

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

**6 et 7 septembre 2016**

---

## Atelier 3

# Une situation d'apprentissage en Volleyball et en Football

Formateurs : Reto Ineichen et François Ottet

### Bref descriptif

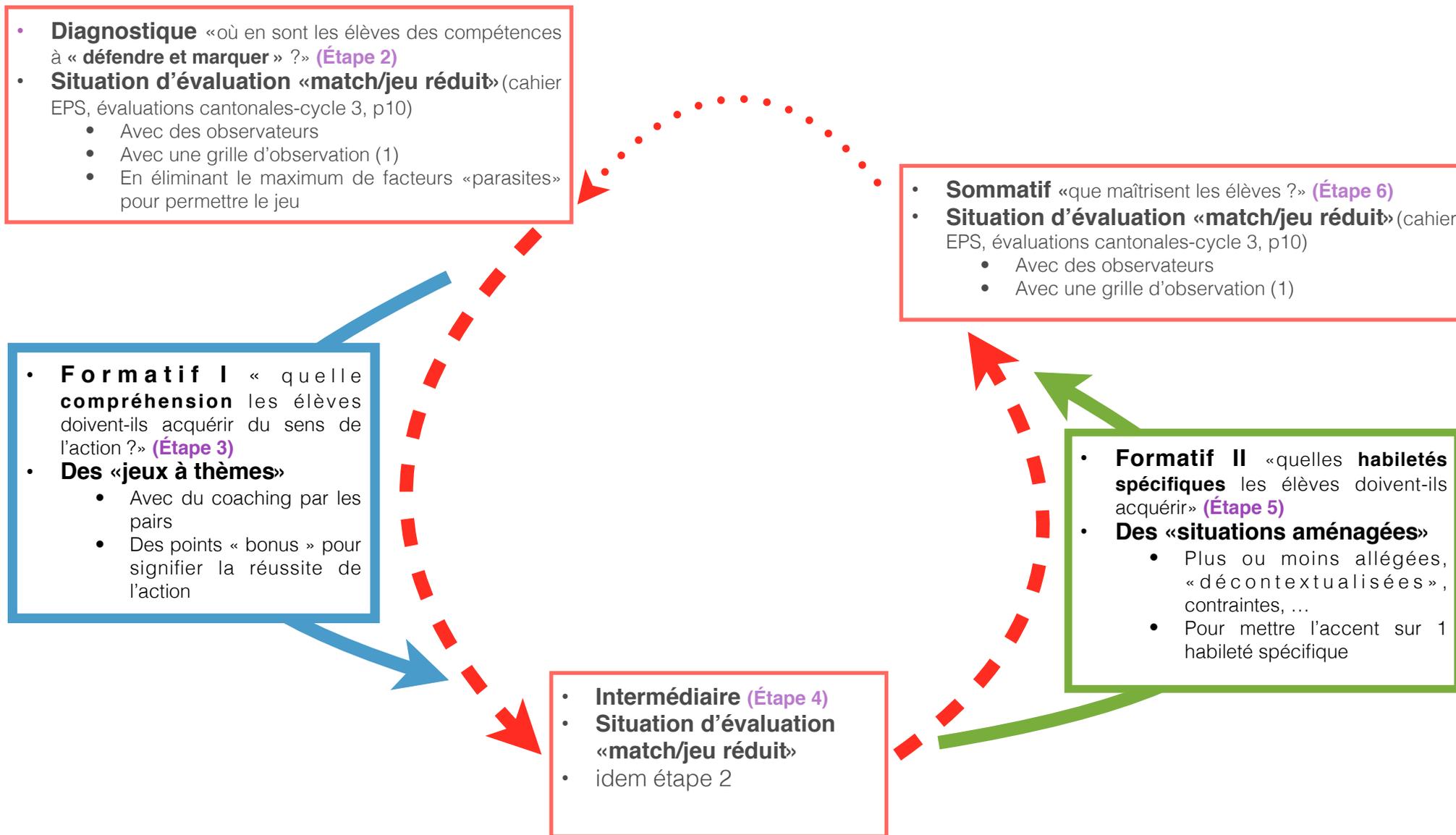
L'enseignement du jeu prend une part importante de l'enseignement en EPS au secondaire 1. À partir d'une situation en Volleyball, l'atelier propose d'explorer à quelles conditions les pratiques permettent aux élèves d'apprendre et de progresser, dans ce domaine où il est difficile de sortir du dilemme de l'apprentissage par la technique ou par le jeu. Ces pratiques seront mises en lien avec la problématique du changement inhérent à la diffusion, dans les établissements, des nouvelles évaluations cantonales en EPS. Que mesure-t-on pour évaluer les progrès et quels buts poursuit-on en proposant aux élèves des thèmes de sports collectifs ? Cette démarche sera également l'occasion de tenter de transposer les éléments retenus pour le Volleyball à un autre jeu, le Football.

