

Christian Codemo



Atelier de didactique
MASE
Education physique et sportive

2015-2016

Dossier « Volley-ball »

11^e année

Collège de Budé

Chargé d'enseignement : Bernard Poussin

Cohérence et pertinence du projet

Dans notre établissement de Budé, notre programmation des APSA propose du volleyball en 10^{ème} et en 11^{ème}. Le volleyball de 10^{ème} doit être compris comme une initiation au volleyball en vue de la 11^{ème}. Nous avons donc proposé, en 10^{ème}, une forme de jeu en 1 contre 1 avec un jeu « avec » son adversaire qui bascule ensuite dans un jeu « contre ». Ce dossier propose la forme enseignée en 11^{ème} avec un 2 contre 2 adapté de la proposition de Llobet (2010).

Le terrain est divisé en zone définies (zone arrière, zone centrale et zone avant). Nous avons gardé la zone arrière et la zone avant qui nous seront utiles tout au long du cycle d'enseignement à travers nos indicateurs d'évaluation.

D'un point de vue des compétences dans l'action, nous attendons des élèves qu'ils puissent jouer en 2 contre 2 en faisant progresser la balle jusqu'à la zone avant pour pouvoir attaquer de manière adéquate le terrain adverse.

Pour la situation d'épreuve, nous avons décidé d'évaluer les élèves sur le pourcentage de balles renvoyées sur le nombre de balles reçues comme le propose Llobet (2010). Nous voulions également mettre en place le « bonus offensif » proposé dans ce texte ainsi que le système de score avec un comptage des points à partir d'un triple score, mais nous nous sommes rapidement rendus compte que la tâche était trop dure pour les élèves car il fallait calculer les résultats après chaque match pour avoir un gagnant et les élèves n'aimaient pas du tout ce système. Nous avons donc décidé de changer certains indicateurs pour plus de simplicité pour les élèves et c'est pour cette raison que nous proposons de relever le nombre de relais effectués qui partent depuis la zone arrière pour arriver en zone avant. De plus, cet indicateur est plus approprié à notre projet.

Comme compétence autour de l'action, les élèves doivent alterner les différents rôles (joueur, arbitre et observateur) pour assurer le bon déroulement des matchs et récolter des informations sur les matchs. En effet, l'observation joue toujours un rôle très important dans l'enseignement. Nous voulons que les élèves puissent relever, tout au long du cycle d'apprentissage, les indicateurs proposés. A travers chaque situation d'apprentissage, nos élèves sont amenés à jouer ces différents rôles afin de se les approprier au mieux en vue de l'évaluation finale. Suite à la lecture de Mascaret et Rey (2011), nous avons décidé de mettre en place des arbitres, un de chaque côté du terrain. « Le rôle de l'arbitre est ainsi d'interférer dans la rencontre afin de garantir le respect des règles connues de tous et d'influencer une

histoire dont il est le co-auteur. Il a la charge de l'équité et de la sanction des actions non admises par les règles du jeu » (Mascret et Rey, 2011, p. 88).

Différences entre la situation de référence et la situation d'évaluation

Situation de référence

Nous avons proposé aux élèves de faire deux matchs en 20 points avec comme indicateurs : les balles reçues, les balles renvoyées et les points marqués. Nous nous sommes rapidement rendus compte que les matchs en 20 points étaient beaucoup trop longs. Lors de la SR, les deux équipes qui jouaient étaient observées, ce qui était trop compliqué pour les élèves. Vu que chaque équipe était observée, le rôle social de l'arbitre n'était pas présent. Il n'a été introduit que plus tard avec la lecture du texte de Mascret et Rey (2011).

Situation d'évaluation

L'organisation a complètement été revue pour la situation d'évaluation. En effet, nous proposons dans la situation de référence un tableau, avec le tournus des équipes qui jouent et les observateurs, mais les élèves avaient de la peine à l'intégrer. C'est pour cette raison que nous avons changé l'organisation en dessinant des petits terrains et en mettant les lettres des équipes devant jouer, observer, ou arbitrer.

