ difficulté d'intervention pour les attaquants et les contreurs (trajectoires montantes non agressives)
_ valorisation des gabarits et de la force

FILET BAS

INTERÊTS

_ Agressivité des trajectoires vers le camp adverse
_ Facilité d'intervention au contre et à l'attaque ; le jeu en première ou deuxième intention est facilitée.
_ Pas de perte de repères lorsque l'on joue le ballon, les adversaires, le ballon, le filet sont dans mon champ de vision.
_ travail technique de passage des mains au contre, pour permettre la réussite des attaques

LIMITES

_ Mise en difficulté de la réception et de la défense par des trajectoires tendues, le jeu est très axé sur la rupture et ne permet pas la continuité.
_ Les débutants ont tendance à jouer sur l'adversaire des balles tendues sans chercher à les placer
_ Jeu souvent se déroulant loin du filet, les élèves débutants ont du mal à renvoyer seul

TERRAIN LARGE (peu long)

INTERÊTS

- _Facilite les interventions défensives ; réception, défense. Le peu de profondeur du terrain occasionne des fautes d'attaques et de services.
- _Obligation de placer la balle ; travail sur l'espace adverse.
- _ Pour le passeur, travail sur la largeur, démarquage
- _ Permet de se placer côte à côte pour construire le rôle du partenaire
- _Favorise la continuité du jeu

LIMITES

- _ Pénalise le jeu d'attaques car beaucoup de fautes sur la longueur
- _ Réduit l'incertitude car les attaques sont rares
- _ Désorganisation quand beaucoup de joueurs

TERRAIN LONG (peu large)

INTERÊT

- _Favorise la prise d'initiative à l'attaque, le ballon est peu souvent faute.
- _Facilite les interventions individuelles, il est peu facile de jouer avec un partenaire situé dans le même axe
- _Favorise le placement du contre, peu de déplacements latéraux
- _ Organisation simple ; joueur avant, joueur arrière
- _Le jeu long adverse « oblige » le jeu avec un partenaire quand je suis en difficulté.
- _Multiplication des contacts
- _En UNSS ou option, intéressant pour travailler la précision

LIMITES

- _ Difficulté de réception, le service en puissance est favorisé.
- _ Difficulté d'organisation sur contre-attaque, peu de vision du partenaire
- _ Gêne entre les deux lignes sur les ballons au milieu, le partenaire avant ne voit pas le joueur en action derrière lui.

PASSEUR à DROITE

INTERÊTS

_ Quand un seul attaquant, clarté des rôles
_ Moins de déplacements du passeur pour contrer
_ Permet d'être orienté avec tout le jeu devant soi
_ Permet de travailler sur différents temps et lieux d'attaques (fixation contre par exemple)

LIMITES

_ Gêne entre les deux attaquants
_ Passe longue vers le poste 4 (pousser les ballons)
_ pour les passeurs non-spécialistes il est difficile de différencier les temps d'attaques en demi et haut

Plutôt utilisé au lycée, quand le jeu est axé sur l'organisation d'attaques

PASSEUR au CENTRE

INTERÊTS

_ Permet d'utiliser la largeur du filet
_ Réduit la distance de passe, ce qui permet la réussite de tous
_ Facilite les interventions des réceptionneurs : cible dans l'axe
_ Intéressant quand le passeur maîtrise la passe arrière

LIMITES

_ Peu d'incertitude de passe, généralement celui qui a fait la réception
_ Problème de l'organisation du contre, le passeur doit faire trop de déplacement (contre aux ailes)

Plutôt utilisé au collège, quand le jeu est axé sur la protection du camp et un début d'organisation collective

REBOND

INTERÊTS

_Pour le travail technique, facilite l'appréciation de trajectoire, le placement, réduit la dureté des contacts. Surtout importances pour limiter la violence des contacts

LIMITES

_En passe haute, beaucoup de prise de balles sans se baisser, à hauteur de poitrine, tendance à avoir une poussée horizontale
_A proscrire selon moi en jeu, car cela va à l'encontre de l'essence du jeu

CONTROLE

INTERÊTS

_Pour le travail technique :

- réduit la dureté des contacts (amortir)
- contrôle vers l'avant permet de pousser la balle
- permet de se décentrer du ballon (prise en compte du mouvement des partenaires /adversaires)

_En jeu :

- Intéressant en 1*1, autorisé 3 touches de balle possible sur terrain long pour :
- ramener un ballon qui me déstabilise par sa longueur ou sa vitesse
- observer le placement de l'adversaire
- se rapprocher du filet pour attaquer

L'idée majeure est de faire comprendre à l'élève par l'intermédiaire du contrôle qu'il faut se donner du temps.
Donner du temps à moi-même et plus tard à un partenaire

LIMITES

_Pour le travail technique
-problème de la qualité du contrôle qui met plus en difficulté le débutant qu'il ne facilite son travail. Le contrôle est souvent trop bas et souvent derrière le joueur
_ Pour le jeu : éviter les comportements des élèves qui font des contrôles sans intention, en aucun cas rendre le contrôle obligatoire car au début il est perturbant

RECEPTIONNEUR PRIORITAIRE

INTERÊTS

- _ Favorise les attaques car cela libère des joueurs de la réception (pour attaquer en rapide ou aux trois mètres par exemple)
- _ Augmente la qualité des réceptions
- _ Réduit le nombre de joueurs et donc facilite la communication

LIMITES

- _ Augmente les déplacements des deux ou trois réceptionneurs pour couvrir tout le terrain
- _ Demande des joueurs très performants
- _ Les réceptionneurs avants doivent reculer et donc faire des trajets supplémentaires
- _ Sur service smashé performant nécessité de faire rentrer un réceptionneur de plus

objectif : augmenter les possibilités d'attaque du camp adverse

TOUS LES JOUEURS RECEPTIONNENT

INTERÊTS

- _ Couvrir toutes les zones
- _ Intéressant quand le niveau est faible car réduit les zones d'intervention des joueurs

LIMITES

- _ Le nombre de joueurs élevé engendre plus d'échecs par gêne et non communication
- _ Les joueurs réceptionneurs sont obligés d'enchaîner pour attaquer ce qui est toujours un souci en scolaire

objectif : protéger son camp

LES DIFFERENTES FORMES D'EXERCICES

Procédures d'entraînement	Objectifs
Les manipulations	Retrouver les sensations personnelles (contact de balle)
Les gammes	Répéter les acquis dans des conditions standardisées (avec ou sans ballon)
Les séries	Construire une technique et la stabiliser dans des rythmes variables
Les circuits	Retrouver les sensations personnelles (contacts de balles). Se préparer physiquement. Renforcer les techniques en perturbant les conditions habituelles du jeu
Les enchaînements de tâches	Apprendre et perfectionner les enchaînements des actions liées aux rôles. Connaître et améliorer la connaissance des rôles dans la logique du jeu
Les exercices d'opposition	Apprendre à observer, analyser la situation, améliorer la prise de décision, choisir la réponse tactique, réinvestir les apprentissages
Le jeu en formation	Mettre en place le modèle de jeu. Coordonner les actions, les rôles des joueurs, améliorer la communication

Problèmes récurrents

- 1) Contrôle de la manchette : placement, amorti, viser avec les mains, zone de contact molle, descendre bas, orienter en avançant la jambe extérieure, stabilisé+ flexion avant frappe
- 2) 10 doigts : tonicité, accompagner, viser les oreilles du ballon, front sous le ballon, bras tendus, Pouces horizontaux, jambes décalées, flexion coudes et poignets pour amortir, viser 2x la hauteur du filet.

Choix passe/manchette : toujours passe sauf quand c'est impossible, multiplier les trajectoires...

- 3) Mobilité/Vigilance : mettre en difficulté, en retard, pour obliger la vigilance, faire permuter, sortir...
- 4) L'attaque smashée : prise d'avance, axe diagonale, deux mains, stabilité, verticalité, rester en arrière de la balle, appel 2 pieds, gauche devant pour ouvrir le buste, attaquer de loin pour traverser la balle en avançant, frapper le pôle nord main ouverte, l'épaule à l'oreille
- 5) Service : avancer vers la cible, augmenter les surfaces de frappe, frapper en avant, pied gauche devant
Idem lancer de javelot

Pratique :

- travail 10 doigts avec ballon de basket
- travail 10 doigts avec rebond au mur rapide
- travail 10 doigts en sautant
- travail à une main
- travail à 3 en carré, je donne et je vais dans le coin libre
- à 3 en ligne, passe courte passe longue (réception manchette ou 10 doigts)
- à 3 en ligne, passe avant passe arrière
- à 2 départ fond de terrain, amener la balle en zone avant pour viser une cible
- à 2 en carré, un en ligne, l'autre en diagonale
- à 2, un smash 2 mains, l'autre défend (version 1 2 3 soleil)
- à 3, faire faire une faute aux autres
- à 3, jeu en continuité, le passeur passe sous le filet
- passe passe smash loin du filet, je contourne les plots et accélère quand le ballon est au sommet
- passe passe smash rapide, je suis ma balle jusqu'au passeur
- smash main gauche
- services smashés
- smashes sur balles lancées d'en face puis défense
- à 3 lanceur contreur, réceptionneur attaquant, passeur 2^{ème} main : contreur doit pas toucher
- jeu de la cheminée ou dauphin dauphine
- jeu au panier de basket
- 1 debout, 1 assis
- à 2, une fois je fais une tête, une fois je mets les mains
- à 2, passe Québec renvoi (mieux avec déplacement après le renvoi ex : demi tour au fond)
- à 2, jongle rebond renvoi (mieux avec déplacement après le renvoi ex : demi tour au fond)
- à 3, AB C, A envoie à C et suit autour de C, C passe Québec à A qui envoie à B
- Smash sur balle lancée, départ sur une seule jambe (gauche)
- 1 vs 1 avec coach (équipes de deux, 1 fort, 1 faible)
- Smash sur cible au fond pour garder le bras haut
- Smash avec élan par-dessus une rivière

2*2

- départ réception fond de terrain
- départ réception dos aux serveurs
- départ réception collée au filet
- départ réception assise
- en deux touches minimum, sortir après chaque franchissement ou se taper les 2 mains
- l'un des deux doit rester en zone avant
- service= passe passe smash
- 3pts si smash mauvaise main
- obligation de renvoyer depuis la zone avant
- draps sur filet qui masquent le terrain adverse
- rebond entre les jambes d'un joueur
- A pose cerceau où tombe la balle, B renvoie
- Saute mouton quand balle renvoyée

4*4

- travail réception 10 doigts, engagement en attaque rapide
- 1 joueur rentre à chaque franchissement de filet
- toujours le même joueur qui fait la 2^{ème} touche
- mires aux ailes, un seul contreur, le ballon doit passer en dehors des mires
- un seul contreur, 3pts si 1 contre 0
- 1 devant, trois derrière, 3pts si attaque en 1 vs 0
- 3 pts si marque = enchaînement 10 doigts + balle rapide
- rotation après chaque franchissement
- décompte 3pts si marque en 1 touche, 2pts si 2 touches, 1pt si 3 touches
- 3 pts si ballon direct par terre

QUELLES SITUATIONS PROPOSÉES POUR RÉUSSIR À RÉÉQUILIBRER LE RAPPORT DE FORCE AUX ÉTAPES CHOISIES ? (décontextualisées, oppositions aménagée, globale à thème)

ÉTAPE.....

Transformations visées :

Dispositif :

But à atteindre :

Descriptifs :

Critères de réussite :

ÉTAPE.....

Transformations visées :

Dispositif :

But à atteindre :

Descriptifs :

Critères de réussite :

QUELLES SITUATIONS PROPOSÉES POUR RÉUSSIR À RÉÉQUILIBRER LE RAPPORT DE FORCE AUX ÉTAPES CHOISIES ? (intervenant, oppositions aménagée, globale à thème)

ÉTAPE...1.....

