

## *Volley-ball : supprimer les conduites statiques*

L'objectif de cet article est de contribuer à apporter des réponses à un problème professionnel récurrent dans l'enseignement du volley-ball : **l'immobilité des élèves les plus débutants**. Les propositions suivantes ont fait l'objet d'un stage de formation continue dans l'académie de Lyon, durant l'année scolaire 2016-2017. Elles s'adressent aux élèves du cycle 3 (plutôt les classes de 6<sup>ème</sup>). Mais elles peuvent tout aussi bien concerner des élèves du cycle 4, voire même du lycée général ou professionnel.



### • INTRODUCTION

**Analyse du jeu et de la motricité des élèves les plus débutants : « Ils (ou elles) s'ennuient, ne jouent pas, ne bougent pas, ne progressent pas ! »**

L'observation de nombreux élèves en volley-ball fait apparaître l'activité comme une succession d'actions individuelles stoppant le jeu.

Le service est raté. Puis le service est gagnant. (Il tombe au sol sans être touché par un joueur.) L'engagement suivant est gagnant, il n'a pas été renvoyé par l'adversaire. Dans le meilleur

des cas, le service est renvoyé en une touche de balle dans la zone centre-avant du terrain adverse, et l'échange s'arrête rapidement. L'organisation des élèves débutants en situation témoigne d'un rapport à un projet d'action individuel et immédiat. Ils réagissent tardivement à l'envoi, parfois par peur de se faire mal au contact du ballon. Ils attendent que le ballon vienne vers eux, sont immobiles, ou réalisent un déplacement très réduit vers le ballon. Lorsqu'ils se déplacent, ils s'orientent le plus souvent par rapport au ballon arrivant et restent dans l'espace de jeu

occupé à la fin de leur intervention. Certains d'entre eux semblent ne pas saisir les buts essentiels du jeu et paraissent vivre une pratique sans émotions positives, sans plaisir, sans dépense physique ...

**Dès lors, trois objectifs de natures variées semblent inéluctables :**

- 1. Faire bouger et se dépenser**
- 2. Procurer des émotions positives**
- 3. Permettre de progresser en volley-ball**

### • ACTIVITE DE L'ENSEIGNANT

Nous développons ci-après quelques principes pour concevoir et mettre en œuvre l'enseignement.

#### **1. Cibler les objets d'enseignement (O.E) prioritaires**

Qu'est-ce qui va permettre un progrès décisif de l'élève dans la pratique ? C'est sur ce point que doit porter, en premier lieu,

l'activité de l'enseignant. A ce stade, nous avons retenu deux objets d'enseignements.

O.E 1 (défensif) : Le déplacement pour empêcher le ballon de tomber au sol.

Il s'agit du problème principal en volley-ball ! Il faut tout mettre en œuvre pour empêcher le ballon de tomber dans son propre camp. Le dispositif pédagogique et didactique créé par l'enseignant doit permettre, à tous les élèves, d'entrer dans une activité authentique de volleyeur, avec une motricité spécifique, des

intentions tactiques et la coordination des rôles liés à la pratique (réceptionneur, non réceptionneur, relayeur, etc). Quelques contenus propres à cet objet d'enseignement sont détaillés dans le tableau 1.

O.E 2 (offensif) : le renvoi du ballon, seul ou à deux, par la frappe à 10 doigts, pour exploiter la profondeur du terrain.

La frappe à 10 doigts est la technique prioritaire de renvoi et de réception à transmettre. Cette technique a l'avantage, et ce, à

tous les niveaux de jeu (du débutant à l'expert) de permettre davantage de précision, de réduire les angles du serveur, et de favoriser un enchaînement d'action vers le filet. Le nouveau pouvoir moteur acquis, doit permettre d'être plus efficace dans l'attaque de la cible adverse. Il conditionne aussi la nécessité de développer un jeu collectif. Car, lorsque le ballon est en zone arrière, le joueur ne peut pas attaquer seul. Il doit donc faire progresser le ballon vers l'avant pour un partenaire.