Entre découverte de (nouvelles) pratiques, échanges professionnels sur nos pratiques et appropriation des enjeux de l'évaluation cantonale pour les jeux, l'atelier « Une situation d'apprentissage en Volleyball et en Football » fera des pieds et des mains pour garder la balle en jeu !

## Atelier 3 :

### « Une situation d'apprentissage en Volleyball... et en Football ? »





Étapes / Situations	Supports
<p><b>Introduction :</b> Essai d'utilisation des prescriptions de l'évaluation cantonale pour apprendre en jeux collectifs à l'école...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Un objectif d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comportement ; rôle ; habiletés ; jeu</li> </ul> </li> <li>➔ Une situation d'évaluation : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Choix d'un jeu -&gt; typologie</li> <li>○ « Jeu réduit » -&gt; adapté</li> </ul> </li> <li>➔ Une grille d'observation : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3 indicateurs -&gt; « défendre / attaquer / maîtriser le geste ou la balle »</li> <li>○ 3 critères -&gt; « parfois / souvent / toujours »</li> </ul> </li> </ul>	<p>Réf. : éducation physique et sportive - évaluations cantonales 3<sup>e</sup> cycle – degré secondaire I / pp. 10-11-13</p>
<p><b>1) Echauffement :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « <b>Ballon par dessus la corde</b> » sans sauter avec variantes : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. courir autour d'une assiette après avoir touché le ballon <ul style="list-style-type: none"> <li>- ballon bloqué</li> <li>- jouer en trois touches</li> </ul> </li> <li>2. tourner autour d'une assiette avant de jouer la balle <ul style="list-style-type: none"> <li>- « volleyer » la 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> touches</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Assiettes hors du terrain -&gt; <b>activation cardiovasculaire</b></li> <li>2. Assiettes dans le terrain -&gt; <b>mobilisation motrice et cognitive</b>, pour la sensation du rythme de l'engagement dans l'action ;</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. L'attaquant tourne derrière l'assiette <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ sensation de la logique de l'action d'attaque pour « élargir la menace » sur l'adversaire ;</li> </ul> </li> <li>2.2. Les joueurs « passent la porte » <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ sensation de la chaîne d'action jusqu'au « soutien » de l'attaquant.</li> </ul> </li> </ol>
<p><b>2) Situation d'évaluation diagnostique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volleyball en « jeu réduit » = situation d'évaluation cantonale</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Match</b> : « Garder le ballon en l'air et chercher à marquer 1 point en cherchant à faire tomber le ballon dans le camp adverse en passant au dessus du filet »</li> <li>2. Même consigne dans des <b>conditions « allégées »</b>, permettant d'éliminer des facteurs « parasites » qui empêchent les élèves de s'engager dans le jeu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taille du terrain réduite -&gt; Lignes intérieures, ...</li> <li>- Nbre de joueurs réduit -&gt; 2x2</li> <li>- Ballon adapté -&gt; « léger/gros/mou » (limite le facteur technique, la peur et les sensations désagréables du contact avec le ballon officiel)</li> </ul> </li> <li>3. Même consigne avec des <b>observateurs</b> qui relèvent la réussite « + » ou l'échec « - » de : <ol style="list-style-type: none"> <li>a) L'action en 1<sup>ère</sup> touche pour « défendre avec efficacité »</li> <li>b) L'action pour « attaquer le camp adverse »</li> </ol> </li> </ol> </li> </ul>	<p>« Mettre en jeu » pour se rendre compte où en sont les élèves...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Avec quelle fréquence parviennent-ils à récupérer le ballon ? <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Ont-ils compris « où/quand se dé-placer » pour garder le ballon en jeu ?</li> </ul> </li> <li>B. Avec quelle fréquence parviennent-ils à s'organiser pour mettre le ballon dans le camp adverse ? <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Ont-ils compris « ce qu'il faut faire » pour amener le ballon dans le camp adverse ?</li> </ul> </li> <li>C. Avec quelle fréquence mobilisent-ils des habiletés spécifiques efficace pour atteindre A et B ?</li> </ol> <p>-&gt; <i>Fiche de travail 1 : Grille d'observation diagnostique</i></p>