Par rapport à la situation de référence, nous avons raccourci les matchs à 16 points pour réussir à faire plus de matchs. De plus, par soucis d'organisation, nous avons décidé de n'observer qu'une seule équipe à la fois lors des matchs. L'évaluation s'est donc passée sur plusieurs cours afin que chaque équipe soit évaluée/observée sur trois matchs.

Nous avons donc sur une fiche d'observation le nombre de balles reçues ainsi que les points, et sur l'autre fiche d'observation, les nombres de relais partant depuis la zone arrière ainsi que les services (voir projet d'établissement). Les deux fiches d'observation étaient de couleurs différentes afin que les élèves sachent qu'ils doivent toujours avoir une fiche de chaque couleur.

Nous avons décidé de n'observer que les balles reçues et les points sur la même fiche afin de faciliter l'observation des élèves. En effet, le temps de marquer sur la fiche une balle reçue, ils manquaient souvent la suite du point et donc nous nous retrouvions avec une observation tronquée. En observant uniquement les balles reçues et les points, nous pouvons ensuite déduire le nombre de balles renvoyées en fonction des points.

Projet volleyball 11^{ème} garçons

Compétences dans l'action

Sur un terrain délimité en jeu à 2 contre 2 faire progresser collectivement la balle jusqu'à la zone avant pour pouvoir attaquer le terrain adverse.

Compétences autour de l'action

Les élèves alternent les différents rôles sociaux (joueur, arbitre et observateur) pour assurer le bon déroulement des matchs et récolter des informations sur le jeu.

Ressources constitutives du projet

Habiletés motrices

Du point de vue des aspects stratégiques

- Occuper de manière optimum l'air de jeu pour protéger son terrain.
- Se déterminer réceptionneur-passeur pour renvoyer la balle en zone avant ou directement de l'autre côté dans un espace libre.
- Se placer en relais du réceptionneur pour conserver la balle dans son aire de jeu ou la renvoyer directement dans le terrain adverse dans un espace libre.

Du point de vue des aspects techniques

- Maîtriser le service à une main par le bas pour atteindre la zone arrière du terrain adverse.
- Maîtriser la passe haute pour pouvoir renvoyer la balle dans le terrain adverse ou conserver la balle dans son propre terrain.

Connaissances

- Connaître le règlement pour éviter de commettre des fautes et pouvoir arbitrer.
- Reconnaître les possibilités d'action dans la construction d'attaques gagnantes pour pouvoir les mettre en œuvre lors du jeu.

Habiletés méthodologiques

- Tenir une fiche d'observation pour relever précisément les informations sur le jeu des équipes.
- Connaître le règlement pour pouvoir arbitrer les matches.

Attitudes

- Respecter les différents rôles sociaux (joueur, observateur et arbitre) pour avoir une attitude fair-play et assurer le bon déroulement des matchs.
- Arbitrer de manière objective et impartiale pour gérer les matchs.

Règlement du jeu

Pour les joueurs

Aire de jeu

Les matchs se déroulent à l'intérieur du grand terrain de volleyball avec la possibilité d'avoir 3 terrains dans la salle de 4,50 m. de long sur 6 m. de large.

Le terrain est divisé en trois zones (zone arrière 1.50 mètres, zone centrale 1.20 mètre et zone avant 1.80 mètre) et 6 mètres de large.

Hauteurs du filet

Le filet est placé à 2.20 mètres.

Équipes

2 joueurs par équipe avec des équipes homogènes dans le rapport de force mais hétérogènes en leur sein (Mascret et Rey, 2011).

Durée des matchs

16 services

Les joueurs peuvent

- Toucher la balle alternativement, maximum 3 fois.
- Toucher la balle en passe haute (deux mains) ou smasher en passant par dessus le filet de 1m80 mais la balle doit avoir une trajectoire directe et descendante.
- Renvois directs autorisés.
- Lors d'une balle en zone avant, possibilité de bloquer la balle et la renvoyer à son camarade dans le mouvement en 2 sec. maximum.