<u>Contenus principaux</u>	<b>OE1 : Le déplacement</b>	<b>OE2 : La frappe à 10 doigts</b>
<b>Connaissances</b>	Prise d'information rapide, tête relevée, dès l'envoi du ballon (ou avant l'envoi).	Savoir que la frappe à 10 doigts est la technique privilégiée, et que la zone arrière est la plus défavorable pour l'adversaire.
<b>Capacités</b>	Appui pointe de pied, sautilllements, bras fléchis, prêt à courir et intervenir sur la balle.  Orienter ses appuis et ses surfaces de frappe vers la zone à atteindre.	Orienter ses appuis et ses surfaces de frappe vers la zone à atteindre. Pousser avec les jambes. Donner du temps à un partenaire par des balles hautes / priver de temps l'adversaire par des balles tendues.
<b>Attitude</b>	Etre disponible mentalement et physiquement pour réagir très rapidement tel un « chat prêt à bondir ».	Se déterminer très tôt réceptionneur ou non réceptionneur. Suppléer son partenaire

## 2. Considérer la situation de match comme la situation de première importance dans le temps scolaire

Le match est la situation de première importance, à la fois d'un point de vue quantitatif et qualitatif. Qualitativement, c'est la situation dans laquelle l'élève joue, se situe, se transforme et est évalué. Il s'agit donc de passer d'une démarche consistant à « apprendre puis jouer », à une démarche consistant à « jouer pour apprendre ».

Quantitativement, le match doit donc occuper la majeure partie d'une leçon et du cycle.

Pour parvenir à ces objectifs, le match doit cependant permettre le jeu et être porteur d'enjeu.

## 3. Pour permettre le jeu : renforcer règlementairement les pouvoirs de la défense

L'aménagement du service et l'autorisation du blocage du ballon en 1<sup>ère</sup> touche de balle doivent être compris dans un souci d'équilibre du rapport de force attaque/défense. Ces règles permettent de favoriser les échanges. (La mise en place d'un filet haut pourrait aussi aller dans ce sens.)

## 4. Pour créer de l'enjeu : proposer des contrats dans le jeu

Certes le gain du match doit être valorisé sur la défaite. Car le sens des activités de coopération et d'opposition consiste à faire basculer le score en faveur de son équipe. Cela doit permettre aux élèves de rentrer dans un projet d'action. Mais l'enseignant doit aussi orienter l'activité des élèves vers un projet technique ou un projet d'entraînement. Nous préconisons donc, dans les situations de match, l'utilisation de points bonus et de contrats en relation aux objets d'enseignement visés. Ces contrats doivent être collectifs, exigeants, adaptés et valorisants.

A ce niveau de jeu, ils portent sur le nombre de ballons non touchés en défense (en relation à l'O.E 1) et sur le nombre de ballons gagnants en zone arrière (en relation à l'O.E 2).

## **5. Mettre en avant des valeurs collectives et émancipatrices**

Des valeurs collectives et citoyennes sont intégrées dans les situations proposées. Une rotation aux rôles moteurs et sociaux est prévue. Les interactions ainsi que les verbalisations sont organisées de façon démocratique. Le fair-play est appris et évalué. Les contrats sont fixés et obtenus en équipe. En outre, l'enseignant doit être « vigilant » sur les formes de groupement et la constitution des équipes. Nous considérons que les groupes affinitaires ne sont pas propices aux apprentissages. Conscient des effets néfastes des groupes de niveau sur l'estime de soi, il nous semble important de varier les formes de groupement tout au long du cycle. Certes, les groupes de niveaux sont utiles en fin de cycle pour évaluer. Toutefois, des formes de groupement hétérogènes, mixtes et non affinitaires, doivent être utilisés en cours de cycle pour travailler sur le « vivre et le jouer ensemble ». Pour les mêmes raisons, le tutorat et les dyades dissymétriques présentent un intérêt à être utilisés en situation d'exercice.

## **6. Laisser une place à l'autodétermination**

En lien avec le domaine 2 du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, il faut permettre aux élèves de faire un projet et d'analyser si celui-ci

est lucide. Aussi proposons-nous, différents règlements de jeu, plus ou moins difficiles. Les élèves choisissent alors celui qui leur apparaît comme le plus adapté à leurs ressources. Deux équipes jouant l'une contre l'autre, peuvent avoir un règlement différent. La réalisation ou non des contrats permet d'analyser si le choix est judicieux. (*Voir la situation proposée en fin de cycle*).