Transformations visées : VIGILANCE / MOBILITE / PLACEMENT SOUS LE BALLON

Dispositif : Terrain 3m*6m, 1 ballon pour 2 ou 3, filet haut, service cloche

But à atteindre : Renvoyer en passe haute

Descriptifs:

- 1) 1 lanceur lance 10 fois en zone avant, 1 renvoyeur départ derrière ligne de fond ou coté
- 2) 1 lanceur lance 10 fois au centre, 1 renvoyeur départ dos au filet (zone avant ou ligne de fond)
- 3) 2 lanceurs cachés par un tapis, 2 ballons différents, 1 renvoyeur renvoie le bon ballon
- 4) 2 lanceurs qui sortent au fond après avoir frappé, 1 renvoyeur
- 5) match 1 vs 1 : pour chaque balle : gain au 1^{er} franchissement=5pts, au 2^{ème} 4pts, etc.....
- 6) 1 lanceur au fond, 1 relayeur dos au filet, 1 relanceur de l'autre coté
- 7) 1 serveur 10 doigts après rebond, 1 bloqué au dessus de sa tête ou renvoi
- 8) match 1 vs 1 avec ou sans passe Québec ou rebond ou jongle (+ déplacement au fond)
- 9) 2 vs 2 ping pong (chacun son tour) avec rebond ou passe québec

Facilitations avec possibilité de passe québec, de rebond ou de jongle de la balle

Critères de réussite : 8 BALLONS SUR 10 RENVOYES EN ZONE AVANT

ÉTAPE...2.....

Transformations visées : RENVOYER LOIN en dissociant les poussées bras / jambes

Dispositif : Terrain 3m*6m, 1 ballon pour 2 ou 3, filet bas, service cloche

But à atteindre : Renvoyer en zone arrière en passe haute

Descriptifs: **Bien différencier zone avant et zone arrière**

- 1) une ligne tous les mètres, échanges, on recule d'une ligne à chaque série réussie
- 2) 1 lanceur défenseur départ collé au filet lance au centre, 1 attaquant
match : tir gagnant (A 3pts, D 0), tir touché (A 2, D 1), tir renvoyé (A 1, D 2), faute (A 0, D 3)
- 3) match 5 pts si marque en zone AR
- 4) match ballon tombé en zone avant = faute
- 5) 1 lanceur lance au centre puis recule ligne de fond, l'attaquant vise le lanceur
- 6) A contre BC (B zone avant, C zone AR) B lance sur A qui doit renvoyer sur C sans que B intercepte
- 7) 1 vs 1, A dans terrain de B passe Québec puis revient dans son camp, le jeu continue en 2 touches
(la 1^{ère} est une passe québec pour soi)

Contrôles de balle possibles

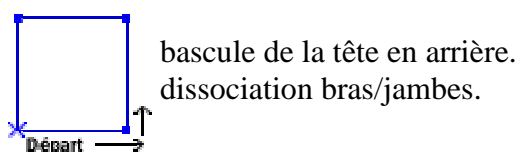
Critères de réussite : 8 BALLONS SUR 10 RENVOYES EN ZONE ARRIERE

De la sauvegarde (jamais fait) au renvoi direct (débutant): Favoriser le contact avec la balle.

Situation 1 . 1 puis 1, essayer de faire des jonglages avec toutes les frappes de balle que l'on peut trouver, pour mettre en évidence ceux qui bloquent la balle et ceux qui la frappent. Faire l'inventaire des frappes, exiger que la balle dépasse la tête de celui qui jongle, l'autre compte les touches, 1 ballon par personne donc 2 chances puis on change.

Situation 2 . Contre un mur (à 1,5m): jouer seul, faire un maximum de jonglage. Ceci permet la bascule de la tête en arrière donc un changement de repères. Mais également de lever les mains au niveau de yeux (frappe de balle à 2 mains hautes).

Situation 3 . Jongler sur un parcours autour de 4 plots



Situation 4 . 1 avec 1, un assis par terre qui doit renvoyer les balles lancées (donc bloquées) par l'autre en frappe de balle à 2 mains hautes. Dissociation bras/jambes. Si ça marche, on essaie de se faire des passes.

Situation 5 . 1 avec 1, travail frappe de balle à 2 mains hautes, lancer de balle en cloche par dessus un filet dans la zone avant (la balle arrive au dessus de la tête de l'élève). L'élève doit se déplacer pour frapper la balle. Consignes possibles: taper dans les mains avant la frappe de balle; doigts durs; les pouces vers l'arrière; voir ses mains avant de toucher la balle, "voir la balle dans la petite fenêtre", faire une tête qui on ne touche pas la balle.

Situation 6 . 1 avec 1, échanges de tête puis introduction des mains. Favoriser un meilleur placement.

Situation 7 . 1 avec 1, faire un maximum d'échanges par dessus un filet: établir un record. Droit de toucher plusieurs fois la balle (jonglage permis pour se positionner correctement). Construction d'une trajectoire haute et positionnement.

Situation 8 . Le filet est remplacé par un élève intercepteur qui essaie de bloquer les balles sans déplacer ses pieds, ce qui va obliger les partenaires à lever les balles.

Situation 9 . A 3, passe et suit, faire un maximum d'échanges par dessus un filet: établir un record. Celui qui a frappé la balle suit sa balle et va se placer derrière celui qui va la recevoir.

Situation 10 . 1 puis 1, essayer de faire des jonglages en manchette, record de balle, pour la dissociation bras/tronc, pour la surface de contact avant-bras.

Situation 11 . A plusieurs, venir frapper une balle pour l'envoyer le plus haut possible, s'écarter pour qu'un autre vienne la frapper, et faire un record.

Situation 12 . 1 avec 1, travail frappe de balle à 2 mains hautes, lancer type hand dans la zone avant (la balle arrive sur les pieds de l'élève). L'élève doit donc avancer pour frapper la balle, se la relever, et la renvoyer sur le lanceur.

Situation 13 . (balesteros) 1 avec 1, travail frappe de balle à 2 mains hautes, lancer type hand dans la zone avant (la balle arrive sur les pieds de l'élève). Le receveur frappe celle-ci en frappe de balle à 2 mains hautes le plus fort possible dans le filet. Introduction de la dissociation bras/tronc.

Situation 14 . 1 avec 1, travail frappe de balle à 2 mains hautes, lancer type hand dans la zone avant (la balle arrive sur les pieds de l'élève). 2 balles de tennis sous les bras, les balles doivent tomber pour illustrer la dissociation bras/tronc.

Situation 15 . 1 avec 1, lancers alternés balle sur la tête, balle sur les pieds, l'élève de l'autre côté du filet répond par frappe de balle à 2 mains hautes ou manchette selon la trajectoire.

Situation 16 . 1 avec 1, super mario sur 5 lancers, renvoyer la balle sur le lanceur sans lui faire bouger les pieds, avec une cible de 3X3m, puis 4X4m, puis 5X5m. les multitouches sont autorisées.

Situation 17 . 1 contre 1 + joker: cible de 3X4m, un partenaire d'un côté a le droit de redonner une balle à celui qui est dans son camp (relation d'aide, "c'est l'autre qui joue"). Match en tie-break, mise en jeu par une frappe de balle à 2 mains hautes.

Situation 18 . 1 contre 1, cible de 3X4m, match en tie-break, mise en jeu par une frappe de balle à 2 mains hautes.

Du renvoi direct (débutant) à la construction du relais (débrouillé): Lever une balle haute chez soi.

Situation 1. 1 avec 1, amener la balle de la ligne de service à la zone des 3 mètres en 3 touches de balle.

Situation 2. But: Construire la "balle haute chez moi".

Aménagements: match de 6/7', 3 touches de balle autorisées. La mise en jeu doit obligatoirement se faire par une frappe de balle à 2 mains hautes à partir de la ligne des 7 mètres. Mais le serveur à le choix: soit d'envoyer la balle directement chez l'adversaire, mais dès lors il s'expose à un contre, voir une attaque, des adversaires puisque le mode de frappe retenue (à 2 mains hautes) pour la mise en jeu n'est pas puissant; soit de faire une passe (haute) à son partenaire qui, lui, doit obligatoirement envoyer la balle de l'autre côté. Contre du "service" (ici une frappe de balle à 2 mains hautes) autorisé.

Opérations : ce qu'il y a à découvrir dans cette situation: On ne gagne pas l'échange si on envoie la balle à 2 mains directement en face, on perd même souvent l'échange. Pour que mon partenaire puisse envoyer la balle de l'autre côté en mettant les adversaires en difficulté, il faut que la passe dans mon camp soit haute, c'est à dire qu'il ait le temps de se déplacer. Il vaut mieux être décalés qu'alignés, pour voir le terrain adverse. Il vaut mieux que le partenaire soit à 3 mètres du filet plutôt que "collé" dedans.

Critères de réussite: La mise en jeu pose problème pour les adversaires.

Situation 3. But: Construire la "balle haute chez moi".

Idem que la précédente, mais la mise en jeu s'effectue par un lancer de hand facile, le lanceur étant près du filet et devant impérativement atteindre le fond de la cible adverse pour mettre le joueur arrière dans l'impossibilité de renvoyer directement. Il devra forcément (mais il ne faut rien lui dire) se servir de son partenaire, les opérations restant les mêmes.

Situation 4. But: Construire la "balle haute chez moi".

Idem que la précédente, la mise en jeu s'effectue toujours par un lancer de hand facile, le lanceur étant près du filet et devant impérativement atteindre le fond de la cible. Mais cette fois on demande aux 2 joueurs d'être dans la zone de réception. Le non receptriceur devra construire "la balle n'est pas pour moi, donc je m'avance pour servir de relais".

Situation 5. But: Construire la "balle haute chez moi".

Aménagements: match de 6/7', 3 touches de balle autorisées. La mise en jeu doit obligatoirement se faire par une frappe de balle à 2 mains hautes à partir de la ligne des 3 mètres, le partenaire étant en dehors du terrain. Il n'a le droit de rentrer sur le terrain qu'à partir du moment où la balle a été frappée.

Opérations: Il faut lever la balle pour permettre à son partenaire de se déplacer (définition de la balle haute).

Situation 6. Match de 6/7', avec au maximum 2 touches de balles pour l'équipe avant de renvoyer la balle de l'autre côté du filet. Conséquence: pour gagner, il faut lever très haut la 1ère touche de balle et permettre ainsi à son partenaire de se déplacer.

Situation 7. Match de 6/7', avec au maximum 3 touches de balles pour l'équipe avant de renvoyer la balle de l'autre côté du filet, mais une seule passe entre partenaires (l'un des 2 a le droit à un double contact).

Situation 8. Chercher la mobilité, faire que les élèves se parlent, construire la cible.

Aménagements: match de 6/7', 3 touches de balle autorisées. Service classique mais au moment de chaque mise en jeu les adversaires n'ont pas le droit d'être sur le terrain, ils n'ont le droit de rentrer sur le terrain que lorsque le serveur touche la balle, mais peuvent se placer à l'extérieur où ils veulent. Contre du service autorisé.

Opérations: ce qu'il y a à découvrir dans cette situation. 1) Ceci oblige les élèves à regarder au delà du filet: le serveur ne doit pas engager tant qu'il y a un joueur sur le terrain, les réceptionneurs doivent être attentifs à la frappe du serveur. 2) Les élèves devront communiquer entre eux (dire: "j'ai") s'ils ne veulent pas se rentrer dedans, ou laisser tomber la balle. 3) Ils vont se rendre compte de la surface à défendre et intégrer la notion de cible. 4) cette situation crée la mobilité.

Situation 9. Construire la "balle en face = balle tendue".

Aménagements: match de 6/7', 3 touches de balle autorisées. La mise en jeu doit obligatoirement se faire par une frappe de balle à 2 mains hautes à partir du couloir de tennis (à 4,5 mètres du filet) directement dans le terrain adverse, on doit chercher à faire le point. Contre du "service" (ici une frappe de balle à 2 mains hautes) autorisé.

Opérations : ce qu'il y a à découvrir dans cette situation. Le serveur doit chercher à mettre l'adversaire en difficulté, et une balle tendue en face est plus efficace qu'une balle haute. De même, une balle dans le fond du terrain posera plus de problème qu'une balle près du filet. D'une manière générale, mettre la balle là où il n'y a personne est ce qu'il faut rechercher.

Situation 10. Prendre des informations sur le placement de l'adversaire. 2 contre 2, le serveur choisit immédiatement après son service d'occuper l'espace avant ou l'espace arrière. Le premier retour des réceptionneurs doit retomber dans la zone occupée par le serveur, sinon les réceptionneurs perdent l'échange. Ensuite, c'est un match normal.