Les joueurs ne doivent pas

- S'accrocher, ni toucher le filet.
- Franchir la ligne sous le filet avec le pied ou n'importe quelle partie du corps.

<i>Chaque violation entraine la perte d'un point.</i>

Pendant le jeu

- Le service s'effectue par le bas en frappant la balle à une main. Le serveur a la possibilité de s'avancer jusqu'à la ligne marquant la séparation de la zone centrale et la zone arrière. Les services doivent arriver en zone arrière adverse, sinon il en résulte un point pour l'équipe adverse et le serveur perd des points dans sa note de maîtrise individuelle.
- Le serveur engage toujours 4 fois de suite, puis le service passe à l'équipe adverse qui sert 4 fois de suite (le même joueur).
- Le serveur doit annoncer le score du match avant de servir.

Pour les observateurs

- Les observateurs doivent relever scrupuleusement les différents indicateurs des deux fiches d'observation. L'enseignant contrôle certains matchs en observant également les indicateurs.

Pour les Arbitres (Mascret et Rey, 2011)

- Les joueurs ne jouant pas ou n'observant pas jouent le rôle d'arbitre en se plaçant un de chaque côté du terrain. L'arbitre principal, placé du côté des observateurs s'occupe d'annoncer le score avant chaque service, il est également responsable du filet en plus des lignes de son côté. Le deuxième arbitre situé en face s'occupe des pénétrations et des lignes de son côté. C'est à eux de retranscrire le score sur la fiche de score / organisation, placée au tableau, à la fin du match.
- En cas de litige, c'est l'arbitre principal qui prend la décision d'accorder le point à l'une des équipes. Si ce dernier n'arrive pas à trancher, le point doit être remis en jeu.

Organisation de l'épreuve

Description de l'épreuve

Tournois à 2 contre 2 sur un terrain. Les niveaux des équipes sont hétérogènes en leur sein mais homogènes entre elles. Chaque équipe doit être observée au minimum sur 3 matchs.

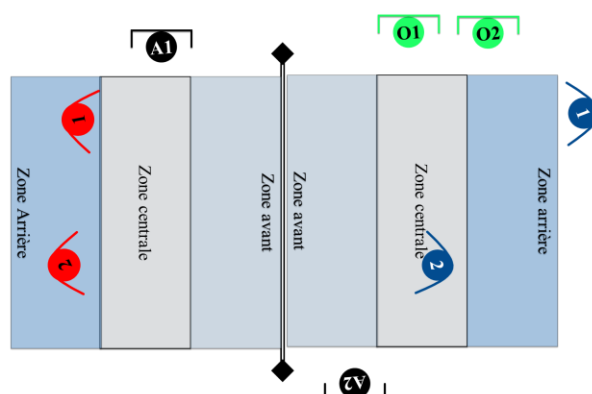
Indicateurs

- Points marqués : Balle au sol dans le camp adverse ou faute adverse. Toucher le filet ou ballon au sol hors des limites. Les joueurs remplaçants arbitrent, les observateurs contrôlent.
- Balles reçues : Balle envoyée par l'adversaire dans les limites de son propre terrain.
- Jeu en relais depuis la zone arrière : Jeu en 2 ou 3 touches de balle qui débute dans la zone arrière et qui ensuite est renvoyée, depuis la zone avant, dans les limites du terrain adverse.
- Service en zone arrière : Entourer le numéro du service à chaque fois qu'il arrive en zone arrière, uniquement pour l'équipe observée. Les deux pieds du réceptionneur doivent être en zone arrière pour que le service compte comme un service en zone arrière.

Système de score et indicateurs

- Performance collective : Le nombre de points gagnés sur seize balles, c'est-à-dire seize services, 8 par équipe, 4 par joueur.
- Le score du match est à retranscrire sur le tableau des scores.
- Maîtrise collective : Le nombre de balles renvoyées sur le nombre de balles reçues.
- Maîtrise collective : Le nombre de jeu en relais partant depuis la zone arrière.