## **7. Imposer des enchaînements d'action**

Le règlement de jeu peut imposer des déplacements avant ou après la frappe de balle. Dans la situation 1, proposée en début de cycle, les joueurs doivent aller toucher une marque au sol sur l'avant de leur demi terrain après chaque renvoi. La position du plot, en zone avant, amène le porteur du ballon à essayer d'exploiter la profondeur du terrain (en alternant jeu long et jeu court à « contre-pied»). Il oblige, par ailleurs, l'élève en défense à réaliser un déplacement en reculant avec la tête relevée, ce qui s'avère difficile, mais typique du volleyeur. Ainsi, est favorisée l'automatisation d'un déplacement avant et après la frappe.

## **8. Concevoir des situations d'exercices pour s'entraîner à se déplacer vers le ballon**

Une observation de nombreuses leçons de volley-ball montre que, beaucoup d'enseignants, font travailler des techniques de renvoi ou de conservation du ballon, à partir d'un envoi sur le joueur. Or, en match, le ballon arrive rarement sur le joueur... Il

faut donc demander aux « élèves entraîneurs » **d'envoyer le ballon où ne se trouve pas le joueur.** Deux exercices de remédiations sont présentés ci-après.

## **9. Profiter des temps d'échauffement pour faire des jeux qui développent la vitesse de réaction et la vitesse de déplacements**

L'échauffement peut constituer un temps pour l'apprentissage de déplacements spécifiques au volley-ball. En ce sens, il s'agit de développer une motricité jambes fléchies, en appui sur la pointe des pieds, qui permet de réagir très rapidement dans une direction inconnue. De nombreuses situations ludiques (en duel, en relais) peuvent être mises en place avec les élèves.

## **10. Guider l'apprentissage en situation**

Il nous semble important de souligner le rôle du professeur dans les situations proposées afin de favoriser les apprentissages des élèves. La mise en place de temps d'échanges et de « débats d'idées » tout au long du cycle, où l'enseignant veille à des échanges respectueux, peut permettre de construire des solutions collectives prometteuses. Ces temps d'échange peuvent avoir lieu avant, après, ou même pendant les situations, grâce aux temps morts obligatoires institués. Ces derniers permettent de favoriser la prise de connaissance des résultats, d'organiser les interactions entre élèves en vue d'obtenir les contrats, et d'apporter des feed-back.

## • EXEMPLES DE SITUATIONS D'ÉCHAUFFEMENT

(Vidéo et montages réalisés par F.GAAG)

### « *Le petit train* »

Objectif : augmenter la température corporelle

Consignes : par groupes de 3, les élèves doivent trotter en file indienne dans le gymnase en changeant régulièrement de direction. Ils constituent un train avec ses wagons. Le coup de sifflet du professeur signale un changement de locomotive. Le deuxième coureur passe alors en tête et devient leader du groupe pour donner l'allure. Le premier se place en dernière position, en tant que wagon.



Variables : Déplacements en pas chassés, en course arrière, montées de genou, talons fesses, jambes tendues, etc.

### « *Duels - vitesse* »

Objectif : travailler les déplacements spécifiques et la vitesse

Consignes : par groupes de 3, les élèves s'organisent avec 1 arbitre et 2 opposants.

Au signal de l'arbitre, les 2 opposants doivent réaliser, le plus rapidement possible, un trajet défini. Il consiste à aller toucher un plot à gauche, et un à droite avec la main, puis toucher avec le pied une marque posée au sol en zone avant. Le match se déroule en 3 manches.



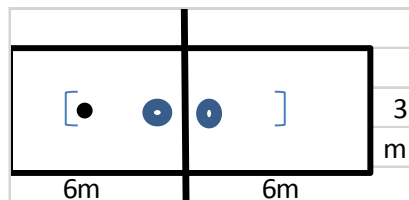


## • EXEMPLES DE SITUATIONS DE MATCH

### En début de cycle

#### « Le duel de fous »

- 1 contre 1 avec blocage du ballon obligatoire et déplacement vers l'avant imposé.