<p><b>3) Situation d'apprentissage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volleyball en « jeux à thèmes »</b> pour <b>comprendre</b> le sens, la logique, la construction de l'action de « défense » et « d'attaque »</li> </ul> <p>Des jeux à thèmes (voir plus loin pour chaque indicateur « défendre / attaquer »)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une observation outillée (points « bonus » / décompte sur marqueur / critère plus qualitatif, ...)</li> <li>- Installer une relation de « coaching » par les pairs (co-apprentissage)</li> <li>- Une différenciation selon les niveaux de maîtrise (choix du ballon, ...)</li> </ul>	<p>-&gt; <i>Fiche de travail 2 : voir annexes</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quelles acquisitions sont identifiées ?</li> <li>2. Quels types d'aménagements dans les jeux à thèmes ?</li> <li>3. Quelles données d'observation récoltées ?</li> <li>4. Quelles activités de l'élève pour apprendre ?</li> </ol> <p>-&gt; <i>Fiche de travail 3 : Grille d'observation formative</i></p>
<p><b>4) Situation d'évaluation intermédiaire :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volleyball en « jeu réduit »</b> (même que 2)</li> <li>- Avec observateurs</li> </ul>	<p>-&gt; <i>Fiche de travail 1 : Grille d'observation diagnostique</i></p> <p>Quels sont les difficultés constatées ? Sur quelles habiletés spécifiques serait-il utile de mettre un accent particulier ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Perception : prendre des informations, anticiper, être en action</li> <li>➔ Techniques : sauter pour frapper une balle, faire une passe au bon endroit, préparer le plateau de la manchette, ...</li> <li>➔ Relationnel : coordonner l'action des joueurs, ...</li> </ul>
<p><b>5) Situation d'apprentissage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aménagement de la situation pour développer les « habiletés spécifiques »</b></li> <li>- Alléger la situation ... (simplifier la prise d'information)</li> <li>- Proposer des modèles ... (mettre en évidence les informations à repérer, p.ex frapper ou pousser (feinter))</li> <li>- « Situation problème », « défis », ...</li> <li>- Contraindre la motricité ... (obliger le passage derrière une « pastille », ...)</li> <li>- ...</li> </ul>	<p>Quels « outils » au service de la performance ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jusqu'où est-il bénéfique de « décontextualiser » le geste ? Pour quels élèves est-il profitable, judicieux, de proposer des allègements ? Des élèves mériteraient-ils des conditions plus difficiles pour progresser ?</li> <li>- Situation permettant la répétition de gestes ou de chaînes d'action dans des conditions moins aléatoires que le jeu global.</li> </ul>
<p><b>6) Situation d'évaluation finale :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volleyball en « jeu réduit »</b> (même que 2)</li> <li>- Avec observateurs</li> </ul>	<p>-&gt; <i>Fiche de travail 1 : Grille d'observation diagnostique</i></p>

**Bilan - Discussion :****Des dilemmes soulevés durant les 2 journées... De bonnes raisons professionnelles de faire tel ou tel choix... à discuter sans modération dans vos équipes d'établissements !**

- Mettre les élèves en rôle d'observateur, utiliser des grilles d'observation pour l'apprentissage: « perdre du mouvement » ou « rendre les élèves autonomes » -> entre choix pédagogique, idéologique, contrainte logistique, ... ?
- « Tout ça ne dit pas comment évaluer 24 élèves et remplir l'évaluation cantonale ! » : « La/le mep est seul·e à avoir l'expertise dans sa salle » ou « les élèves apprennent, acquièrent une part de l'expertise », donc l'enseignant·e disposé·e à partager (?), abandonner (?), prendre(?)/perdre(?) du temps pour cela !
- Le processus expérimenté a provoqué des moments de « mise en question » des représentations de la logique du jeu de Volleyball : « jouer en trois touches » ou « marquer sur la première, la deuxième » ? Comment interpréter l'action de l'élève qui « envoie le ballon de l'autre côté du filet » dès la première touche ? « Se débarrasse-t-il du ballon » ou « recourt-il à une stratégie payante (pour le gain du point et/ou pour son propre sentiment de compétence) » ?
- Le transfert à un autre jeu, par exemple le Football ? Ne semble pas incompatible. Met chacun·e face à ses compétences, connaissances du jeu. Met en évidence le besoin de ressources, sûrement disponibles dans son équipe d'établissement, dans son cercle professionnel ou sportif plus élargi...

Merci pour ces échanges et à disposition pour toute question, demande d'accompagnement ou simple discussion autour d'un café !