Situation 11. Match traditionnel, 1 pt est attribué à chaque échange sauf si l'échange a été marqué à la suite d'un envoi dans la zone "fond du terrain", alors l'équipe marque 3 pts.

QUELLES SITUATIONS PROPOSÉES POUR RÉUSSIR À RÉÉQUILIBRER LE RAPPORT DE FORCE AUX ÉTAPES CHOISIES ? (intervenant, oppositions aménagée, globale à thème)

ÉTAPE...3.....

Transformations visées : DIFFERENCIER SON ACTION EN FONCTION DE LA ZONE D'INTERVENTION,

Dispositif : Terrain long, filet haut, service cloche

But à atteindre : Renvoyer seul ou à 2 les ballons vers la zone AR

Descriptifs :

- 1) 1 lanceur, 2 receveurs (1 devant, 1 derrière) match 2vs1
- 2) idem mais 1 à droite, 1 à gauche
- 3) match 2*2, on ne peut envoyer le ballon qu'à partir de la zone AV
- 4) idem 3*3, 2 devant 1 derrière (jeu dans l'axe)
- 5) par 2 départ ligne de fond, tirer de l'autre coté quand on est en zone avant
- 6) 1 lanceur, 1 passeur immobile au filet, pleins de réceptionneurs, 1pt pour chaque ballon sur passeur
- 7) match 2*2, un doit rester en zone avant, 3 pts si marque en zone AR
- 8) match 2*2, service du fond avec possibilité de relais
- 9) match 2*2, pas le droit de tirer dans la zone avant adverse

On peut demander dans un premier temps aux relayeurs d'attraper ou de contrôler le ballon

C'est mieux si les joueurs partent systématiquement en dehors du terrain

Critères de réussite : RENVOYER 8 BALLONS SUR 10 RECUS EN ZONE ARRIERE

ÉTAPE...4.....

Transformations visées : CONSTRUIRE UNE ORIENTATION DU TIREUR FACE A LA CIBLE
CONSTRUIRE LES RELAIS PAR L'OBLIQUE

Dispositif : Terrain long et large (zone de marque aux 4 coins), filet bas, service cloche

But à atteindre : Renvoyer en 1, 2 ou 3 touches vers un espace libre en trajectoire tendue

Descriptifs :

- 1) idem ceux de l'étape précédente, mais renvoi en 2 touches par l'oblique
- 2) match 3*3, 3 derrière, 2 touches
- 3) match 2*2, terrain divisé en deux (longueur), jamais 2 joueurs dans le même ½ terrain
- 4) toutes les situations où les attaquants sont obligés de tirer à partir des ailes
- 5) toutes les situations où les défenseurs laissent une zone libre que l'attaquant doit viser
- 6) toutes les situations qui valorisent les balles frappées au dessus du filet
- 7) toutes les situations où le ballon est entre l'attaquant et le filet
- 8) toutes les situations avec des cibles
- 9) match 2*2, le non réceptionneur doit aller toucher le filet et sa ligne latérale avant de relayer
- 10) 2 avec 2, faire le plus de franchissements en 3 touches

Critères de réussite : MARQUER (fort ou placé) 8 BALLONS SUR 10 RECEPTIONNES

Du relais (débrouillé) au smash (confirmé): Favoriser l'attaque smashée.

Situation 1: 1 balle par personne, enchaîner les smashes en rebond contre le mur. Etre derrière sa balle, bras libre haut, finir en cassant le poignet, doigts non serrés, main souple.

Situation 2: Travail du smash en balle normale, au moment où le passeur a la balle dans les mains, je me situe derrière les 3 mètres. Je m'engage dans les 3 mètres lors de la phase ascendante de la balle. Attaquer 3 balles de suite.

Opérations:

- mobilisation des segments libres (bras) pour s'élever et s'équilibrer.
- frappe de la balle devant soi (s'aider du bras libre comme repère visuel).
- éliminer le saut en longueur (pénétration).
- frapper la balle le plus haut possible.
- trouver le timing en prenant des informations sur la trajectoire de la passe et en s'engageant dans la zone d'attaque au bon moment.
- se replacer immédiatement après la frappe, derrière les 3 mètres, prêt à attaquer de nouveau.

Situation 3: Idem en balle 1/2. Au moment où le passeur a la balle dans les mains, je suis en train de franchir la ligne des 3 mètres. Attaquer 3 balles de suite. Le lanceur doit attendre que l'attaquant franchisse la ligne pour lancer.

Situation 4: Même dispositif mais 3 attaques en 3 temps différents: normale, 1/2, normale. Trouver le timing en prenant des informations sur la trajectoire de la passe et en s'engageant dans la zone d'attaque au bon moment. Se replacer immédiatement après la frappe, derrière les 3 mètres, prêt à attaquer de nouveau.

Situation 5: Même dispositif mais 3 attaques en 3 temps différents: 1/2, normale, 1/2. Trouver le timing en prenant des informations sur la trajectoire de la passe et en s'engageant dans la zone d'attaque au bon moment. Se replacer immédiatement après la frappe, derrière les 3 mètres, prêt à attaquer de nouveau.

Situation 6: 2 contre 2, mise en jeu par un smash, la balle étant envoyée par un partenaire

Situation 7: 2 contre 2, 4,5 X 18m.

Situation 8: 2 contre 2, pas le droit de contrer.

Situation 9: 2 contre 2, tie-break, 1pt à chaque échange, et 2 pts si l'échange est gagné par un smash.

Situation 10: 2 contre 2, seulement zone arrière si pas de smash.

Situation 11: 2 contre 2, les serveurs n'ont pas le droit de smasher pendant toute la durée de l'échange, et n'ont pas le droit aux carottes dans les 3 mètres. Comptage des points "à l'ancienne" : le score doit être très faible à l'issue des 6' de montantes descendantes.

Situation 12: situations en continuité, 1 serveur, 1 receptriceur qui attaque sa propre balle si la qualité de la réception le permet.

Situation 13: toutes les variantes...

QUELLES SITUATIONS PROPOSÉES POUR RÉUSSIR À RÉÉQUILIBRER LE RAPPORT DE FORCE AUX ÉTAPES CHOISIES ? (intervenant, oppositions aménagée, globale à thème)

ÉTAPE...5.....

Transformations visées : AUGMENTER LES QUALITES DEFENSIVES DIRECTES
RECONNAITRE ET EXPLOITER LES SITUATIONS
DEFAVORABLES DES ATTAQUANTS ADVERSESES

Dispositif : Filet moyen, services tendus

But à atteindre : Gêner les attaquants en contrant, défendre les ballons non contrés
Relancer les ballons non attaqués, Gêner les réceptionneurs

Descriptifs :

- 1) terrain étroit : 1 lanceur, 1 smacheur, 1 trajectoire
- 2) match 2*2, service = passe passe smash
- 3) match 2*2 beach
- 4) 2*2 ou 4*4, attaque en 2 touches sur la réception de service
- 5) toutes les situations d'amélioration du service
- 6) 2*2, le relayeur annonce à son attaquant smach ou placé, la défense se place en conséquence
- 7) match 1 passeur + 2 attaquants contre 2 défenseurs (1 à droite, 1 à gauche)

Critères de réussite : Toucher 8 ballons sur 10 attaqués
Défendre 4 ballons sur 10 attaqués
Relancer 8 ballons sur 10 « non attaqués »

ÉTAPE...6.....

Transformations visées : AUGMENTER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT
LES POSSIBILITES D'ATTAQUE

Dispositif : Filet moyen, terrain large, service cool

But à atteindre : Attaquer sans contreurs en face

Descriptifs :

- 1) toutes les situations sur les temps d'attaque
- 2) matchs 4*4, jeu rapide valorisé, attaque seul valorisée, 1 seul contreur
- 3) toutes les situations sur la précision des réceptions
- 4) toutes les situations où le passeur masque et accélère le jeu

Critères de réussite : 8 RECEPTIONS SUR 10 PERMETTENT DE MARQUER

De l'attaque smashée (confirmé) à l'attaque masquée (expert): Favoriser l'incertitude.

Situation 1: L'attaquant doit frapper sur le défenseur, le contreur protège sa zone sans chercher à contrer intérieur.

Situation 2: L'attaquant doit frapper sur le défenseur, le contreur protège sa zone sans chercher à contrer ligne.

Situation 3: mettre le contreur dans le vent.

Situation 4: Attaquer des séries de courtes. L'attaquant ne lance pas sa balle.

Situation 5: Construire une combinaison d'attaque, la croix. L'attaquant en courte ne lance pas sa balle. Mettre le contreur dans le vent.

Situation 6: Construire une combinaison d'attaque, l'intervalle. L'attaquant en courte ne lance pas sa balle. Mettre le contreur dans le vent.

Situation 7: Jeu 3X3 ou 4X4. mise en jeu par un lancer facile sur un des relanceurs, puis jeu normal à part que les relanceurs ont le droit aux attaques rapides, mais les lanceurs doivent toujours renvoyer à 2 mains.

Situation 8: 3 contre 3, un seul passeur/contreur, essayer de le mettre dans le vent, bidouilles interdites. tie-break 1 pt à chaque échange, 3 pts si l'échange est gagné par un smash dans un autre temps que la balle normale.

Situation 9: 4 contre 4, le serveur est arrière, un seul passeur/contreur, essayer de le mettre dans le vent, bidouilles interdites. tie-break 1 pt à chaque échange, 2pts si l'échange est gagné par un smash, 3 pts si l'échange est gagné par un smash dans un autre temps que la balle normale.

Évaluer c'est quoi ? : Juger d'une valeur

Pourquoi ? : Pour renseigner (former), pour noter (attester)
C'est la notation qui nous intéresse ici

Comment ? : Avec des outils construits sur
- Des comportements moteurs observables
- Des relevés d'indices

Quoi ? : Attester de l'acquisition des programmes, on ne peut exiger plus des élèves

Obligations : Brevet des collèges
BAC (référentiel national)

Les outils : Ils doivent refléter ce que les enseignants, tous experts de la notation, pensent d'un élève.
L'idée, c'est de formaliser comment marche notre pifomètre

Afin d'apprécier un outil d'évaluation nous devons repérer la présence ou non de certains critères.

VALIDITE : C'est l'adéquation entre les objectifs et les procédures d'évaluation que l'on propose. L'outil doit permettre d'apprécier que ce pour quoi il a été conçu

SENSIBILITÉ : C'est le respect des écarts entre les élèves.

FIDÈLE : C'est la possibilité d'évaluer à des moments différents tout en obtenant des résultats similaires.

OBJECTIVE : C'est à dire que des personnes différentes peuvent évaluer et obtenir des résultats sensiblement identiques.

FAISABILITÉ : C'est la possibilité d'évaluer dans un créneau de 2 heures l'ensemble des élèves de la classe.

Le respect d'exigence méthodologique pour la mesure ou l'observation s'accompagne d'un gain au niveau de la fiabilité de l'évaluation.

On perçoit en toile de fond l'opposition « subjectivité / objectivité » qui amène les débats d'une psychologie en quête de scientificité.

Toutefois ne s'agit-il pas d'un faux débat qui occulterait la dimension fondamentale à tout acte d'évaluer à savoir « l'expression d'un jugement de valeur ».

Que disent les programmes ?