Schéma



Évaluation

Compétences dans l'action

Performance collective (coefficient 2)

La note de performance est attribuée à l'équipe. Elle comptabilise le nombre total de points marqués sur les 3 matchs selon le nombre de points marqués par matches.

De 0 à 3 = **0 point**

De 4 à 7 = **1 point**

À 8 = **2 points**

De 9 à 12 = **3 points**

De 13 à 16 = **4 points**

Points marqués/ Nb de matches	<1.0	1.0-1.3	1.3-1.6	1.6-2.0	2.0-2.2	2.2-2.5	2.5-2.8	≥2.8
Note	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

Maîtrise de l'activité (Coefficient 3)

Maîtrise collective : Le pourcentage de balles renvoyées sur le nombre de balles reçues lors des trois matchs

Balles renvoyées/ balles reçues	-30%	30%	40%	50%	55%	60%	70%	80%
Note	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

Nombre de jeu en relais depuis la zone arrière sur les trois matchs

Jeu en relais depuis la zone arrière	< 4	4-8	9-13	14-18	19-22	23-27	28-31	≥ 32
Note	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

Maîtrise individuelle

Nombre de services arrivant en zone arrière sur trois matchs.

Services arrivant en zone arrière	1-2	3-4	5-6	7	8	9	10	11-12
Note	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

Compétences autour de l'action (Coefficient 1)

- Arbitrer, gérer l'ordre des services et les rotations, annoncer les scores avant de servir. (-1 point par erreur sur 5 points)
- Remplir correctement une fiche d'observation. (-1 point par erreur d'observation ou rubrique non complétée sur 5 points)

Points	3	4	5	6	7	8	9	10
Note	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

Fiche de contrôle pour l'observation et l'arbitrage

L'enseignant peut observer ces points lors des matchs afin de contrôler les compétences autour de l'action.

Observateurs

- Toutes les rubriques sont-elles remplies ?
- Les observateurs remplissent-ils les indicateurs au fur et à mesure du match ?
- Est-ce que le score final correspond aux observations ? (Cohérence ou oubli)

Arbitres

- Est-ce que le score est annoncé avant le service ?
- Est-ce qu'il y a des erreurs d'arbitrage ?
- Est-ce que l'arbitre principal assure le tournus des services et le temps de « pause » entre les services pour que les observateurs aient bien le temps de prendre note de l'observation ?
- Est-ce que les arbitres ont inscrits le score sur le tableau des scores à la fin de la rencontre ?

Fiche d'observation Évaluation Volley 11^{ème}

Équipe : (Attention : mettre la lettre correspondante au tableau d'organisation)

Membres de l'équipe :

1.	2.	
----	----	--

(N°1 commence à faire les services pour son équipe)

Consignes :

- Compter les balles reçues par l'équipe observée.
- Mettre un ● dans la case du service correspondant si l'équipe marque le point.

Match 1

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Balles reçues et points																	
													Score du match :				

Match 2

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Balles reçues et points																	
													Score du match :				

Match 3

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Balles reçues et points																	
													Score du match :				

Fiche d'observation Évaluation Volley 11^{ème}

Équipe : (Attention : mettre la lettre correspondante au tableau d'organisation)

Membres de l'équipe :

1.	2.	
----	----	--

(N°1 commence à faire les services pour son équipe)

Consignes :

- Mettre un ✓ (ou plusieurs) dans la case du service correspondant si durant l'échange, l'équipe observée effectue un jeu en 2 ou 3 touches de balle qui débute dans la zone arrière et qui ensuite est renvoyé, depuis la zone avant, dans les limites du terrain adverse.
- Entourer le numéro du service si ce dernier arrive en zone arrière.

Match 1

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Jeu en relais depuis la zone arrière																	
													Score du match :				

Match 2

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Jeu en relais depuis la zone arrière																	
													Score du match :				

Match 3

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Jeu en relais depuis la zone arrière																	
													Score du match :				

La description des comportements initiaux des élèves observés lors de l'évaluation diagnostique.