Bonne suite à toutes et tous

### 1. Quelles acquisitions sont identifiées dans les « jeux à thème »?

Pour l'indicateur « *se place pour défendre avec efficacité* »

- a. ESC: « envoyer la balle haute dans la maison » (= zone de transition au milieu du terrain)
- b. ESC: « amener un maximum de joueurs dans la zone qui est menacée »

Pour l'indicateur « *s'organiser pour marquer le point* »

- c. ESC: « envoyer la balle dans une zone libre de joueurs adverses »
- d. ESC: « sauter pour rabattre la balle vers le sol »
- e. ESC: « amener le ballon vers le filet pour créer de l'incertitude »
- f. ESC: « choisir d'attaquer en 1ère, 2ème ou 3ème touche »

### 2. Quels types d'aménagements dans les jeux à thèmes ?

- a. Match normal, chaque fois qu'une deuxième balle a pu être jouée avec une passe haute = point bonus. (2-2). Pour le 3-3 pour obtenir le point le ballon doit être joué par le passeur.
- b. 1) Match normal, mais, l'équipe qui attaque, pour marquer le point, doit attaquer dans une zone (p.ex. dans la grande diagonale). L'équipe qui défend reçoit un bonus, si les deux défenseurs se trouvent dans la zone à défendre.
- b. 2) Match normal, mais si l'équipe attaque au filet, elle ne peut marquer que dans les 3 mètres. Si l'équipe attaque derrière les 3 mètres, elle doit viser la zone derrière les 3 mètres.
- c. Match avec consigne: « envoyer la balle dans un trou ». Si le ballon tombe dans le camp adverse sans être touché par un adversaire = 2 pts. Si l'échange est gagné alors que l'adversaire n'a touché qu'1 fois la balle = 1 pt. Si l'adversaire parvient à toucher 2 fois la balle = pas de point.
- d. « La puce » le ballon attaqué doit être joué en sautant.
- f. « 2 c'est assez, 3 c'est trop » = Attaquer le camp adverse sur la 2ème touche

➔ Valoriser l'action recherchée, le critère à observer, par le point, le « bonus » (davantage que le gain du point par l'erreur de l'adversaire)

➔ Le thème du jeu est une consigne « contraignante » qui oriente l'activité et l'attention des élèves vers l'objectif défini, les critères pertinents, ce qu'il y a à comprendre

### 3. Quelles données d'observation récoltées ?

➔ Si le/les critère/s de la consigne est/sont atteint/s ou non.

➔ Les données récoltées par un pair observateur peuvent faire l'objet d'un « coaching » lors des changements de joueurs

### 4. Quelles activités de l'élève pour apprendre ?

Jouer avec un objectif (critère à prendre en compte)

Observer = repérer les critères, identifier les points clés

Coaché = utiliser les observations des critères pertinents pour un autre ;  
collaborer (pour atteindre un but commun (progresser; remporter la partie) ;  
communiquer (échanger des points de vue)

Explorer des stratégies d'apprentissage = prendre en compte ce qu'un autre nous dit ;  
comparer le résultat de son action et le geste réalisé (« j'attaque en smashant ou en  
jouant la balle en passe haute? » lequel est le plus efficace dans ce jeu? ) ; essayer,  
refaire plusieurs fois et comparer les points obtenus ;

...

# Atelier 3 - Fiche de travail 1

« Se place pour défendre avec efficacité » (1ère touche)

Nbre d'actions jouées par:	« Se place pour défendre avec efficacité » (1ère touche)		« Se place pour défendre avec efficacité » (1ère touche)			« maîtrise le geste ou la balle »
	« - » (envoi hors des limites / action échouée)	« + » (permet de garder le ballon en jeu)	« parfois » = 1pt	« souvent » = 2pts	« toujours » = 3pts	
Match 1			___ / ___ = ___ %			?
Match 2			___ / ___ = ___ %			
Match 3			___ / ___ = ___ %			

« Organise le jeu pour marquer un point » (1ère ou 2ème ou 3ème touche)

Nbre d'actions jouées par:	« Organise le jeu pour marquer un point » (1ère ou 2ème ou 3ème touche)		« Organise le jeu pour marquer un point » (1ère ou 2ème ou 3ème touche)			« maîtrise le geste ou la balle »
	« - » (envoi hors des limites / action échouée)	« + » (permet d'envoyer dans le camp adverse)	« parfois » = 1pt	« souvent » = 2pts	« toujours » = 3pts	
Match 1			___ / ___ = ___ %			?
Match 2			___ / ___ = ___ %			
Match 3			___ / ___ = ___ %			

« Organise le jeu pour marquer un point » (1ère ou 2ème ou 3ème touche)