- Sur un terrain de 3m de large par 12m de long, deux marques sont disposées au sol, dans chaque zone avant.
- Filet à 2.10m
- Le but est de faire tomber le ballon dans le camp adverse ou d'empêcher l'adversaire de renvoyer le ballon
- Le jeu débute par un engagement à 10 doigts depuis une zone médiane. L'adversaire doit bloquer la balle à 2 mains, puis se la lancer, et la renvoyer par une frappe à 10 doigts. Après sa frappe, il doit aller toucher la marque en zone avant et se replacer pour défendre son terrain.

#### Variables possibles :

- Le renvoi est réalisé par un lancer au lieu d'une frappe à 10 doigts.
- Le travail est effectué en coopération dans une première phase, afin d'automatiser la routine.
- Un nombre d'échanges (trois par exemple) est fixé avant de pouvoir marquer le point.

Démonstration / acquisition de la routine puis match

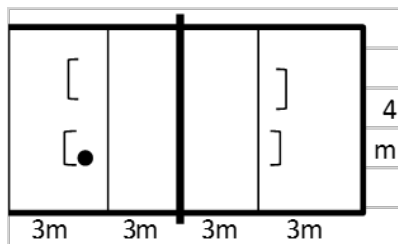


En tournoi « Montée-Descente »



### « Le score à zéro »

- 2 contre 2



- Terrain de 4m X 12m
- Equipes mixtes et hétérogènes
- Match au temps : 6 minutes
- Service à dix doigts depuis la zone arrière (à 3m du filet) à tour de rôle. Celui qui a marqué continue de servir. Le nombre maximal de services est limité à 3. Au-delà, une rotation est effectuée entre les 2 joueurs de l'équipe.
- Le ballon peut être bloqué (mais ce n'est pas obligatoire) avant d'être frappé à 10 doigts pour être renvoyé dans le camp adverse.
- **Pour chaque ballon non touché, le score de l'équipe en défense est ramené à zéro.**

Contrat : avoir moins de 3 « retours à zéro » durant le match.

Des plots disposés sur le bord du terrain peuvent signaler le nombre de retour à zéro effectués au cours du match pour chaque équipe. (Voir vidéo)

Décompte des points :

- Victoire avec contrat : 4 pts
- Victoire sans contrat : 3 pts
- Défaite avec contrat : 2 pts
- Défaite sans contrat : 1 pt

Variables possibles :

- Le blocage du ballon est interdit ou limité à 3 par match.
- Le blocage induit l'obligation d'une passe.



### « Réalise ton contrat avec chacun de tes partenaires »

- 2 contre 2
- Service et dimension du terrain identiques à la situation précédente.
- Groupes de niveaux
- Chaque joueur va disputer un match avec tous les autres joueurs de sa poule. (Voir la fiche tournoi ci-après).
- Matches en 15 pts avec un temps mort technique obligatoire à 8 pts.
- Les points marqués en zone arrière valent doublement. (Ils sont entourés sur la feuille de marque, tandis que les autres points sont barrés). (Voir dessin).
- Chaque équipe choisit avant le début du match l'un des deux règlements de jeu :  
R1 : le blocage du ballon est possible pour faire une passe au partenaire (mais interdit pour renvoyer dans le camp adverse).  
R2 : le blocage n'est pas autorisé

Contrat : réussir 3 attaques gagnantes par match en zone arrière **et** avoir moins de 3 ballons non touchés en défense.

#### Décompte des points :

- Victoire avec le règlement 2 en réussissant le contrat : 5 pts
- Victoire avec le règlement 1 en réussissant le contrat : 4 pts
- Victoire sans le contrat : 3 pts
- Défaite avec le contrat : 2 pts
- Défaite sans le contrat : 1 pt

#### Variables possibles :

- Des règlements plus simples que R1 (blocage possible pour renvoyer) ou intermédiaires entre R1 et R2 (passe après blocage uniquement dans l'axe des appuis) peuvent être proposés.



Deux équipes peuvent s'opposer avec des règlements différents afin d'équilibrer le rapport de force.

La réalisation ou non des contrats permet, à l'enseignant et aux élèves, d'analyser si le choix effectué par l'équipe est judicieux.