6èmes : Compétences propres

- s'inscrire dans un jeu collectif et chercher à marquer plus de points que l'adversaire :
 - différencier jouer contre et jouer avec
 - se reconnaître attaquant ou défenseur
 - intégrer la notion de cible
 - respecter dans le jeu les règles essentielles du sport collectif pratiqué
 - faire des choix élémentaires permettant d'atteindre la cible
 - jouer seul ou avec un partenaire
 - tirer ou passer
 - jour court ou jouer long
- maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme de jeu développée et relative à :
 - à l'occupation de l'espace
 - à l'action d marquer
 - au déplacement éventuel avec la balle
 - à la liaison réceptionneur/non réceptionneur, porteur/ non porteur, lorsqu'elles est nécessaire et possible

La majorité de ces acquisitions nous rappelle notre étape 3

Il n'y a pas de situation de référence imposée

5èmes/4èmes : Compétences propres

Compétences spécifiques (documents d'accompagnement)

- Occuper les rôles nécessaires à la continuité et à la discontinuité du jeu
 - en attaque : -porteur de balle (passeur, tireur, éventuelle ment dribbleur)
 - non porteur de balle (appui, soutien, relais)
 - en défense : interception, gêne..
- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire
 - exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) ou le jeu indirect (action à la périphérie)
 - occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque et en défense
 - se repérer et se situer pour agir en fonction de la cible, des partenaires et des adversaires
 - identifier dans l'action et exploiter les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé
 - enchaîner selon le cas les actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif
- Maîtriser les solutions nécessaires pour :
 - utiliser des espaces permettant d'agir en attaque et en défense
 - agir sur le déplacement de la balle en attaque et en défense
 - pouvoir atteindre la cible
- Appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté

La majorité de ces acquisitions nous rappelle notre étape 4

Il n'y a pas de situation de référence imposée

3èmes : Ils reprennent les programmes de 5^{ème} et 4^{ème} pour :

- Les acquérir si un seul cycle a été programmé
- Les approfondir si 2 cycles ont déjà été effectués

L'étape 4 reste notre référence, mais on peut modifier la situation de référence

2des : Compétences attendues

Obtenir le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en place d'une attaque qui atteint régulièrement, précisément et volontairement toutes les zones de la cible. La défense s'organise autour de la réception pour faire progresser la balle. Les élèves construisent collectivement les règles propres au fonctionnement de l'équipe.

C'est encore l'étape 4 qui nous guide, mais la situation de référence est imposée

4 vs 4, terrain 7*14, filet bas

1ères et terminales :

NIVEAU 1 :

Compétences attendues : Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en place d'une organisation collective : l'équipe attaque la cible à partir du service, avec des vitesses et des axes différents et enrichit les alternatives d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu offensif. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.

On retrouve ici notre étape 5 avec une situation de référence imposée

NIVEAU 2 :

Compétences attendues : Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur des alternatives d'attaque qui visent à prendre de vitesse le système défensif :

-en créant de l'incertitude le plus tôt possible afin de gêner la mise en place confortable de la défense,

-en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement.

Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.

C'est l'étape 6 qui peut faire référence d'excellence au BAC

Proposition de notation :

Elèves ayant subi un enseignement effectif :

Entre 10 et 20H : SR : 2 vs 2, terrain 4.5*14, filet 2.35, service cloche (du centre)
Etape 3 16 à 20
Etape 2 11 à 15
Etape 1 06 à 10
Etape <1 01 à 05

Entre 20 et 30H : SR : 2 vs 2, terrain 4.5*14, filet 2.10, service cloche (du centre)
Etape 4 16 à 20
Etape 3 11 à 15
Etape 2 06 à 10
Etape 1 01 à 05

Entre 30 et 40H : SR : 4 vs 4, terrain 7*14, filet 2.24 (G), 2.10 (F), service cloche du fond
Etape 4 16 à 20
Etape 3 11 à 15
Etape 2 06 à 10
Etape 1 01 à 05

Entre 40 et 50H : SR : 4 vs 4, terrain 7*14, filet 2.35 (G), 2.10 (F), service tendu
Etape 6 17 à 20
Etape 5 13 à 16
Etape 4 09 à 12
Etape 3 05 à 08
Etape 2 01 à 04

Si on est dans une étape d'apprentissage, c'est que certaines compétences sont acquises.

Pas besoin alors de révéfier artificiellement ces acquisitions

La répartition dans un niveau peut s'effectuer en rapport à l'efficacité des élèves

Par des tournois où l'on change de partenaire. (cf. feuille jointe)

Ci-joint quelques exemples d'outils d'évaluation :

- D'observation Problème= Mettre son œil à jour
- De recueil de données Problème= Se mettre d'accord sur chaque action possible

Attention, on ne peut juger les élèves que sur des balles faciles

FEUILLE DE TOURNOI à 4 joueurs (ou 4 couples de joueurs)

Nom des joueurs:

- A /
- B /
- C /
- D /

Date: .../.../.

TERRAIN N°

Rencontres et scores			Points de gains				Diff. De points			Place	
			1	2	3		1	2	3		
AB/CD											
AC/BD		A								A	
AD/BC		B								B	
		C								C	
		D								D	
		Victoire 3pts, nul 2pts, défaite 1pt				écarts des scores					

FEUILLE DE TOURNOI à 4 joueurs

Nom des joueurs:

- A /
- B /
- C /
- D /

Date: .../.../.

TERRAIN N°

Rencontres et scores			Points de gains				Diff. De points			Place	
			1	2	3		1	2	3		
AB/CD											
AC/BD		A								A	
AD/BC		B								B	
		C								C	
		D								D	
		Victoire 3pts, nul 2pts, défaite 1pt				écarts des scores					

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres, dont au moins 2 rencontres contre la même équipe.

Pas plus de 3 services consécutifs par un même joueur.

1 temps mort d'une minute par équipe et par set.

Les règles sont celles Volley.

CRITERES DE NOTATION

1) Pertinence et efficacité de l'organisation collective, en attaque. (4 points)

En défense. (4 points)

	Attaque		Défense
<i>Subit le rapport de force, Même favorable</i>	Jeu individuel En face de soi Accès au terrain adverse fortuit	0	Aucune organisation défensive Réponses individuelles inefficaces Pas de continuité
<i>Subit le rapport de force, Même favorable</i>	Jeu individuel Cible non définie Accès marque fortuit	1	Jeu individuel Sauvegarde du terrain dans l'urgence Peu de continuité
<i>Maintient le rapport de force quand il est favorable</i>	Cible définie en zone AR Les attaques ne sont pas face à la cible, ou loin du filet, ou sous le filet.	2	Continuité du jeu par l'utilisation d'un partenaire Réception organisée mais pas de remplacements après le renvoi chez l'adversaire
<i>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</i>	Création et utilisation de situations favorables par des relais vers l'avant qui permettent des attaques face à la cible depuis la zone avant.	3	La continuité est assurée par les remplacements défensifs de l'équipe.
<i>Fait basculer le rapport de force, qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable</i>	Echanges décisifs par création d'incertitude (qui, d'où, comment, où) en fonction de la défense	4	Moins de continuité, mais renversements de rapports de force par des choix de défense en fonction de l'attaque. L'organisation fait commettre des fautes ou permet des contre-attaques efficaces

2) Efficacité individuelle dans l'organisation collective offensive (6 points)

PORTEUR DE BALLE		NON PORTEUR DE BALLE
Joueur passif, « le piquet » Evite de jouer ou perd le point	0 <i>joueur passif</i>	0 Joueur passif, aucun soutien Toujours surpris
En retard, frappes explosives aléatoires	1 <i>joueur passif</i>	0.5 Suit à distance sans volonté d'intervenir.
Mise en jeu assurée Attaque sur balle facile Donne du temps à son partenaire	2 <i>joueur intermittent</i>	1 Réagit pour aider, souvent en retard
Change de statut dans la même action, mise en jeu placée, déséquilibre par des choix (passe/renvoi, fort/placé), facilite le jeu des autres	3 <i>joueur engagé et réactif</i>	1.5 Offre des solutions dans son secteur pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque
Mobile, intervient dans l'urgence en anticipant les changements de statut, service dangereux, passes ou attaques décisives qui tiennent compte des positions et des compétences des partenaires et des adversaires	4 <i>joueur organisateur et décisif</i>	2 Se déplace/se replace pour créer de l'incertitude et/ou de la continuité, oblige l'adversaire à le considérer comme un danger potentiel. Soutien d'attaque

3) Efficacité individuelle dans l'organisation collective défensive (4 points)

0 <i>joueur passif</i>	Inactif, joueur « piquet »
1 <i>joueur passif</i>	Explosif, toujours surpris
2 <i>joueur intermittent</i>	Met du temps à changer de statut (att/def) Ralentit les balles faciles
3 <i>joueur engagé et réactif</i>	Se replace dans son secteur dès le renvoi chez l'adv Récupère les balles faciles et intervient dans son espace proche. Début de contre ou défense basse mais pas toujours à bon escient.
4 <i>joueur organisateur et décisif</i>	Réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse. Soutien du contre.

4) Efficacité collective (2points)

0	Aucun match gagné. Subit tout le long des matchs
0.5	Matches perdus avec peu d'écart. Des moments de domination sont repérables.
1	Autant de matchs perdus que gagnés. Les organisations choisies augmentent les mises en danger d l'équipe adverse.
1.5	La plupart des matchs gagnés. Les organisations choisies font basculer le match en faveur de l'équipe
2	Matches gagnés. Les organisations font basculer favorablement le match.

EVALUATION VOLLEY

DISPOSITIF :

Matches 3*3 sur terrain badminton, ligne rouge au fond
Equipes constituées de 3
Montante ou tournoi selon les différences de niveau
Pas plus de 2 services consécutifs par personne
Remplacements toutes les 4 mn

PERFORMANCE: / 6

INDIVIDUELLE / 1 activité du joueur, volume de jeu

COLLECTIVE : / 5 le gain des matchs module la note

<u>Filles</u>		<u>Garçons</u>
0 à 1	renvoi aléatoire	0
1 à 2	renvoi direct + ou – visé	0 à 1
2 à 3	organisés pour défendre, mais pas pour attaquer ex : 2 ou 3 touches mais n'empêche pas le renvoi direct	1 à 2
3 à 4	empêche le renvoi direct mais pas de rupture, sauf erreur adverse. Souvent placé	2 à 3
4 à 5	oblige les adversaires à jouer en 3 touches pour ne pas rendre une balle facile	3 à 4
5	même en 3 touches, les adversaires ne sont pas En situation de rompre. Sauf exploit	4 à 5

MAITRISE : / 9

/ 1 intégrer les règles en jeu : filet, contre, pénétration, service, etc.

/ 4 produire des trajectoires : manchettes, 10 doigts, smash
 faciles pour mes partenaires
 difficiles pour mes adversaires
 en vitesse et en précision

/ 4 en fonction du poste, agir pour permettre à l'équipe :
 d'attaquer et de défendre.
 Placements, choix des frappes, maîtrise de l'alternative
 Attaquer ou faire attaquer.

EVALUATION VOLLEY

DISPOSITIF :

LES JOUEURS SONT MIS EN DOUBLETTES FIXES DE MEME EFFICACITE.
JEU EN 4*4 AVEC CROISEMENT DES DOUBLETTES
MONTANTE 3*4MN SUR 3 TERRAINS

PERFORMANCE:/6

0 OU 1PT DE MAITRISE = 1PT DE PERF

9 PTS DE MAITRISE = 6 PTS DE PERF

ON DETERMINE LE TERRAIN MOYEN (TM) SUR 5 ROTATIONS
UN JOUEUR AVEC UN TM SUPERIEUR NE PEUT AVOIR UNE NOTE DE PERF
INFERIEURE

ON ENLEVE LES TERRAINS A 1PT ET A 6PTS
LES TERRAINS RESTANTS SONT DIVISES EN 9 : 5.5/5/4.5/.....2/1.5

MAITRISE : /9 ACQUISITION DES NEUFS COMPETENCES

- 1 PRODUIRE DES TRAJECTOIRES HAUTES POUR MES PARTENAIRES
- 2 PRODUIRE DES TRAJECTOIRES DESCENDENTES POUR LES ADVERSAIRES
- 3 PRODUIRE DES TRAJECTOIRES PRECISES
- 4 SE PLACER EN FONCTION D'UN POSTE POUR PERMETTRE A L'EQUIPE D'ATTAQUER LA CIBLE
- 5 IDEM POUR DEFENDRE SA CIBLE
- 6 CHOISIR LES FRAPPES APPROPRIEES AU BALLE AFFERENTES
- 7 CHOISIR L'ALTERNATIVE APPROPRIEE ENTRE ATTAQUER ET PERMETTRE D'ATTAQUER
- 8 INTEGRER LES REGLES EN JEU (DROITS) EX BALLE DANS FILET
- 9 INTEGRER LES FAUTES EN JEU (MAITRISE DE SOI) EX PENETRATION

EVALUATION VOLLEY BALL

NOM :
PRENOM :
CLASSE:

ACTIONS (+)	ACTIONS (=)	ACTIONS (-)
Total(+)	Total(=)	Total (-)

VOLUME DE JEU:

TOTAL DES VALEURS :

ZONE DE PERFORMANCE

NIVEAU DE MAITRISE :