Nbre d'actions jouées par:	« Organise le jeu pour marquer un point » (1ère ou 2ème ou 3ème touche)		« Organise le jeu pour marquer un point » (1ère ou 2ème ou 3ème touche)			« maîtrise le geste ou la balle »
	« - » (envoi hors des limites / action échouée)	« + » (permet d'envoyer dans le camp adverse)	« parfois » = 1pt	« souvent » = 2pts	« toujours » = 3pts	
Touche 1			___ / ___ = ___ %			?
Touche 2			___ / ___ = ___ %			
Touche 3			___ / ___ = ___ %			

# Atelier 3 - Fiche de travail 3

Situation n° \_\_\_\_\_ - ESC de « Envoyer la balle dans une zone/cible »

Nbre d'actions jouées par... Joueur: _____	« - » (envoi hors des limites)	« O » (ballon récupéré par l'adversaire)	« + » (marque le point)
Partie 1			
Partie 2			
Partie 3			

Situation n° \_\_\_\_\_ - ESC de « \_\_\_\_\_ »

Nbre d'actions jouées par...	« - » (_____)	« O » (_____)	« + » (_____)
1			
2			
3			

Situation n° \_\_\_\_\_ - ESC de « \_\_\_\_\_ »

Nbre d'actions jouées par...	« - » (_____)	« O » (_____)	« + » (_____)
1			
2			
3			

Situation n° \_\_\_\_\_ - ESC de « \_\_\_\_\_ »-1

Nbre d'actions jouées par...	« - » (_____)	« O » (_____)	« + » (_____)
Partie 1			
Partie 2			
Partie 3			

## LE SOFT VOLLEY... Une alternative aux difficultés du Volleyball pour les débutants

Un ballon surdimensionné, léger, au contact non traumatisant, ni pour la peau, ni pour l'égo !  
<https://www.omnikin.com/site/volley/>

Une hauteur de filet adaptée aux joueurs... Plus besoin d'être grand ni de sauter haut pour éprouver la sensation de smasher et de contrer !

Un extrait d'entretien disponible au lien suivant: [www.asnieres-volley92.com/soft-volley-tahuy-vous-dit-tout/](http://www.asnieres-volley92.com/soft-volley-tahuy-vous-dit-tout/)

**« AV92 : Tahuy bonjour, comment as-tu découvert cette discipline très peu connue en France et pourtant très proche du Volley ball classique ?**

**Tahuy :** J'ai découvert avec Michel Hunault cette pratique auprès de Chrystel Bernou, Conseiller technique sportif volley-ball Bourgogne & Formatrice aux diplômés d'entraîneurs fédéraux FFVB. Importée du Japon, cette pratique est une déclinaison du volley-ball que Chrystel essaie de promouvoir avec la Ligue de Bourgogne de volley-ball, sous des formes très variées selon le public visé.

**AV92 : Qu'est ce qui t'a donné envie de la développer en France et plus particulièrement en collaboration avec le club d'Asnières Volley ?**

**Tahuy :** L'idée est venue de Michel Hunault lors de mon entretien de recrutement au club d'Asnières en août, dans l'optique de développer le loisir pour tous. Tout était en friche, j'ai validé l'idée de Michel sur le soft volley-ball, et celui-ci m'a donné carte blanche pour réfléchir au développement adapté aux besoins et aux objectifs du club. Une semaine plus tard, je lui ai présenté un projet écrit servant de plan de travail et destiné à convaincre en interne les dirigeants. Je vois dans le soft volley-ball des perspectives très intéressantes en terme de pratique. Dans le passé, j'ai utilisé la méthode canadienne du stoppé-contacté sur la première et deuxième touche de balle auprès d'un public qui avait besoin de pratiquer très vite, par exemple en mini-volley (7-10 ans) ou des étudiants débutants non sportifs à l'université, devant valider des unités d'enseignement. C'est une manière de partir du jeu pour apprendre la technique en fixant certains paramètres difficiles à acquérir. Le soft volley offre une simplification plus poussée tout en gardant l'essence du volley-ball à savoir de garder le ballon en l'air dans son camp et de provoquer le ballon à terre chez l'adversaire : pas d'appréhension d'un contact violent de balle, meilleure lecture des trajectoires du ballon, déplacement moindre, pas d'exigence technique, pas besoin de sauter haut pour smasher. »