L'observation des deux composantes du contrat (nombre de ballons non touchés en défense et nombre de points marqués en zone arrière) peut s'avérer complexe pour les élèves (même si la compétence d'observateur a été construite progressivement au cours du cycle). Dans ce cas, il est possible de simplifier la charge d'information, en ne retenant qu'une partie du contrat proposé.

Si le problème prioritaire est le déplacement, le contrat portera alors sur le nombre de ballons non touchés.

Si le problème du déplacement semble résolu, le contrat portera alors sur le nombre de points gagnants en zone arrière.

## La feuille de marque :

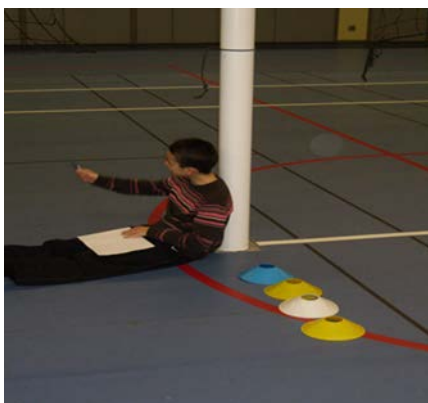
1-2 contre 3-4				Arbitre 5											
<del>1</del>	2	3	<del>4</del>	<del>5</del>	6	7	<del>8</del>	<del>9</del>	<del>10</del>	<del>11</del>	<del>12</del>	5	6	<del>7</del>	8
<del>9</del>	10	11	<del>12</del>	13	14	<del>15</del>						1	2	3	+
Ballons non touchés : 1 / 2 / 3 / +								Ballons non touchés : 1 / 2 / 3 / +							

Score final : 15 / 7

Nombre de pts bonus : 4 / 1

Nombre de ballons non touchés : 1 / 2

Contrat : oui / non



### La fiche tournoi :

**POULE DE 5**

**POULE N° : .....**

**JOUEURS :**

1.....

3.....

5.....

2.....

4.....

**MATCHS :**

JOUEURS	OBSERVATEUR ARBITRE	Scores	Nombre de points bonus	Contrat ?
1-2/3-4	5			
2-5/1-3	4			
1-4/3-5	2			
2-3/4-5	1			
1-5/2-4	3			

**BILAN :**

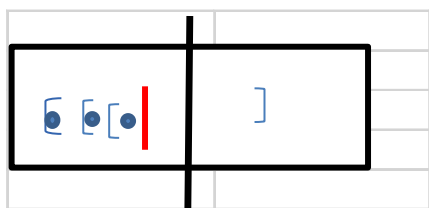
- VICTOIRE AVEC Règlement 2 et CONTRAT : 5 points
- VICTOIRE AVEC Règlement 1 et CONTRAT : 4 points
- VICTOIRE SANS CONTRAT : 3 points
- DEFAITE AVEC CONTRAT : 2 points
- DEFAITE SANS CONTRAT : 1 point

NOMS :	Total de points marqués :	Bonus	CLASSEMENT



## • EXERCICES DE REMEDIATION

### « Sauve tes vies »



Par groupes de quatre, chaque joueur passe à tour de rôle défenseur du terrain. Les trois attaquants disposent d'un ballon chacun et attaquent par une frappe à 10 doigts, les uns après les autres, depuis un endroit à définir (latte au sol, à déplacer en fonction du rapport de force). Le défenseur dispose de trois vies qu'il essaie de garder le plus longtemps possible. Chaque ballon non bloqué entraîne la perte d'une vie.