NOTE FINALE

ACTIONS (+) On améliore la balle
ACTIONS (=) On renvoie une balle identique , en qualité, à la balle reçue
ACTIONS (-) On détériore la balle

VOLLEY

J'ÉVALUE MON NIVEAU DE JOUEUR ---->

JE ME SITUE DE ↓

LES ACTIONS DE JEU	1	2	3	4	1 à 4
RECEPTION QUAND JE JOUE LA BALLE EN SERVICE	<p>POF! par terre</p>	<p>BING! n'importe où</p> <p>REACTION EXPLOSIVE</p>	<p>HAUTE au dessus de MON TERRAIN</p>	<p>Balle DOSEE et DIRIGEE vers le passeur</p>	+
SOUTIEN QUAND LA BALLE N'EST PAS POUR MOI:	<p>SOUTIEN MORAL</p> <p>Je REGARDE celui qui joue la balle</p>	<p>SOUTIEN INTENTION</p> <p>Je tourne les pieds vers celui qui joue</p>	<p>SOUTIEN ACTION</p> <p>Je fléchis mes jambes et m'oriente</p>	<p>SOUTIEN ANTICIPATION</p> <p>Je me fléchis et me déplace vers ----></p>	+
PASSE QUAND JE RAPPE LA BALLE EN CHANGE DE BALLE:	<p>c'est de la boxe</p> <p>DESEQUILIBRE, PAS PRECIS</p>	<p>n'importe où</p> <p>tendue</p> <p>EQUILIBRE PAS PRECIS</p>	<p>BALLE HAUTE PRECISE DEVANT</p> <p>EQUILIBRE</p>	<p>Je peux CHOISIR & VARIER</p>	+
DEFENSE QUAND JE DEFENDS UNE BALLE DIFFICILE:	<p>PIF!</p> <p>à la rigueur si la balle me vient sur le bout du NEZ.</p>	<p>Balle haute ou Balle basse dans l'axe du corps</p>	<p>TOUT AUTOUR en haut</p> <p>à droite à gauche en bas</p>	<p>Tout autour loin de moi et en plus</p> <p>JE PLONGE sur une balle au ras du sol</p>	+
ATTACHE QUAND J'ATTACHE LE TERRAIN ADVERSE:	<p>RENVOI DIRECT</p> <p>d'abord de l'autre côté du filet</p>	<p>BALLE PLACEE</p>	<p>CHOIX:</p> <p>OU Je place mes balles</p> <p>OU Je commence à <u>smasher</u></p>	<p>SMASCH</p> <p>VARIETE, FORCE ET DIRECTION</p>	+

OBSERVATIONS SUR LE CYCLE:

- J'ai fait des progrès ----> oui non
- Je peux jouer avec mes partenaires ----> oui non
- Je suis efficace en jeu ----> oui moyen non

TOTAL: / 20

<p align="center">Évaluation générale par compartiment de jeu en volley-ball (Évaluation individuelle ou collective.)</p>

	perd le ballon	cadeau	mise en danger	marque	nbr d'actions	nbr de points
service						
attaque						
	0	1	2	3		
réception						
défense						
	perd le ballon	balle haute	balle haute	plateau	total A	total B
		n'importe où	vers l'avant			

La note ne prend pas en compte le volume de jeu...
--

coefficient B/A	NOTE/9	NOTE/20
0.15	0.45	1
0.3	0.9	2
0.45	1.35	3
0.6	1.8	4
0.75	2.25	5
0.9	2.7	6
1.05	3.15	7
1.2	3.6	8
1.35	4.05	9
1.5	4.5	10
1.65	4.95	11
1.7	5.4	12
1.95	5.85	13
2.1	6.3	14
2.25	6.75	15
2.4	7.2	16
2.55	7.65	17
2.7	8.1	18
2.85	8.55	19
3	9	20

FICHE D'OBSERVATION D'UNE SÉQUENCE DE JEU DE VOLLEY-BALL

- c2: Noter le nom de l'équipe qui sert
- c3: mettre un trait a chaque franchissement de filet
- c4: faire le total des franchissements de filet du coup du jeu
- c5: caractériser la dernière balle réussie (gain du coup)
- c6: indiquez la zone de retombée de balle

Au minimum:

faire la moyenne du nombre de franchissements de filet dans les coups réellement joués (ceux où $ff > 0$, c'est à dire service réussi), pour définir le besoin principal (Attaque ou Défense).

les lettres ont la signification suivante:

Près du filet (le dernier joueur ayant touché la balle est au filet)

Haut (le ballon était au-dessus du filet au moment de la frappe)

Incertitude (le joueur a feinté ou fixé sur la dernière touche)

Long (le ballon est profond)

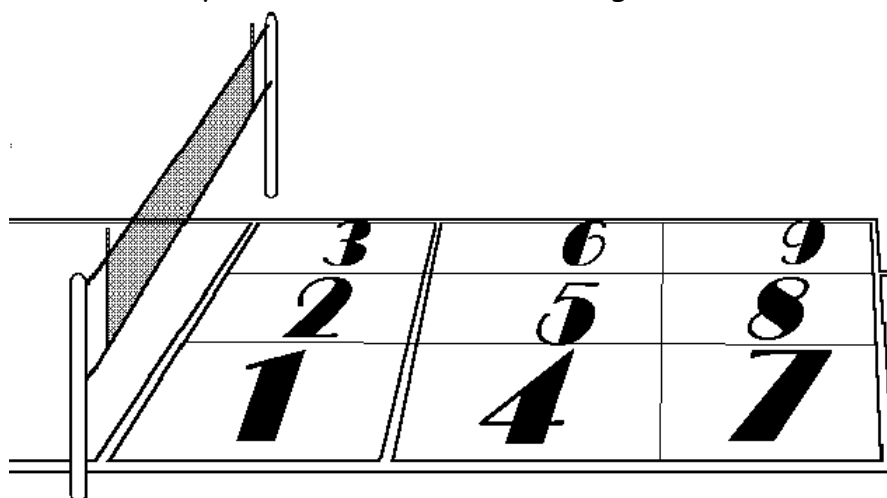
Espace libre (le ballon se dirige vers un espace non occupé)

Vite (la trajectoire est tendue)

Bien (pas de maladresse pouvant être une cause de faute adverse)

LES ESPACES:

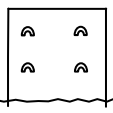
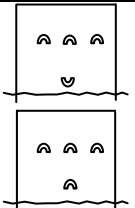
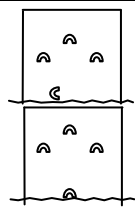
NOTER 0 si le coup du jeu est réussi AUTREMENT
(envoyé à l'extérieur ou faute réglementaire...)

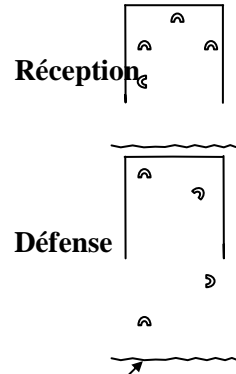
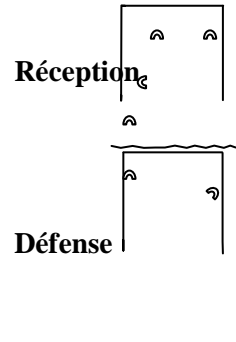
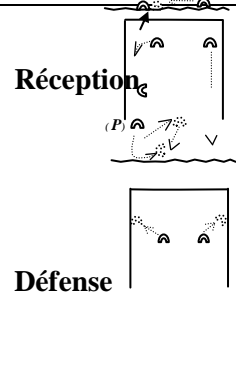


DIAGNOSTIC VOLLEY-BALL en jeu

c1	c2	c3	c4	c5	c6	score	
	serv	F.F.	=	balle	esp	A	B
1				P H I L E V B			
2				P H I L E V B			
3				P H I L E V B			
4				P H I L E V B			
5				P H I L E V B			
6				P H I L E V B			
7				P H I L E V B			
8				P H I L E V B			
9				P H I L E V B			
10				P H I L E V B			
11				P H I L E V B			
12				P H I L E V B			
13				P H I L E V B			
14				P H I L E V B			
15				P H I L E V B			
16				P H I L E V B			
17				P H I L E V B			
18				P H I L E V B			
19				P H I L E V B			
20				P H I L E V B			
		total:					

NOTATION VOLLEY BAC ET OPTIONS

Niveaux Institutionnels	Actions individuelles du porteur de balle (A.I.P.B.)	Actions individuelles d'aide au porteur de balle (A.I.A.P.B.)	Actions individuelles de réception et/ou de défense (A.I.R.D.)	Organisation Collective	Organisation Collective (schémas)	Note
Niveau 1 non atteint	<p>a</p> <p><i>Service</i>: Aléatoire, peu de réussite</p> <p><i>Passe</i> } Renvoi direct coûte que coûte</p> <p><i>Relais</i></p> <p><i>Attaque</i></p>	<p>Spectateur, debout non concerné, face au filet</p>	<p>Réception : Frappe explosive, surpris. Au filet : ne s'oppose jamais, non concerné Derrière : debout statique</p>	<p>Aucune différenciation des rôles et des zones.</p> <p>Position en carré aligné</p>	<p>Réception</p>  <p>Défense</p>	0 à 3
	<p>b</p> <p><i>Service</i> : > à 50 % aléatoire</p> <p><i>Passe</i> } Renvoi en 2^{ème} touche sans aucune</p> <p><i>Relais</i></p> <p><i>Attaque</i></p>	<p>S'oriente vers le porteur de balle (regarde la balle) Intervient lorsque le ballon est sur lui ou très proche. Réalise la plupart des actions à l'arrêt.</p>	<p>Réception : se signale verbalement (j'ai), souvent aléatoire Au filet : S'oppose très rarement à l'attaquant, inefficace. Derrière : agit sur des balles faciles sans déplacements sans intention particulière.</p>	<p>Projet d'organisation limité et vague. Indifférenciation des rôles.</p> <p>Devant : passeur</p> <p>Remplacement dans le jeu aléatoire</p>	<p>Réception</p>  <p>Défense</p>	4 à 7
Niveau 1	<p><i>Service</i>: assuré (trajectoire en cloche) <i>Passeur ou Relayeur</i> : dans son camp dans la zone avant <i>Relayeur-Attaquant</i> : Renvoi balle placée et ou tendue peu efficace.</p>	<p>S'oriente se déplace et agit dans sa zone d'intervention en fonction du placement du porteur de balle pour permettre de conserver (relais) ou d'attaquer (cible adverse).</p>	<p>Réception : contrôlée dans sa zone proche sur des balles lentes ou accélérées permettant une conservation de la balle. Au filet : s'oppose à l'attaquant (contre passif) dans son secteur d'intervention. Derrière : défend dans sa zone des balles plus ou moins fortes.</p>	<p>Indifférenciation des rôles.</p> <p>Passeur orienté en réception</p> <p>Défense : joueur orienté vers terrain adverse</p>	<p>Réception</p>  <p>Défense</p>	8 à 10