Premièrement, nous avons mis en place, la première semaine du cycle d'enseignement, une situation de familiarisation qui avait pour but de voir le niveau des élèves afin de pouvoir « constituer des équipes hétérogènes en leur sein (il y a donc différents niveaux de jeu dans chaque équipe) et homogènes dans le rapport de force (il y a une incertitude dans le résultat car le niveau des joueurs est équitablement réparti entre les équipes) » (Mascret et Rey, 2011, p. 85). Nous avons donc pu constituer des équipes de deux avec un élève plutôt fort et un élève plus faible. Nous aurions voulu faire des équipes de trois joueurs afin d'utiliser le rôle d'entraîneur comme Mascret et Rey (2011) le proposent mais vu le petit effectif de la classe, nous sommes restés sur des équipes de deux.

La semaine qui a suivi la situation de familiarisation, nous avons effectué la situation de référence qui avait pour but d'évaluer les compétences des élèves dans l'APSA volleyball.

Comme déjà expliqué dans la partie précédente, lors de la situation de référence, nous n'avons pas mis en place tous les indicateurs qui allaient être utilisés lors de la situation d'évaluation. En effet, nous avons décidé d'amener petit à petit les indicateurs pour ne pas inonder les élèves avec un surplus d'informations. Les indicateurs étaient au nombre de trois avec : les balles reçues, les balles renvoyées ainsi que les points marqués. Voici donc les résultats de la situation de référence d'un point de vue quantitatif.

Analyse quantitative de la situation de référence

Equipe B			
	Match 1	Match 2	Total
B. reçues	38	21	59
B. renvoyées	29	15	44
Points marqués	10	13	23
%B. renvoyées/B. reçues	76%	71%	75%

Equipe D			
	Match 1	Match 2	Total
B. reçues	20	34	52
B. renvoyées	11	21	32
Points marqués	17	6	23
%B. renvoyées/B. reçues	55%	62%	62%

Equipe E			
	Match 1	Match 2	Total
B. reçues	29	?	29
B. renvoyées	15	?	15
Points marqués	3	?	3
%B. renvoyées/B. reçues	52%		52%

Equipe G			
	Match 1	Match 2	Total
B. reçues	49	37	86
B. renvoyées	32	22	54
Points marqués	11	12	23
%B. renvoyées/B. reçues	59%	65%	62%

Equipe H			
	Match 1	Match 2	Total
B. reçues	25	38	63
B. renvoyées	24	35	59
Points marqués	11	10	21
%B. renvoyées/B. reçues	96%	92%	92%

Equipe reconstituée			
	Match 1	Match 2	Total
B. reçues	23	25	47
B. renvoyées	13	12	25
Points marqués	9	7	16
%B. renvoyées/B. reçues	57%	48%	53%

En observant les fiches remplies par les élèves, on peut remarquer beaucoup d'erreurs d'observation dues au fait que c'est la première fois qu'ils s'observent dans cette APSA mais également de maladresse. De plus, en n'observant que l'indicateur des points marqués, nous pouvons remarquer que les résultats de match ne correspondent pas entre eux. Concernant le rapport de balles renvoyées sur le nombre de balles reçues, le pourcentage est assez faible pour certaines équipes mais aucune équipe n'est en dessous de 50%. On peut voir que les équipes B et H ont déjà un pourcentage plus élevé que les autres équipes sur le rapport de balles renvoyées sur le nombre de balles reçues.

Analyse qualitative de la situation de référence

D'un point de vu qualitatif, nous essayerons d'analyser la motricité des élèves à travers les outils de lecture proposés par Marsenach (1994) ainsi que repris dans la formation continue de volleyball donnée par Dénervaux et Poussin (2011) disponible sur le site du groupe éducation physique.