### « On s'entraîne ! »



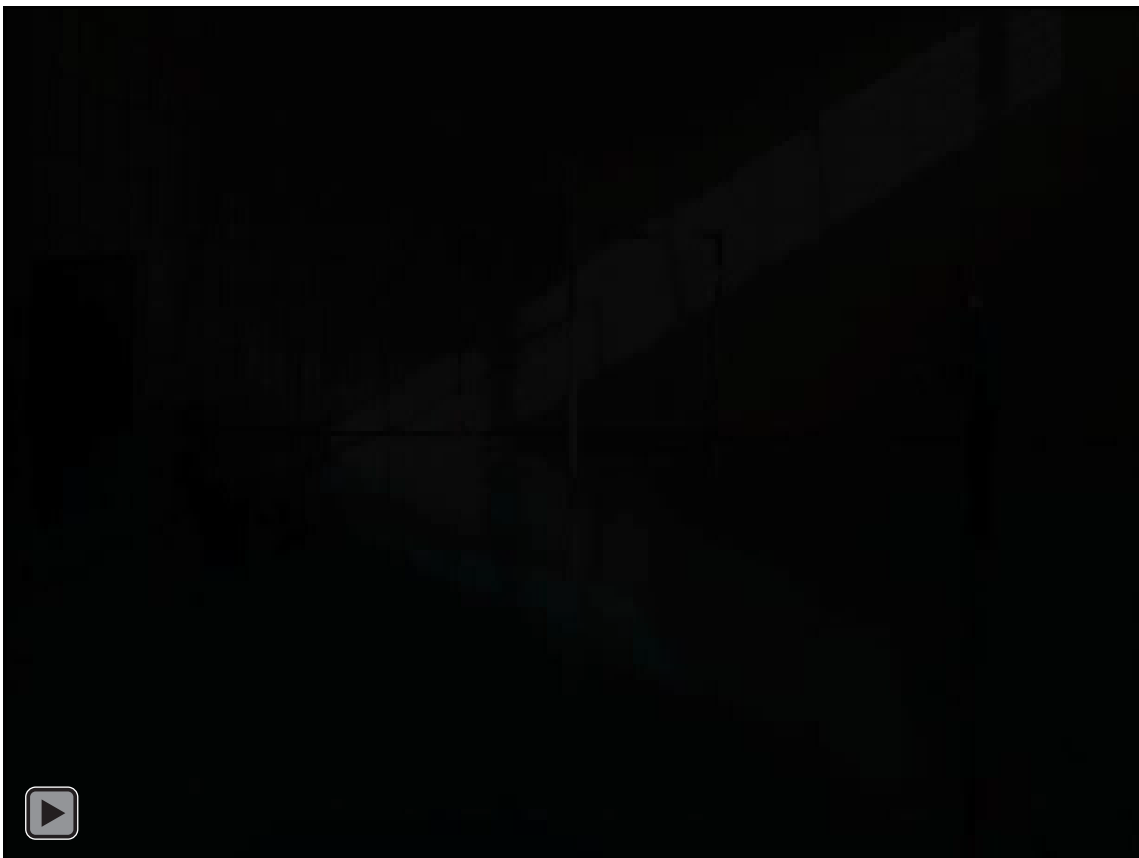
Un entraîneur (d'un côté du filet) a pour consigne d'envoyer les ballons pour obliger le joueur à se déplacer (sans envoyer en fond de terrain). Le joueur doit bloquer le ballon, puis le renvoyer dans le camp adverse 7 fois sur 10. Une pénalité de 1 point est attribuée pour chaque ballon non touché.

#### Variables :

- Départ assis (pour comprendre la poussée des jambes).
- Départ de dos (pour sensibiliser à une prise d'information précoce).
- Départ au filet (pour développer un déplacement en reculant tête relevée).
- Toucher un plot (devant, derrière, sur un côté) après chaque renvoi (pour obliger à un enchaînement d'actions).
- Essayer des règlements plus difficiles (sans blocages ou avec un renvoi dans l'axe des appuis après blocage).
- Tester les situations à 2 joueurs côte à côte sur le terrain (pour apprendre à se différencier réceptionneur / non réceptionneur).
- Valoriser les renvois en zone arrière.
- Présenter une fiche relevant : le nombre de ballons non touchés, le nombre de ballons touchés non renvoyés, et le nombre de ballons renvoyés en zones avant et arrière.
- Mettre en œuvre une observation sur l'orientation des appuis en direction de l'endroit de renvoi.

**« Le rôle de l'entraîneur » : illustration en image**

*Tous les élèves doivent apprendre à lancer un ballon au cours du cycle.*



Remarque : Ici, lors des premiers essais, le joueur bloque parfois le ballon dos au filet. Il doit impérativement apprendre à orienter les appuis vers l'endroit de renvoi.