Niveau 2	a	<p>Service : Assuré trajectoire tendue sans intention</p> <p>Passeur : Passe haute avant et arrière dans la zone avant.</p> <p>Attaquant : Renvoi tendu accéléré, pieds au sol ou en suspension (smash)</p>	<p>S'oriente se déplace dans son secteur d'intervention pour permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la construction d'une attaque efficace. 	<p>Réception : contrôlée (haute) le plus souvent en zone avant (3m) > à 50 % permettant la construction d'une attaque</p> <p>Au filet : S'oppose à l'attaquant dans sa zone (contre avec intention, parapluie)</p> <p>Derrière : réceptionne, défend des balles fortes dans sa zone.</p>	<p>Indifférenciation des rôles.</p> <p>Passeur orienté en réception</p> <p>Défense : joueur orienté vers terrain adverse ou se déroule l'attaque</p>		11 à 14
	b	<p>Service : assuré, placé, puissant.</p> <p>Passeur : Choix des passes en fonction de ses partenaires a l'aile devant ou derrière.</p> <p>Attaquant : Renvoi tendu puissant placé avec intention (smash en suspension) dans l'axe et/ou la diagonale, ou balle placée efficace.</p>	<p>S'adapte à la situation</p> <p>S'oriente se place, s'écarte pour jouer tous les rôles (soutien, passeur attaquant)</p> <p>Peut intervenir dans l'urgence (mobile).</p>	<p>Réception : contrôlée (haute) le plus souvent en zone avant (3m) sur le passeur > à 50 % permettant la construction d'une attaque élaborée.</p> <p>Au filet : Prend en compte l'attaque adverse (contre avec déplacement, apparition du block) ou placement pour une défense basse.</p> <p>Derrière : défend des balles puissantes ou éloignées, très mobile. Relance jouable.</p>	<p>Vers un début de différenciation des rôles et de spécialisation en réception à la passe en attaque et en défense (permutation, pénétration)</p> <p>L'équipe peut s'adapter en jeu à l'adversaire en restant structuré.</p>		15 à 17
Niveau 3		<p>Service : avec intention (court long), flottant, smashé : > 80% de réussite</p> <p>Passeur : Choix des passes variées en fonction de ses partenaires et de l'adversaire (haute, 1/2 haute, courte ...)</p> <p>> 80% de réussite.</p> <p>Attaquant : Capacité à frapper des balles de hauteur et de trajectoires variées dans l'axe en diagonale ou sur la ligne > 70% de réussite.</p>	<p>S'adapte, anticipe (bonne lecture du jeu) avec réussite pour jouer tous les rôles > 50% de réussite.</p> <p>Peut intervenir dans l'urgence d'une manière réflexe en utilisant une technique appropriée (plongeon, corse, roulade, pied ...)</p>	<p>Réception : contrôlée avec des trajectoires qui peuvent être plus tendues vers le passeur le plus souvent en zone avant (3m) > à 70 % permettant la construction d'une attaque optimale et/ou rapide.</p> <p>Au filet : lecture du jeu adverse pour intervenir au contre ou au block (à 2) sur des attaques de type différent (courte, 1/2 haute, haute ...)</p> <p>Derrière : défend efficacement tout type de balle pour reconstruire (relance) d'une manière optimale une attaque entre 50 et 70% de réussite.</p>	<p>Spécialisation si nécessaire des différents joueurs en privilégiant leur point fort.</p> <p>Adaptation collective efficace de l'équipe en cours de jeu pour remédier à ses défaillances et/ou au(x) point(s) fort(s) de l'adversaire.</p>		18 à 20

Grille d'évaluation Volley-ball CAP-BEP

EFFICACITE COLLECTIVE /6 pts.	Organisation collective /4 pts.	0 pt. Renvoi aléatoire La plupart des balles ne franchissent pas le filet. Beaucoup de balles perdues ou non-touchées	1 pt. Renvoi direct Le ballon est renvoyé par-dessus le filet de manière explosive par le joueur qui le reçoit	2 pts. Jeu en relais pour défendre Le ballon est "sauvé" au-dessus du terrain avant d'être renvoyé dans le camp adverse	3 pts. Jeu en relais pour attaquer Le ballon est rapproché du filet avant d'être renvoyé au fond du terrain adverse	4 pts. Attaque construite Le ballon est ramené en zone avant et un partenaire mis en situation d'attaquer en visant un espace libre
	Gain des rencontres /2 pts.	0 pt. 1 ^{er} . 1/5°	0,5 pt. 2°. 1/5°	1 pt. 3°. 1/5°	1,5 pts. 4°. 1/5°	2 pts. 5°. 1/5°
	<i>Les notes sont attribuées de 0 à 2 en fonction du classement final des équipes</i>					
EFFICACITE DU JOUEUR /9 pts.	Serveur /2 pts.	0 pt. Service aléatoire Plus de 50% des services n'atteignent pas le terrain adverse		1 pt. Service assuré La plupart des services atteignent la cible sans mettre en difficulté l'équipe adverse		2 pts. Service dangereux Le service est intentionnellement placé ou frappé
	Porteur /4 pts.	0 pt. Perd la balle Evite, ne touche pas ou perd la balle	1 pt. "Détériore" la balle Jeu en réaction, frappes explosives, trajectoires difficiles pour les partenaires	2 pts. Sauve la balle Relève la balle au-dessus du terrain, fait une passe en zone arrière ou renvoie directement	3 pts. Améliore la balle Sauve les balles difficiles, renvoie les balles faciles vers l'avant, ou attaque au fond du terrain adverse	4 pts. Optimise la balle Sauve et oriente toute balle vers l'avant, met un partenaire en situation d'attaque près du filet, ou attaque fort ou placé
	Non-porteur /3 pts.	0 pt. Statique Immobile, pas concentré		1 pt. En retard Réagit lorsque la balle arrive	2 pts. Se prépare Attitude pré-active pour aider ou relayer. Orienté vers le porteur de balle	3 pts. Anticipe Se place et se déplace pour assurer le soutien, le relai ou l'attaque
ENGAGEMENT DU JOUEUR /5 pts.	0 pt. Joueur gênant Attitude anti-sportive ou perturbatrice	1 pt. Joueur non-engagé Méconnaissance des règles ou de l'organisation. Non concentré	2 pts. Joueur passif Ne prend pas d'initiative. Attitude timide ou hésitante	3 pts. Joueur lucide Connaît les grandes lignes du règlement et de l'organisation. Assume son rôle.	4 pts. Joueur investi Connaît les règles, respecte l'adversaire et fait preuve de motivation	5 pts. Joueur moteur Capable d'organiser son équipe ou un tournoi. Compte les points et fait appliquer le règlement. Attitude "sportive"

En attaque (l'équipe qui est en réception)				En défense (l'équipe qui est au service)							Franchissements
Possession	Renvoi gagnant	Renvoi réussi	Perte de balle	Possession	Renvoi gagnant	Renvoi réussi	Perte de balle	Possession	Ace	Réussi	
1				1				1			
2				2				2			
3				3				3			
4				4				4			
5				5				5			
6				6				6			
7				7				7			
8				8				8			
9				9				9			
10				10				10			
11				11				11			
12				12				12			
13				13				13			
14				14				14			
15				15				15			
16				16				16			
17				17				17			
18				18				18			
19				19				19			
20				20				20			
Total attaque	0	0	0	Total défense	0	0	0	Total service	0	0	0

Efficacité de l'attaque: %
 Dangerosité de l'attaque: %
 Efficacité du service: %
 Dangerosité du service: %
 Efficacité de la défense: %
 Dangerosité de la défense: %
 Franchissement moyen: %

ATTAQUE
 Somme attaque 0
 Somme + et = 0

SERVICE
 Somme 0
 Somme + et = 0

DEFENSE
 Somme 0
 Somme + et = 0

EVOLUTION DES TECHNIQUES ET DES TACTIQUES

(d'après J. Metzler, in techniques sportives et culture scolaire, Ed. Revue EP.S, 1996)

Le volley-fillette

- Logique de jeu d'échange
- Le service est juste un engagement. Service bas.
- La base essentielle du volley-ball est la passe avant haute: passe poitrine (avant-bras collés à la poitrine), position fléchie en fente avant (ballon très dur), poids du corps sur la jambe arrière

Le volley de l'athlète

- Le souci est de gagner le point le plus rapidement possible
- Formation en 3-3 avec des paires attaquant/passeur ou 4-2 avec 2 passeurs.
- Utilisation du smash: appel 1 ou 2 pied ou balancier
- Utilisation des feintes d'attaque
- Utilisation prioritaire de la frappe en réception. La manchette est une technique de sauvegarde.
- Utilisation de la passe avant et de la passe arrière
- Le service est plus puissant

Vers un volley-ball total

- Jeu d'attaque et de défense
- Le contre apparaît (réalisé à 1, 2 ou 3 joueurs)
- Les tactiques privilégient le smash efficace (déboîté, courte, 3m) au smash fort.
- Utilisation du plongeon (chute).
- Diversification des zones d'attaques, des temps d'attaque et des combinaisons
- Augmentation du nombre d'attaquant concerné
- Système à 3 contreurs
- Passeur pénétrant

LE SERVICE

LES FONDAMENTAUX TECHNIQUES

- Le service flottant: (créer de l'incertitude sur le point de chute de la balle: effet, vitesse)

Lancer le ballon en face et devant l'épaule de frappe. Aligner le corps, la balle et la cible. Avancé le pied opposé à la frappe. Accélérer le geste progressivement. Contacter la balle à son point mort haut. Durcir la main au moment du contact. Transférer le poids du corps vers l'avant.

- Le service placé: (mettre « vite » le ballon dans une cible)

Idem service flottant. Se rapprocher de la ligne de fond. Contacter le ballon loin devant. Stabilité du poids du corps

- Le service smashé: (imprimer une grande vitesse de rotation à la balle. Effectuer une frappe la plus puissante possible)

Lancer en avant de la zone d'impulsion. Sauter plus vers l'avant que vers le haut. Frapper pour recouvrir le ballon par une action du poignet avec la main ouverte. Rechercher l'équilibre par un gainage au moment de la frappe. Contacter le ballon quand il redescend.

- Service flottant smashé:

Lancer en avant de la zone d'impulsion. Frapper en bloquant le geste.

LES FONDAMENTAUX TACTIQUES

Le joueur fait son choix en fonction de:

- L'histoire: Tous les événements passés notamment la qualité du service précédent
- Sa maîtrise technique, ses savoirs-faire selon le moment du match
- Le score et le rapport de force
- Ses partenaires: Essentiellement en fonction de la qualité du contre.
- Ses adversaires
 - Attaque du joueur: Le faire déplacer, servir sur le moins bon, le bloquer dans ses enchaînements, le fatiguer, adapter son service aux difficultés du receptrionneur (trajectoire tendue, smashée, flottante...)
 - Attaque du système: Servir entre 2 joueurs, dans les zones libres, dans le dos du passeur, sur le receptrionneur / attaquant, dans l'espace de l'attaquant du 1er temps, dans la zone de l'attaquant de 3m...

LA RECEPTION DE SERVICE

LES FONDAMENTAUX TECHNIQUES

- Déplacement: Ne pas bouger avant d'avoir lu la trajectoire de la balle, mais communiquer avant que la balle ne franchisse le filet

Attendre face au serveur, jambes fléchies, poids du corps sur les avant pieds. Se déplacer en pas chassés ou glissés pour les déplacements latéraux. Rythmer son déplacement de vite à lent. Attitude finale: appuis écartés, plateau orienté face à la cible.

- Le contact:

En manchette: Corps derrière la balle, Contacter le ballon dans l'espace situé entre les genoux et le bassin avec le 1/3 inférieur des avant bras. Sortir les épaules, supination des coudes. Surfaces de contact en avant des appuis. Fixer le haut du corps. Sur service flottant les surfaces de contact sont plutôt derrière la balle. Sur service smashé puissant, plutôt sous la balle.

Avec 10 doigts: Epaules orientée vers la cible, frapper avec les mains à plat. Rechercher une trajectoire de balle non tendue, en prenant la balle en avant du corps.

- La frappe:

Rechercher un contact long. Ajuster le placement par une action dynamique des jambes (transfert du poids du corps)

LES FONDAMENTAUX TACTIQUES

Le joueur fait ses choix en fonction de:

- La position du serveur (profondeur, latéralité)
- Les habitudes du serveur
- L'orientation des appuis du serveur, ses épaules, son bras, sa main
- Le type de service
- Le type de trajectoire du service
- Les effets dans la balle
- L'organisation générale de la réception (placement des partenaires)
- L'endroit d'où part de passeur et ses annonces
- Les qualités physiques du passeur (vélocité, taille, détente)
- L'habileté technique du passeur

Le réceptionneur va chercher un induire un type de service

LA PASSE D'ATTAQUE

LES FONDAMENTAUX TECHNIQUES

- Déplacement:

Toutes les formes qui permettent d'aller le plus vite possible au point d'interception du ballon. Le rythme va de vite à lent.

Attitude terminale: Quand la balle destinée au joueur est à son sommet de trajectoire, celui-ci doit être arrêté, équilibré, sur le lieu de chute du ballon, orienté vers la cible, les mains placés au dessus et en avant du front.

- Le contact:

Placer les mains au dessus et en avant du front, bras fléchis. Contrôler le ballon par une légère flexion des poignets. Projeter le ballon par coordination en « cascade » de l'extension des membres inférieurs aux membres supérieurs.