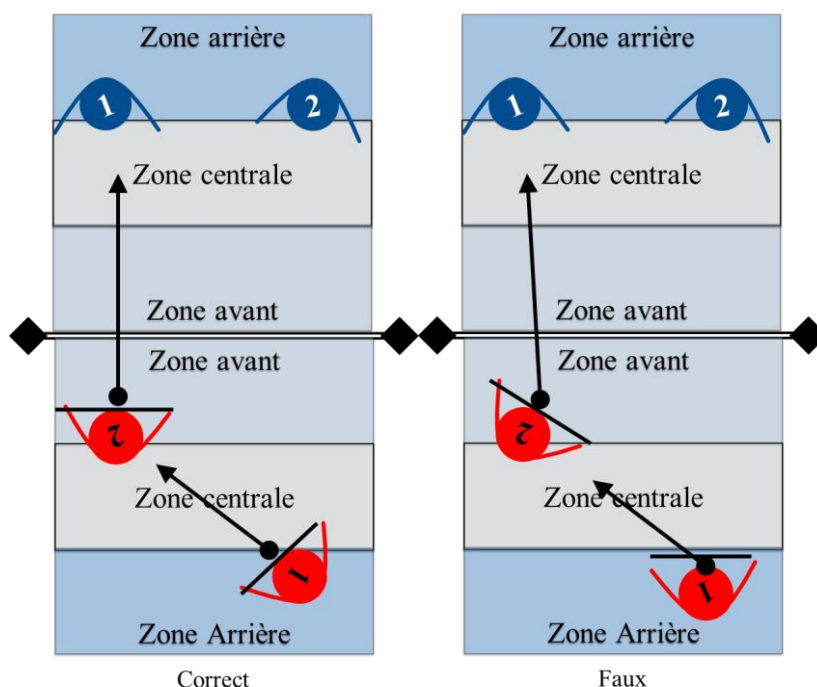
Dans l'espace

Nous avons pu remarquer que la plupart de nos élèves n'ont pas une grande expérience dans le volleyball. De ce fait, nous nous sommes souvent retrouvés avec des élèves qui restent à un endroit fixe sur le terrain et ne se déplacent pas souvent. Ils utilisent majoritairement la zone avant du terrain et n'explorent que très rarement la zone arrière. Les déplacements sont donc le plus souvent en direction du filet et que très rarement vers l'arrière du terrain. Lorsqu'ils se déplacent, les déplacements sont en retard ce qui amène souvent à une balle au sol. L'absence de déplacement vient également du fait que les joueurs se jouent mutuellement dessus. Nous assistons donc parfois à des parties de « ping pong » sans que l'une des équipes propose une rupture. Mais il est important de noter que les échanges dépassent rarement les quatre passages de

la balle par dessus le filet. D'un point de vue de l'organisation sur le terrain, nous voyons différentes stratégies, certains se positionnent avant/arrière, d'autres, gauche/droite mais lorsque la balle arrive au centre du terrain, cela reste encore très flou à savoir lequel doit réceptionner la balle.

Par rapport à l'orientation de leur corps, les élèves ne comprennent pas encore qu'il faut orienter leur corps vers la cible (passe à leur camarade ou renvoi chez leurs adversaires).

Schémas explicatifs



Dans le temps

Nous avons pu observer que les élèves n'arrivent pas à prévoir le point de chute de la balle en fonction de sa trajectoire dès le moment où la balle quitte les mains de leur adversaire. De ce fait, ils sont toujours en retard sur leurs déplacements et leurs gestes. Les élèves vont devoir apprendre, au fur et à mesure du cycle d'apprentissage, les différentes phases de la balle : la partie montante, point culminant et partie descendante.

Du point de vue de l'organisation corporelle

Premièrement, il nous paraît important de rappeler que nous obligeons les élèves à jouer uniquement en passes hautes ou en balles frappées au dessus de l'épaule. Nous avons mis en

place ce règlement pour éviter que les élèves jouent uniquement en manchette. L'apprentissage et la maîtrise de la passe haute prennent déjà beaucoup de temps. Pour les élèves, l'utilisation de la manchette ne se fait généralement pas à bon escient, en effet, ils ont tendance à utiliser la manchette car ils sont en retard sur leurs déplacements et c'est pour cette raison que nous l'interdisons.