## Apprendre par la compréhension (TGfU)

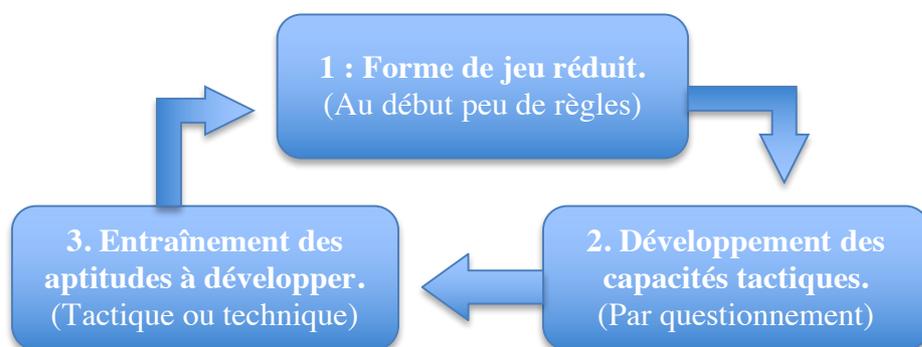
### Teaching Games for Understanding (TGfU) (Griffin, L. & Butler, J. 2005)

(Retravaillé par : Jeunesse+Sport, cours d'experts Kids Urs Müller, Jürg Baumberger)

La conscience tactique, la résolution de problèmes et les prises de décision sont des aspects importants du jeu. Les élèves doivent apprendre à faire preuve de « tactique » dans le jeu, indépendamment du fait qu'ils aient le ballon ou non. Le modèle du « Teaching Games for Understanding » (TGfU), (en français « Enseignement des jeux par la compréhension » (Fisette, 2006)), montre aux enseignants comment apprendre aux élèves à recourir à la tactique pour développer leur compréhension du jeu et en améliorer la qualité ce dernier.

Les élèves veulent jouer parce qu'ils trouvent cela plus intéressant que de se former à une technique isolée. Le jeu permet aux participants de penser en termes de tactique, de prendre des décisions et de résoudre des problèmes avec d'autres au sein d'une dynamique de groupe. L'expérience de jeu permet aux élèves de reconnaître les points qu'ils doivent exercer pour améliorer le jeu. TGfU s'appuie sur une base d'apprentissage constructiviste. Au lieu de transmettre des informations, l'enseignant propose des jeux ou des problèmes tactiques et pose des questions. Les joueurs sont incités à relever le défi et ils sont impliqués dans le processus d'apprentissage et de décision. Ils deviennent responsables de leur propre apprentissage tandis que l'enseignant prépare les conditions nécessaires. Les partisans argumentent que les joueurs s'engagent bien plus s'ils assument la responsabilité de leur apprentissage et s'ils reconnaissent l'importance des tâches d'apprentissage.

Selon le modèle TGfU, il est important de commencer par développer la compréhension tactique (fonction) avant de s'entraîner techniquement (forme). Ce n'est pas l'adresse « skillfulness » mais la compréhension et la capacité de reconnaître et de résoudre correctement des problèmes tactiques qui sont déterminantes pour le joueur débutant : « Game appreciation and the development of tactical awareness should precede development of the motor skills of a game: Ideas related to 'what to do' should precede 'how to do it' » (Griffin & Butler 2005).



Les méthodes d'enseignement basées sur la tactique commencent par une forme de jeu adaptée au niveau de performance du participant. Il s'agit alors pour l'apprenant de trouver comment fonctionne le jeu et quelles règles sont appliquées. Il est primordial que l'enseignant commence le jeu avec peu de règles et donne le temps aux joueurs d'en comprendre l'idée. Après une première phase de jeu, l'enseignant pose les questions suivantes : Les règles sont-elles claires ? Est-il nécessaire d'en changer certaines ? Dans ce cas, l'enseignant adapte lui-même les règles. Il est essentiel que les joueurs soient explicitement invités à réfléchir et à agir sur le plan tactique. Les enseignants favorisent cette situation en posant des questions ciblées, c'est-à-dire des « questions critiques » qui sont censées faire comprendre le jeu aux participants de même que les aider à réaliser qu'en exerçant leurs aptitudes, ils amélioreront leurs performances. Quel est le but du jeu ? Que dois-tu faire pour pouvoir attraper le ballon ? Que faut-il faire pour que tout le monde soit impliqué dans le jeu (p. ex. jouer sans dribbler) ? Quels sont les points forts de notre équipe et ceux de nos adversaires ? Quels sont les points faibles de notre équipe et ceux de nos adversaires ? Que pouvons-nous faire pour être encore meilleurs ? Comment pouvons-nous marquer un but ? A quel moment la défense adverse est-elle la plus vulnérable ? Comment construire une supériorité numérique ? Comment jouer en supériorité numérique (p. ex. 2 joueurs contre 1) ?

En traitant ces questions et en stimulant les élèves, il est notamment possible de reconnaître quel modèle de mouvement est approprié au démarquage ou comment perdre moins de ballon en s'entraînant à « passer et à réceptionner le ballon ».