Pour le passeur: Projeter le ballon par coordination en « cascade » de l'action des membres supérieurs (coudes poignets) et par transfert du poids du corps. Le contact est « percuté ». La balle est prise au sommet de la trajectoire. Les trajectoires de passe s'aplatissent. Le passeur exploite le jeu par renversement.

- Les différents types de passe:

Les passes varient selon leur espace (avant, arrière et zones) et selon leur temps (rapide, mi-haute et haute)

LES FONDAMENTAUX TACTIQUES

Le joueur fait son choix en fonction de:

- L'histoire: En mémorisant le résultat de chacune des actions, en relevant les points forts et faibles.
- Sa maîtrise technique, ses savoirs-faire (en fonction des possibilités offertes par la situation: type de trajectoire reçue, placement sur le terrain, position par rapport au ballon)
- Le score, le rapport de force et le moment du jeu.
- Ses partenaires: Possibilités offensives de chacune des lignes, forces et faiblesses de chacun des attaquants. Placements des attaquants au moment de la passe.
- Ses adversaires: Possibilités de chacune des rotations dans le secteur défensif: points forts et points faibles collectivement, joueurs forts et faibles, zones fortes et faibles.

L'ATTAQUE SMASHEE

LES FONDAMENTAUX TECHNIQUES

- Déplacement: Etre en mouvement. Utiliser les pas courus avec les deux derniers appuis rapprochés (D-G pour un droitier) et une prise d'avance des appuis sur l'avant dernier appui.
- Le saut: Lancer les bras vers l'avant et le haut au moment de l'impulsion (ils ont été préalablement lancés vers l'arrière lors de l'appel). Elever les 2 bras pour être équilibré. Rapprocher le bassin de la balle lors de l'impulsion. Retomber sur les deux pieds.
- La frappe:

L'armé: Placer le coude loin derrière et au-dessus de l'épaule. Lever le bras gauche pour montrer le ballon.

Déclenchement: Après un temps d'arrêt à la fin de l'armé, descendre rapidement le bras gauche, et simultanément avancer et élever l'épaule droite puis fouetter du coude et du poignet. Frapper avec le bras le plus haut possible.

- Le contact:

Avec la main ouverte, couvrir le ballon

- Lecture:
- Avoir dans son champ visuel le ballon et le terrain adverse

LES FONDAMENTAUX TACTIQUES

Le joueur décide que:

- Le gain de l'échange peut s'obtenir (frappe puissante et/ou précise sur un joueur ou dans un espace libre, block out, feinte)
- L'action peut être poursuivi sans perdre le point (gêne de l'adversaire ou renvoi sans faute)

Le joueur fait son choix en fonction de:

- L'histoire: Résultats des attaques précédentes
- Sa maîtrise technique, ses savoirs-faire selon le moment du match et le type de balle reçue
- Le score et le rapport de force
- Ses partenaires: La qualité de la réception, la qualité de la fixation, la qualité du soutien, la qualité de la passe et le type de trajectoire émise
- Ses adversaires: Le dispositif adverse au contre, la qualité du contre, le système de couverture

LE CONTRE

LES FONDAMENTAUX TECHNIQUES

- Déplacement:

Position de départ: Genoux légèrement fléchis, appuis écartés de la largeur des épaules

Forme: En pas chassés le plus vite possible (pas croisés ou courus en cas de crise de temps ou d'espace).

Abaisser le centre de gravité pendant le déplacement. Se déplacer le plus vite possible

Attitude finale: Terminer les épaules parallèles au filet, orienter les appuis vers le centre du terrain adverse. Se bloquer avec le pied extérieur (prise d'avance de cet appui).

- Le saut: Effectuer un saut vertical. Utiliser les mains à l'impulsion (coudes fléchis, mains en avant du plan des épaules). Placer vite les mains chez l'adversaire.
- Le contact:
- Mains dures, doigts écartés. « Contacter » le ballon chez l'adversaire. Contrer le ballon entre les 2 épaules. Conserver une grande tonicité en « montrant » le centre du terrain.
- Lecture:

Se placer par rapport à la course d'élan. Adapter le temps de saut à la hauteur du filet et à la distance de la balle par rapport au filet.

LES FONDAMENTAUX TACTIQUES

Le joueur décide de:

- Bloquer un attaquant particulier
- Protéger une zone particulière
- Bloquer un angle particulier

Le joueur fait son choix en fonction de:

- L'histoire (les habitudes du passeur et des attaquants)
- Sa maîtrise technique, ses savoirs-faire selon le moment du match pour ne pas gêner ou blesser un partenaire.
- Le score et le rapport de force
- Ses partenaires: Le dispositif de défense, le placement des autres contreurs
- Ses adversaires: Le dispositif d'attaque adverse (attaquant principal, position du passeur pénétrant ou non), la qualité de la 1^e touche de balle adverse, le type de passe émise, le 1^{er} temps d'attaque, la distance de la balle par rapport au filet et par rapport à la mire, la course d'élan de l'attaquant et son épaule de frappe (savoir si l'attaquant est gaucher ou droitier).

LA DEFENSE

LES FONDAMENTAUX TECHNIQUES

- Déplacement:

Position de départ: appuis écartés, genoux fléchis, léger déséquilibre avant, haut du corps relâché, buste droit, coudes fléchis, bras à l'extérieur des appuis

Forme du déplacement: Se déplacer sur des arcs de cercle avec les épaules orientées vers le centre du terrain.

Garder le centre de gravité au même niveau pendant tout le déplacement. Aller vite dans la zone de défense.

Juste avant la frappe: Effectuer un allègement par une reprise d'appuis, poids du corps sur l'avant du pied avec un abaissement du centre de gravité quand la balle descend vers l'attaquant, avant bras proches de l'horizontale et du sol

- Le contact:

Avec les avant bras relâchés (absorption). Couper la trajectoire du ballon. Passer sous le ballon pour lui imprimer un effet « rétro ». Orienter les surfaces de contact vers le centre du terrain.

Rechercher également un volume d'intervention au dessus de la tête, mains à plat pour une défense haute.

Utiliser le pied pour un contact très bas et instantané.

LES FONDAMENTAUX TACTIQUES

Le joueur décide de:

- Empêcher la balle de tomber, de la remonter et de la conserver
- Relancer avec précision sur le passeur.

Le joueur fait son choix en fonction de:

- L'histoire (les habitudes du passeur et des attaquants)
- Sa maîtrise technique, ses savoirs-faire
- Le score et le rapport de force
- Ses partenaires: Le dispositif en défense, le placement du contre (toujours voir la balle)
- Ses adversaires: Le dispositif d'attaque adverse (attaquant principal, position du passeur pénétrant ou non), la qualité de la 1^e touche de balle adverse, le type de passe émise, le 1^{er} temps d'attaque, la distance de la balle par rapport au filet et par rapport à la mire, la course d'élan de l'attaquant et son épaule de frappe (savoir si l'attaquant est gaucher ou droitier), le point de prise de balles.

La passe Québec

1. Son utilisation

La balle ne doit pas avoir de temps d'arrêt.

Elle est effectuée en 2^e touche de balle.

Les élèves peuvent choisir soit de jouer sans passe Québec, avec un nombre de passes Québec limitées pour le match ou avec des passes Québec systématiques.

2. Ses intérêts

Elle permet de construire l'orientation du corps et de garantir une trajectoire précise.

Pour les élèves dont le gain en efficacité passe par la capacité à exploiter une situation favorable en attaque :

- Elle permet d'entrer facilement dans l'activité par le smash
- Elle permet d'isoler le problème de l'attaque
- Lorsqu'on la supprime, elle donne du sens aux apprentissages liés à la transmission et à la récupération de la balle

Pour les élèves dont le gain en efficacité passe par la capacité à sauvegarder la balle :

- Elle permet une continuité des actions et donc un nombre plus important de répétitions
- Elle permet d'améliorer la mobilité des élèves en les incitant à se déplacer sur toutes les balles
- Elle permet au réceptionneur de toucher deux fois la balle à chaque franchissement de filet.

3. Ses inconvénients

Elle systématise le renvoi en 3 touches de balle. C'est pourquoi il faut être vigilant lors des situations de réinvestissement. Le but premier est l'attaque de la cible adverse. Ainsi une balle reçue directement en zone favorable d'attaque doit être attaquée directement.

Elle est contraire à la logique interne de l'activité où tous les contacts doivent être frappés.

Elle n'incite pas les réceptionneurs à monter leur balle sauf pour permettre au relayeur de se déplacer.

4. Ses limites

La passe Québec doit être abandonnée lorsque le gain en efficacité de l'attaque déséquilibre trop le rapport de force. Les élèves devront alors apprendre à créer une situation favorable à la passe et à attaquer dans des conditions qui ne seront pas toujours idéales.

NB : La passe Québec peut être utilisée également au service ou lors des situations d'apprentissage. Il s'agit aussi d'une technique d'entraîneur de volley.

Une utilisation de la passe Québec en milieu difficile

Jouer au Volley-Ball en respectant des contrats diversifiés et évolutifs

Julien Metzler, Collège P. Eluard, Vénissieux (établissement classé ZEP – Sensible).

La situation présentée ci-après est une situation évolutive, que l'on peut proposer sur plusieurs séances avec des élèves d'une classe de 3^{ème} ou de 2^{nde} ayant déjà travaillé sur le jeu de relais. En ce sens, il s'agit d'un second ou d'un troisième cycle de volley-ball. L'objectif est de mettre en projet les élèves pour produire un jeu collectif avec attaques smashées.

But : Gagner le match avec la manière.

Dispositif :

Match en 3 contre 3 sur un terrain de 6m par 12m en 11 points (ou encore 4 contre 4 sur un terrain de 7m par 14m).

Le service se fait à une main depuis une zone arrière à 3 ou 4m du filet.

Chaque équipe a pour contrat de **réussir 3 attaques smashées gagnantes par match** et choisit avant le début d'un match, l'un des 3 règlements de jeu suivants :

- Règlement 1 : l'équipe dispose d'un « *passeur-bloqueur* » pouvant bloquer le ballon autant de fois qu'il le souhaite pendant le match.
- Règlement 2 : l'équipe dispose de 3 blocages au maximum pour le match pouvant être effectués par tous les joueurs.
- Règlement 3 : l'équipe joue avec 3 touches de balle maximum et sans blocages.

Décompte des points :

- Victoire avec le règlement 3 en réussissant le contrat : 6 points
- Victoire avec le règlement 2 en réussissant le contrat : 5 points
- Victoire avec le règlement 1 en réussissant le contrat : 4 points
- Victoire en manquant le contrat : 3 points
- Défaite en réussissant le contrat : 2 points
- Défaite en manquant le contrat : 1 point

Rôles sociaux :

Les joueurs d'une équipe en attente sont responsables de l'organisation et de l'arbitrage. A ce titre, ils sont chargés de faire respecter le règlement choisi avant le match par chaque équipe, de comptabiliser le nombre de blocages effectués (si une équipe a choisi le règlement 2) et de poser un plot après chaque attaque smashée gagnante du côté du terrain ayant réussi l'action. Ainsi, les élèves et l'enseignant peuvent visualiser, à tous les moments du match, où ils en sont de la réalisation de leur contrat.

✓ **Qu'est-ce que le blocage ?**

Il est indiqué aux élèves que le blocage est une action qui consiste à arrêter le ballon un temps bref de 2 à 3 secondes maximum pour être relancé (par-dessous ou par-dessus) depuis l'endroit où il a été stoppé. De plus, le blocage ne peut s'effectuer qu'en 2^{nde} touche de balle. De surcroît, il ne peut pas être utilisé pour renvoyer le ballon dans le camp adverse. Enfin, est toujours possible d'attaquer la cible adverse en 1 ou en 2 touches.¹

✓ **Comment permettre l'intégration des consignes chez tous les élèves ?**

D'une part, le règlement 3 (et éventuellement le règlement 2) peut (peuvent) temporairement être laissé(s) de côté par l'enseignant lors des premières séances pour réduire la charge d'information et ainsi permettre une meilleure compréhension des élèves.