Nous avons pu remarquer que les élèves ne sont souvent pas sous la balle pour jouer une passe. Cela reprend le point cité plus haut qui disait qu'ils n'arrivent pas à « calculer » le point de chute de la balle. D'autre part, ils ont également tendance à frapper la balle avec la paume de la main et non pas les doigts uniquement. De plus, leurs passes sont souvent courtes car ils n'effectuent qu'un demi mouvement en effectuant une flexion/extension des bras qui restent au dessus de la tête alors qu'elle pourrait descendre jusqu'à devant le visage. Troisièmement, leur posture est souvent droite comme un « i » et ils n'utilisent pas du tout la poussée des jambes pour pouvoir jouer plus haut ou plus long.

Le rapport attaque/défense

Pour cette partie, nous nous baserons sur les différentes étapes proposées par Lepuissant (2004) et reprisent dans la formation continue de Dénervaux et Poussin (2011).

Étape 1	<i>« Passer de l'échec du renvoi au renvoi direct. Renvoyer le plus souvent pour faire franchir le filet au ballon. »</i>
Étape 2	<i>« Passer du renvoi direct au tir direct. Augmenter le plus souvent la longueur des trajectoires vers les zones arrières ou libres. »</i>
Étape 3	<i>« Passer de l'échec du renvoi seul au relais avec un partenaire. Conserver la balle le plus souvent pour la renvoyer. »</i>
Étape 4	<i>« Passer du renvoi à deux au tir à deux. Tirer le plus souvent en position favorable. »</i>

Lors de la situation de référence, nos élèves se classent majoritairement dans l'étape 1 où « les échanges ne durent pas. Les défenseurs sont dans l'incapacité de se placer sous la balle pour renvoyer » (Dénervaux et Poussin, 2011).

Quelques élèves, comme Alex et Fabio ont déjà un bon niveau de volleyball et se classeraient plutôt dans les étapes supérieures. Ils cherchent les espaces libres pour renvoyer la balle et ce sont les seuls qui proposent à leur camarade de jouer en relais. Le relais était un indicateur qui n'a pas

été observé lors de la situation de référence. Les autres élèves ne jouent quasiment jamais en relais. Les élèves ne comprennent pas encore qu'il faut créer une rupture dans l'échange lorsque celui-ci dure trop longtemps. La rupture doit passer par une accélération ou alors la recherche d'un espace libre qui va créer un déplacement chez leurs adversaires.

SAPSR « 2x 1contre 1 » (Éloi & Uhlich, 2013)

Cette SAPSR a été proposée aux élèves suite à l'évaluation diagnostique. L'organisation des matchs est la même que celle de l'évaluation et elle est disponible en annexe.

Ressources constitutives

- Occuper de manière optimum l'air de jeu pour protéger son terrain.
- Se déterminer récepteur-passeur pour renvoyer la balle en zone avant ou directement de l'autre côté dans un espace libre.
- Se placer en relais du récepteur pour conserver la balle dans son aire de jeu ou la renvoyer directement dans le terrain adverse dans un espace libre.

But : Gagner le match.

Critère de réussite : Augmenter le nombre de ballons tombé directement au sol.

Dispositif : Jeu en 2 VS 2 sur un terrain de 4.5m par 6m. Les matchs se déroulent sur 16 services, 4 par joueur. Le serveur doit servir dans la zone arrière du terrain. Trois touches de balle maximum. Le joueur qui renvoie la balle chez ses adversaires est momentanément « mort », pour reprendre « vie », il doit aller toucher avec la main un des cônes à l'avant de son terrain.

Contraintes : Toucher le cône pour le joueur qui envoie la balle chez les adversaires.