Cette analyse aide les élèves à trouver la motivation nécessaire à exercer leurs aptitudes. Une fois la séquence d'exercices terminée, l'enseignant présente de nouveau la même forme de jeu ou une forme plus complexe sur le plan tactique.

L'entraînement permet aux élèves de mieux résoudre les problèmes de tactique et d'améliorer la qualité du jeu.

Ces séquences de « game-practice-game » permettent aux joueurs débutants de continuellement s'améliorer. Ils deviennent ainsi peu à peu capables de participer à des jeux plus difficiles (p. ex. des sports collectifs) et de les concevoir de façon attractive. En résumé, on peut dire que ce ne sont pas les aptitudes qui doivent être placées au premier plan (« Skills should not be taught first ») mais la compréhension tactique « the understanding of the game ».

### **Bibliographie**

Bunker & Thorpe (1986). *Rethinking Games Teaching*. Loughborough : Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology.

Fisette, J. L. (2006). Spielverständnis lehren durch das «Taktik-Spiel-Modell». *Zs. Sportunterricht*, 55, p. 267–272. Schorndorf: Hofmann.

Griffin, L. & Butler, J. (2005). *Teaching Games for Understanding*. Human Kinetics.

### **Auteurs francophones :**

Gréhaigne, J.-F. (2011). *Des signes au sens*. Presses universitaires de Franche-Comté.

Gréhaigne, J.-F. (2007). *Configurations du jeu*. Presses universitaires de Franche-Comté.

## Quelques articles pour prolonger... discuter...

Dominique Kraemer, 2011.

Regard sur l'enseignement du Volley-ball – Peut-on bloquer le ballon ?

[http://www.volleyball.qc.ca/sites/default/files/Smash\\_2012\\_03\\_0.pdf](http://www.volleyball.qc.ca/sites/default/files/Smash_2012_03_0.pdf)

Le Volley-Ball est une APSA qui est massivement programmée dans les établissements scolaires. Elle est cependant perçue comme « difficile » par bon nombre d'enseignants et le cas de l'éternel débutant revient souvent dans les discours (exemple du CAPEPS 2007). Il nous a semblé intéressant de poser notre regard sur une adaptation qui consiste à autoriser les joueurs à bloquer la balle, afin de dépasser ce qui est parfois ressenti comme nécessité ou évidence et de questionner les implicites, conceptions et idéologies associés aux stratégies d'enseignement du Volley-Ball. De nombreux collègues utilisent cette règle. Il n'est pas question dans ce texte de juger d'une quelconque qualité professionnelle ni de rentrer dans une prescription pour l'enseignement du Volley-Ball. Nous nous sommes déjà exprimés dans ce domaine.

L'analyse porte sur la possibilité, l'utilité ou la nécessité de bloquer le ballon dans l'enseignement du volley-ball.

### ***EPS interroge une psychologue (extraits)***

Fayda WINNYKAMEN - n° 232 décembre 1991

[http://uv2s.cerimes.fr/media/s1302/res/EPS\\_INTERROGE\\_FAYDA\\_WINNYKAMEN.pdf](http://uv2s.cerimes.fr/media/s1302/res/EPS_INTERROGE_FAYDA_WINNYKAMEN.pdf)

Dans son dernier livre " Apprendre en imitant ? ", Fayda Winnykamen traite un sujet qui, s'il n'est pas récent, reste toujours d'actualité et ne saurait laisser indifférent l'enseignant d'EPS ou l'entraîneur. En effet, les intervenants dans le domaine des activités physiques et sportives sont sans cesse confrontés, en fonction du rôle accordé à l'imitation dans les apprentissages moteurs, à justifier ou écarter la démonstration en tant que moyen pédagogique. En acceptant de répondre à nos questions, Fayda Winnykamen offre à chacun l'occasion de se déterminer en comprenant mieux les relations existant entre les théories de l'apprentissage et les modalités d'enseignement. Par ailleurs, ses connaissances de la psychologie de l'enfant et de l'adolescent et les axes de ses recherches en cours lui permettent d'ouvrir pour nous de vastes perspectives offertes par les relations entre le développement de l'enfant, la pratique enseignante et les programmes de formation des enseignants.

