

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

« *Ensemble, vivons l'éducation physique* »

Collaboration - Coopération

10 et 11 septembre 2019

Atelier 2

Beach-volley

La coopération et/ou la collaboration en beach-volley

Formateur : Nicolas Lanthemann

Bref descriptif

Cet atelier cherchera premièrement à vivre les aspects de la coopération et de la collaboration dans une pratique du beach-volley à notre niveau. Ensuite, nous nous interrogerons sur un transfert de nos observations dans des contextes de 3 contre 3 et de 4 contre 4, qui sont des situations de référence de volley que nous retrouvons dans nos cours d'EPS à l'intérieur ou à l'extérieur. Nous expérimenterons alors des pistes pour construire un apprentissage en (beach)volley en s'appuyant sur de la coopération et/ou de la collaboration.

Journée de formation continue en EPS pour les maîtres spécialistes, atelier **beach-volley**

La présente trace écrite retrace les objectifs et les étapes de ce moment de formation, en s'appuyant sur des situations de jeu vécues lors de l'atelier.

Cet atelier poursuivait comme objectif de mettre les participants en situation de jeu (2-2, 3-3, 4-4) afin de vivre des situations de coopération à notre niveau. De ces situations vécues, le but était et reste de transposer les actes de coopération aux niveau de nos élèves, dans nos contextes propres d'enseignement.

Nous avons vécu 3 phases distinctes, chacune s'appuyant sur les présentations du mardi matin, en lien avec la coopération dans nos classes. Néanmoins, et en guise de préambule, nous pouvons résumer notre objectif poursuivi de façon extrêmement simple :

Comment faire progresser nos élèves en (beach-)volley par de la coopération ?

Phase 1 d'échauffement :

Les situations de jeu cherchaient non seulement à permettre aux participants de s'échauffer, mais aussi à illustrer les pistes de coopération relevées par Sandra Jourdan : favoriser le nombre réduit en jouant sur les règles, augmenter progressivement le nombre d'E par équipe, ménager des temps morts pour permettre aux élèves de discuter des solutions à trouver, former des groupes en adéquation avec le but de la tâche, prendre le temps pour l'enseignant de s'immiscer parfois dans le jeu, jouer sur le curseur « coopération <-> compétition » .

Toutes ces pistes sont des outils professionnels que l'on peut mettre en place dans notre enseignement classique lorsque nous voulons favoriser un travail coopératif.

Activités	Organisation
2-2 en collaboration. Réussir à faire 10 échanges en règles volley sans geste d'attaque. Lorsque réussi, changer les duos.	½ terrain de beach
2-2 en collaboration. Réussir à faire 10 échanges, geste d'attaque « beach » obligatoire, possibilité de bloquer la balle.	½ terrain de beach
Concours par terrain : les deux 2-2 doivent atteindre les 10 échanges pour gagner ; plus le droit de bloquer la balle. Chaque terrain réfléchit à la meilleure composition de ses duos pour y arriver.	2 ½ terrains regroupés pour concours
4-4 le service et le retour sont en mode collaboration, puis on joue le point compétition. Intégrer les règles spécifiques de beach pour la réception /défense.	Terrain complet
4-4, changement aléatoire d'adversaires, mode compétition, règles de beach complètes.	Terrain complet
4-4, idem, mais le point marqué n'est comptabilisé que lorsque tous les joueurs de l'équipe se congratulent.	Terrain complet

Phase 2 : Définition de critères et d'objectifs

Au-delà d'outils de coopération tels ceux illustrés lors de l'échauffement, si nous voulons relever le défi de faire progresser nos élèves en (beach-)volley par de la coopération, il faut rendre concret des axes d'apprentissages sur lesquels l'enseignant pourra intervenir auprès de ses élèves.

Nous avons donc illustré le principe de la co-évaluation via un groupe d'observateur qui poursuivait le but de mettre en évidence des critères en lien avec la pratique du (beach-)volley et de la coopération. La fiche d'observation prenait la forme suivante :

Communication	Gestion de l'espace	Attribution de rôles	Jouer avec les règles	Autres

La situation de jeu était du 3-3, 1 observateur par équipe en dehors du terrain. Lorsque l'observateur notait un élément (+) ou (->, à améliorer), il entrait en jeu et se faisait remplacer par un joueur.

Le partage des observations nous apportait des éléments concrets, sur lesquels nous pouvons construire des situations d'apprentissage avec nos élèves.

Deux exemples ont été expérimenté en 4-4 :

Observation A : les équipes ne parviennent pas à attaquer. Nous avons décidé de répondre à ce manque par un des critères de coopération qui a émergé de nos observations : *jouer avec les règles*, en obligeant de bloquer la première balle à chaque passage par-dessus le filet. Conséquence observée : beaucoup plus d'attaques, puisque le geste d'amener le ballon au filet est facilité. Des différenciations de hauteur de filet en lien avec des groupes d'E de grandeur différentes ont été évoquées.

Observation B : une équipe ne parvient pas à jouer par manque de communication. Nous avons introduit un ballon de handball qui doit être transmis dans l'équipe en vue de libérer le joueur qui va jouer le ballon de volley. Avec ou sans possibilité de bloquer le ballon de volley, suivant le niveau. Le but poursuivit de cette tâche est de créer un lien entre les joueurs pour augmenter leur nécessité de communiquer. Certains groupes ont remarqué que cette communication accrue pouvait même aller jusqu'à une élaboration tactique d'équipe pour contrer celle de l'adversaire ...

Pour terminer, nous avons introduit la notion d'objectifs de cours et de séquence qui pourraient être verbalisés de la manière suivante :

1. L'équipe met en œuvre des stratégies pour ne pas laisser tomber le ballon par terre. (2 cours)
2. L'équipe met en oeuvre des stratégies pour amener le ballon de l'autre côté du filet (2 cours)
3. L'équipe cherche à mettre le ballon par terre dans le terrain adverse (2 cours).

La situation de jeu pour vivre le premier objectif était du 2-2, règles beach, avec 2 observateurs pendant 5 points. En lien avec le fait de ne pas laisser tomber le ballon par terre et les critères préalablement définis, les observateurs devaient donner un

axe de réflexion au duo qui venait de sortir dans le but de s'améliorer lors du prochain match contre les mêmes adversaires.

Phase 3 : expérimentation express du Jigsaw

En regroupant les deux derniers objectifs (amener la balle de l'autre côté et la mettre par terre), le but de cette troisième phase était de mettre les participants en situations de Jigsaw, via les groupes d'experts, pour créer des situations d'apprentissage coopératifs. (Pour les détails de cet outil, se référer à la littérature existante).

Les points suivants ont été discutés lors de nos expérimentations : désignation des experts, accompagnement du travail des groupes d'experts, régulation des situations d'apprentissage proposées par les experts à leur groupe par l'enseignant.

Fait intéressant que nous avons pu observer dans nos 3 groupes : toutes les tâches proposées s'appuyaient sur les critères définis préalablement (gestion de l'espace, attribution de rôle, jouer sur les règles) ... et répondaient donc à un travail d'apprentissage axé sur la coopération !