## • EVALUATION

L'évaluation est élaborée en relation avec :

- Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

- Les programmes disciplinaires

- Le livret scolaire unique numérique (L.S.U) et les indicateurs de maîtrise définis pour le bilan périodique.

« *Le bilan périodique indique aux parents les principaux éléments sur lesquels leur enfant est évalué*

*et ce qu'ont montré les évaluations. » (...) « L'enseignant situe l'élève dans chaque matière sur des objectifs d'apprentissage : non atteints, partiellement atteints, atteints, dépassés ».*

Quid de la mise en œuvre dans la classe ?

Nous proposons une auto-évaluation, où l'élève se situe sur une échelle de quatre niveaux au regard des différents éléments travaillés. Puis, s'ensuit l'évaluation du professeur. Un

dialogue entre deux élèves peut aussi être organisé, afin de confronter l'auto-référencement à un avis extérieur.

Si l'équipe pédagogique est attachée aux pratiques d'évaluation chiffrées, il est possible d'attribuer une valeur à chaque ligne du tableau (de 2 à 6 points par exemple) afin d'obtenir une notation sur vingt.

Ce document peut être communiqué à la famille.

**En ROUGE :** objectifs non atteints

**En JAUNE :** objectifs partiellement atteints

**En VERT :** objectifs atteints

**En BLEU :** objectifs dépassés

Domaines du socle	Compétences générales en EPS	Acquisitions en volley-ball	Auto-évaluation				Evaluation professeur			
D1 Les langages	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.	- <b>Se déplacer très rapidement pour empêcher le ballon de tomber au sol.</b>  - <b>Renvoyer le ballon seul ou à deux, par une frappe à 10 doigts pour marquer en zone arrière.</b>	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU
D2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils.	Organiser le tournoi et tenir correctement les feuilles de marque.	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU
D3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des règles et des responsabilités.	Faire preuve de fair-play	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU
D4 Les systèmes naturels et techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	Choisir un projet de jeu (règlement 1, 2 voire 3) de façon lucide et raisonnée, permettant de réussir son contrat.	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique	Savoir quand et comment jouer seul ou jouer collectivement.	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU

## • CONCLUSION

**Que serait un enseignement réussi au regard du socle commun, des compétences générales EPS, et des attendus de fin de cycle ?**

En relation au domaine 2 du socle commun, les élèves sont autonomes dans la gestion du

tournoi. Ils organisent la succession des matchs et les changements d'équipe. Les feuilles de match et de tournoi sont renseignées avec rigueur. Les élèves ont développé leur motricité et ont acquis des techniques de volleyeur : déplacements spécifiques et

frappe du ballon (domaine 1 du Socle).

En outre, chacun sait quand il faut jouer seul (lorsque le ballon est en zone avant) ou jouer collectivement (lorsque le ballon est en zone arrière). Ainsi, les joueurs savent identifier les situations favorables de marque.

Ils différencient nettement les trajectoires du ballon pour conserver, de celles utilisées pour renvoyer (domaine 5).

Les disputes et autres railleries sont moins nombreuses. Filles et garçons travaillent ensemble. Ils respectent partenaires, adversaires et arbitres. En d'autres termes, ils savent jouer avec fair-play (domaine 3).

Ils sont capables de choisir un règlement de jeu adapté à leur niveau et portent donc un regard plus lucide sur leur pratique. Ce projet est commenté en équipe lors des temps-mort, ou entre les rencontres (domaine 4).

L'ensemble de ces apprentissages entraîne une diminution des interventions et des régulations du professeur, à

la fois sur les plans moteurs, méthodologiques et sociaux. Dans ce cas, les missions du professeur d'EPS ne sont-elles pas remplies ?... Effectivement, nous pensons, ici, que la satisfaction de l'enseignant peut rejoindre le plaisir éprouvé par les élèves.

## **REFERENCES :**

« *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture* » Bulletin officiel n° 17 du 23 avril 2015

« *Programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3)* » Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015

« *Contenu du livret scolaire de l'école élémentaire et du collège* » Journal officiel du 3 janvier 2016