### **Nicolas Mascret , APPRENTISSAGE COOPERATIF EN MILIEU DIFFICILE ET CONTEXTE CULTUREL**

*Actes du congrès de l'Actualité de la recherche en éducation et en formation (AREF), Université de Genève, septembre 2010*

<https://plone.unige.ch/aref2010/communications-orales/premiers-auteurs-en-m/Apprentissage%20coopératif.pdf/view>

L'objet de notre travail est d'étudier l'impact d'une forme de pratique scolaire du badminton en Education Physique et Sportive (EPS) pour des élèves d'un collège « Réseau Ambition Réussite » débutants dans cette activité. Le cadre théorique s'organise autour de l'étude de la transposition didactique en EPS et en badminton, de l'apprentissage coopératif et du rapport au savoir des élèves difficiles. Les apprentissages moteurs et méthodologiques de deux classes différentes sont comparés en fonction de la nature des relations entre les deux membres de la dyade. En effet, les dyades fréquemment utilisées en EPS vont à l'encontre du contexte culturel que l'on peut rencontrer dans le sport, en faisant coopérer des élèves qui seront de futurs adversaires. Les résultats montrent que le travail en dyade permet des apprentissages moteurs et méthodologiques plus importants en badminton, mais que la nature de la dyade influence fortement l'investissement de ces élèves difficiles et la qualité de leurs apprentissages. Le sens que les élèves accordent à l'interaction utilisée dans la forme de pratique scolaire du badminton représente ainsi une des conditions de son efficacité et de sa légitimité culturelle.

## Volleyball : objectifs de chaque contact

Lors d'un geste de volleyball, en fonction de la situation, dans laquelle je me trouve, mon intention doit changer :

- a) = je suis en difficulté
- c) = je me retrouve dans une position confortable



### 1. Service

- a) Créer le déséquilibre dans la réception adverse
- b) Réduire les possibilités du passeur adverse
- c) Mettre le point



### 2. Réception ou Défense

- a) Garder le ballon en jeu
- b) Donner de l'espace et du temps au passeur
- c) Offrir toutes les possibilités au passeur



### 3. Passe

- a) Permettre une attaque
- b) Offrir tous les angles à l'attaquant
- c) Surprendre le central adverse



### 4. Attaque/passage du filet (1<sup>ère</sup>/2<sup>ème</sup>/3<sup>ème</sup> touche)

- a) Garder la balle en jeu
- b) Rendre la contre-attaque difficile
- c) Mettre le point



### 5. Contre

- a) Couvrir une zone et permettre à la défense de se placer
- b) S'opposer à l'angle fort de l'attaquant
- c) Mettre le point

Source : J+S ; Hippolyte, Carrel, Théraulaz (2005) ; adaptation Ineichen 2014

## Chaînes d'actions de chaque poste

- Service :**
- 1) **Observation et prise d'information chez l'adversaire**
  - 2) Préparation service (**rituel-but**)
  - 3) Service
  - 4) **Courir rapidement** sur position de base
- Passe :**
- 1) Observation et **prise d'information** chez l'adversaire et dans sa propre équipe
  - 2) Annonce des différentes passes en ayant une combinaison idéale et une **solution de sécurité**
  - 3) Pénétration rapide sur position de passe (2 ½)
  - 4) Ouverture vers la réception
  - 5) Déplacement rapide sous le ballon
  - 6) Orientation
  - 7) Passe
  - 8) **Soutien**
  - 9) Déplacement rapide vers position de base
- Attaquant-réceptionneur :**
- 1) **Observation du serveur**
  - 2) **Prise de posture adéquate en fonction du service** à venir
  - 3) Observation de la trajectoire du service et déplacement rapide vers la zone de réception
  - 4) Réception en étant en équilibre
  - 5) **Déplacement rapide** vers la position d'attente pour l'attaque
  - 6) Observation de l'adversaire et prise d'élan
  - 7) Attaque ou **soutenir**
  - 8) Déplacement au contre ou en défense
- Contre:**
- 1) Observation de l'équipe adverse (passeur avant, attaquants)
  - 2) Communication avec les autres contreurs et défenseurs
  - 3) Position de base du contre en **étant actif**
  - 4) Observation : **Ballon-Passeur**
  - 5 a) Déplacement et contre en regardant : **Ballon-Attaquant**
  - 5 b) Déplacement en défense
  - 6) Position de base de contre ou prise d'élan pour attaque
- Défenseur - Libéro (C2):**
- 1) Observation de l'équipe adverse (passeur avant, attaquants)
  - 2) **Communication avec les autres défenseurs**
  - 3) Préparation des **options en cas de passe (libéro)**
  - 4) Position de base de défense en étant actif
  - 5) Se placer à côté du contre (au milieu du contre pos. 6)
  - 6) Défense ou passe et **amener l'équipe au soutien**

« Do you know what my favorite part of the game is? The opportunity to play. » Mike Singletary