¹ Les intérêts de cette forme scolaire de pratique de volley-ball ont été très largement développés au sein des cahiers du CEDRE n°4 dans l'article « *M'sieur, à quoi on joue ?* »

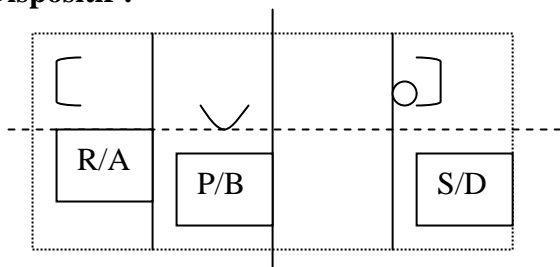
D'autre part, les 3 règlements sont essayés par les élèves avant la situation de match. Ils peuvent d'ailleurs être testés dans des situations plus décontextualisées.

Exemple :

But :

- pour le **réceptionneur-attaquant (R/A)**, marquer le point en zone arrière du terrain adverse après 3 touches de balle.
- pour le **serveur-défenseur (S/D)**, défendre la zone arrière de son terrain et renvoyer le ballon dans le camp adverse.

Dispositif :



Le joueur seul (S/D) engage sur le réceptionneur-attaquant (R/A) placé en zone arrière puis défend la zone arrière de son propre terrain. Le joueur réceptionneur envoie le ballon sur P/B qui effectue un blocage (règlement 1) et lui redonne. Le réceptionneur devient alors attaquant et essaie de marquer le point en zone arrière du terrain adverse (ceci invite l'attaquant à gagner le point en faisant une balle tendue ou forte). Le défenseur dispose de 3 touches de balle pour renvoyer le ballon dans le camp adverse.

Critère de réussite :

Le réceptionneur / attaquant doit marquer au moins 3 points sur les 5 tentatives.

Variables :

- règlement 2 (3 blocages sur les 5 tentatives sont autorisés).
- règlement 3 (blocages interdits).
- Il est possible d'ajouter un joueur en défense, pouvant contrer, et faire évoluer la situation en match 2 contre 2.

Ces mêmes situations d'apprentissage peuvent bien évidemment être reproposées après les matchs.

✓ **Des évolutions possibles :**

Les règlements 2 et 3 peuvent être valorisés davantage (du point de vue du décompte des points) si les élèves se cantonnent au règlement 1. A titre d'illustration, pour des équipes qui prendraient peu de risques en choisissant systématiquement le règlement 1, une victoire avec le règlement 2 en réussissant le contrat pourrait valoir 6, 7 ou même 10 points au lieu de 5.

Le nombre de blocages autorisés dans le règlement 2 peut aussi être augmenté, temporairement ou définitivement, de 3 à 4, 5 ou plus, en rappelant aux élèves que la finalité serait que tout le monde puisse faire un jeu avec attaques smashées sans blocages.

Enfin, la réalisation d'une attaque smashée gagnante peut tout à fait être comptabilisée double ou triple.

✓ **Des options pédagogiques et didactiques:**

Les élèves sont contraints, dans un premier temps, à changer de rôles entre les matchs (passeur / bloqueur et réceptionneur/attaquant notamment). Ils pourront par la suite, au cours du cycle, s'organiser collectivement en s'attribuant différents rôles ou postes au sein de l'équipe, mais seulement après les avoir essayés lors des premières séances.

En effet, ce qui nous semble intéressant dans la constitution d'un projet d'équipe, ce n'est pas que tous les joueurs fassent la même chose successivement mais que chacun contribue au projet collectif avec les qualités qui lui sont propres.

Cela ne signifie pas pour autant que l'enseignant doive autoriser un élève à rester tel qu'il est car, l'enseignant doit amener tous les élèves à progresser.

En ce sens, si tous les joueurs doivent passer à tour de rôle au service, nous préconisons un règlement de jeu qui autorise les élèves à avoir une place fixe sur le terrain pour faciliter l'élaboration d'un projet d'organisation collective. Nous pensons en effet que la rotation est un frein considérable à la réalisation de ce projet. En outre, l'apprentissage et le respect des règles de permutations et pénétrations ne nous apparaissent ni d'un grand intérêt ni exploitables dans le temps scolaire imparti.²

Des visées motrices et méthodologiques

Des visées motrices

La compétence visée (dont la formulation personnelle se trouve à la croisée des programmes de collège et de lycée) consiste à **obtenir le gain d'une rencontre par un jeu collectif plus stabilisé et avec attaque smashée, face à une défense qui s'organise.**

Pour y parvenir :

- Le « *réceptionneur-attaquant* » doit être capable d'enchaîner une frappe de récupération/conservation du ballon qui facilite l'action du « *relayeur-passeur* » et une frappe d'attaque forte qui prenne de vitesse l'adversaire.
- Le « *relayeur-passeur* » doit pouvoir attaquer ou conserver le ballon en zone avant pour permettre à un partenaire d'attaquer le camp adverse.

Les principales connaissances à acquérir pour chaque rôle afin de réussir de telles actions sont résumées dans le tableau suivant :

	LE RECEPTIONNEUR	LE PASSEUR	L' ATTAQUANT
Informations sur l'activité	Savoir qu'il faut : - utiliser préférentiellement la touche haute à 10 doigts à la manchette pour être plus précis et pouvoir enchaîner plus vite un déplacement en zone avant pour attaquer.	Savoir que : - l'équipe dispose de 3 touches de balle pour construire une attaque. - il est possible de conserver le ballon en zone avant selon une trajectoire en cloche pour donner du temps à l'attaquant ou d'attaquer directement le camp adverse en effectuant une trajectoire tendue pour priver de temps l'adversaire. - il est préférable de d'utiliser la passe à 10 doigts plutôt que la manchette pour davantage de précision dans la conservation du ballon.	Savoir que : - il est interdit de toucher le filet et de pénétrer dans le camp adverse sous peine de perdre le point. - l'incursion dans le camp adverse après un smash peut être dangereuse pour soi et pour l'adversaire.

¹La situation de référence imposée au baccalauréat, définie par le BO n° 37 du 9/10/2003, semble d'ailleurs permettre ce positionnement fixe des joueurs et n'oblige pas à considérer que le joueur serveur est un joueur arrière.

Techniques et tactiques	<p>« <i>Monter le ballon en zone avant selon une trajectoire en cloche pour donner du temps au passeur</i> ».</p> <p><u>Pour une touche haute (ou passe à 10 doigts) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre de l'information dès la frappe de balle par le serveur. - se rendre rapidement au point de chute présumé du ballon en préparant les bras pour la frappe. - frapper le ballon au dessus et en avant de la tête avec les doigts. - pousser avec les jambes et finir avec les mains au dessus de la tête en direction du point mort haut de la trajectoire de réception. <p><u>Pour une touche basse (ou manchette) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - arrondir le dos pour dégager les épaules vers l'avant et frapper le ballon loin devant soi. - contacter le ballon avec les avant - bras en limitant cette action des bras (garder l'angle bras/buste quasiment fixe) et en guidant avec les jambes en direction du point mort haut de la trajectoire de réception. 	<p>« <i>Utiliser à bon escient conservation et renvoi du ballon</i> ».</p> <p><u>Pour une conservation du ballon en passe à 10 doigts :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - prélever des informations sur la trajectoire du service, celle de la réception ainsi que sur l'attaquant retenu. - se rendre rapidement au point de chute présumé du ballon en préparant les bras pour la frappe. - adopter une orientation partagée entre la balle arrivante et la zone d'intervention de l'attaquant. - se placer sous le ballon et en arrière pour viser le point mort haut de la trajectoire de passe en poussant avec les jambes et en finissant avec les mains au dessus de la tête. 	<p>« <i>Varié frappes puissantes et balles placées</i> ».</p> <p><u>Pour une attaque smashée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - prélever des informations sur la réception, la passe (et éventuellement l'équipe adverse). - s'engager dans la zone d'attaque après à la touche de balle du passeur. - faire des appuis (3 au maximum) progressivement accélérés. - sauter en restant derrière la balle. - frapper bras tendu et main ouverte en direction de l'endroit visé, en recouvrant le ballon. - se replacer rapidement pour défendre son terrain ou refaire une attaque.
Connaissances sur soi	<ul style="list-style-type: none"> - Percevoir et choisir le type de frappe (haute ou basse) le plus adapté à la situation et à son niveau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître ses limites en tant que passeur pour choisir le type d'action le plus approprié à la situation (faire une passe pour mettre un partenaire en situation favorable d'attaque smashée, conserver le ballon dans son camp pour ne pas faire la faute, renvoyer directement pour marquer...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser l'alternative la plus adaptée à son niveau et à la situation présente : renvoi près ou loin, attaque placée ou forte, frappe en appui ou en suspension.

Savoir – faire sociaux	<ul style="list-style-type: none"> - Définir des zones de responsabilité des réceptionneurs. - Communiquer avant et pendant l'action avec ses partenaires. (« j'ai ! », « à toi ! », « faute ! »...) - Suppléer ses partenaires en cas d'intervention défectueuse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire une communication verbale et/ou gestuelle pour renseigner ses partenaires sur ce que l'on va faire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Signaler sa présence au passeur. - Rester à distance de passe.
------------------------	---	--	---

Des visées méthodologiques

Nous essayons ici d'amener l'élève à être lucide, de développer l'autonomie et la mise en projet.³

En effet, à l'aide de ce dispositif, l'enseignant conduit les élèves à articuler un projet de performance (« gagner le match ») et un projet de compétence (« réussir son contrat », c'est-à-dire faire un jeu avec attaques smashées). Dans ce cas précis, le projet de compétence est collectif car lié à la fréquence d'apparition d'une action (le smash). Mais il peut, comme nous l'avons évoqué précédemment, très vite être mis en relation avec un type d'organisation collective en attaque où chacun des joueurs trouve sa place et son rôle.⁴

Un projet d'entraînement peut aussi être envisagé. A ce titre, les joueurs d'une même équipe doivent se concerter pour savoir quel règlement ils projettent d'exploiter lors de séances futures, pour gagner leurs matchs et remplir leur contrat : le règlement 1, 2, ou 3 ?

Ils peuvent également définir s'ils ont besoin de travailler spécifiquement le rôle de réceptionneur, de passeur et/ou d'attaquant pour réussir un jeu avec attaques smashées.⁵

Selon nous, l'ensemble de ces savoirs, savoir-faire (visées motrices) et savoir - être (visées méthodologiques) sont contextualisés et développés au sein d'une même situation tout au long du cycle. De tels savoirs ne se limitent pas cependant à leur situation d'origine : ils sont aussi généralisables et transférables à d'autres situations avec l'aide de l'enseignant et sa capacité à faire verbaliser, mémoriser, mettre en relation.

En conclusion

L'enseignant d'EPS peut-il réellement prétendre rendre les élèves plus autonomes, plus solidaires, plus responsables ? Notre action éducative ne représente-t-elle pas une goutte d'eau dans l'océan au regard de l'ampleur de la tâche à accomplir ? C'est probable. Néanmoins, nous pensons que ce qui compte c'est que l'élève commence à agir, même modestement, dans la direction demandée. Notre optimisme nous suggère que c'est la multiplicité des expériences de responsabilisation et d'autonomie, de mise à distance de sa pratique en EPS, qui aideront l'élève à devenir autonome ailleurs et plus tard.

Bibliographie

Jacques Metzler, « M'sieur à quoi on joue », in les cahiers du CEDRE n°4 (2004).

Jacques Metzler, « Le volley-ball en situation » Editions EP.S (2005).

³Nous reprenons les propos de P. Goirand qui différencie projet de performance, projet de compétence et projet d'entraînement, in Spirales n° 7 article « Le projet de l'élève » (1994).

⁴Avec des élèves du cycle Terminal pour qui l'on recherche un enrichissement des alternatives d'attaque (BO n°5 du 30 août 2001), ce projet pourrait devenir d'une part plus individualisé (où chaque joueur aurait des objectifs singuliers) et plus diversifié quant à la nature des actions utilisées pour battre l'adversaire : une équipe peut essayer de marquer au service, en smashant et en jouant aux ailes, une autre peut jouer en 3 touches de balle à 10 doigts, jouer vite en 1 touche lorsque c'est possible et en contrant. De plus, le projet d'organisation collective pourrait être différent selon les phases d'attaque et de défense.

⁵Des exemples de situations d'apprentissage sont disponibles dans l'ouvrage « Le volley-ball en situation » pour illustrer cette partie.

FELICITATIONS

A CEUX

QUI

LIRONT

JUSQU'ICI

!!!