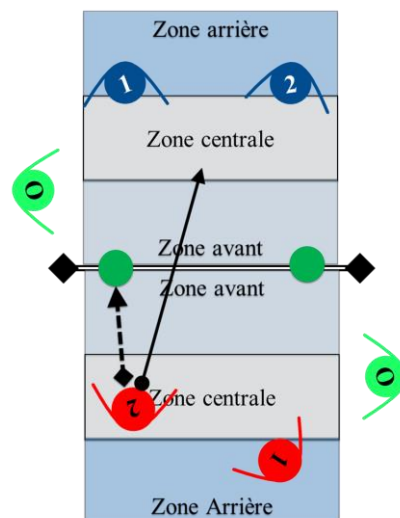
Choix des élèves : Choisir de jouer en 1, 2 ou 3 touches de balle. Possibilité de se rapprocher dans le terrain pour le service.

Organisation des matchs : 3 équipes par terrain avec une équipe qui observe et qui arbitre.

Variables didactiques : Changer l'emplacement des cônes.

Problématisation : (Q) Comment s'y prendre pour faire directement tomber la balle au sol ?

(S) Comment utiliser le fait que l'adversaire doit aller toucher le cône pour faire tomber le ballon au sol ?



Analyse a priori

Stratégie 1

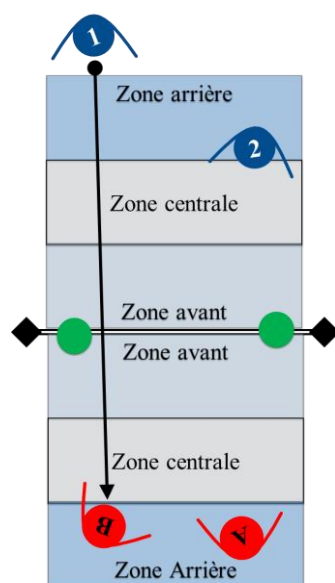


Figure 1

Le joueur 1 sert dans la zone arrière sur le joueur B (Figure 1). Le joueur B renvoie directement dans le terrain adverse sur le joueur 2, puis pour respecter la contrainte, il doit aller toucher l'un des cônes disposés sous le filet (Figure 2). Le joueur 2 sait que le joueur B doit se déplacer pour toucher le cône, alors il s'oriente vers la zone laissée libre par le joueur B et renvoie le

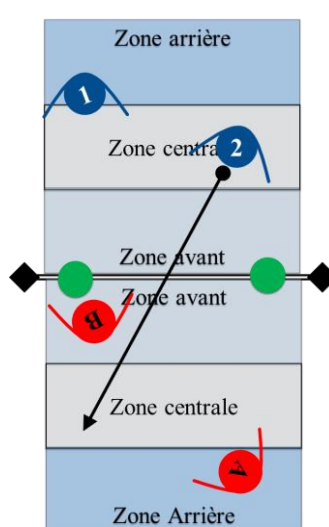


Figure 3

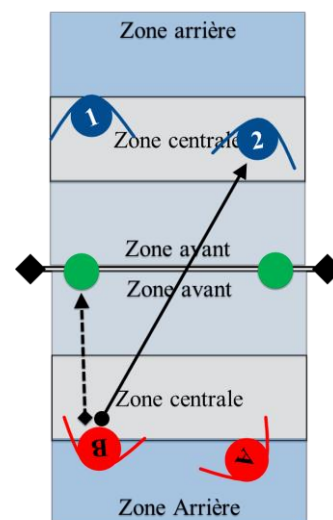


Figure 2

ballon dans cette zone (Figure 3). Cette stratégie fonctionne également si les joueur A et B utilise une passe avant de renvoyer dans le terrain adverse.

Stratégie 2

Le joueur B qui vient de renvoyé la balle sur le joueur 2est contraint d'aller toucher le cône (Figure 2). Le joueur A compense cette absence momentanée en se positionnant au centre de son terrain pendant que le joueur B touche le plot. Par son orientation et sa gestuelle, le joueur 2 « laisse croire » qu'il va renvoyer vers B qui est en train de toucher le plot (Figure 4). Le joueur A accentue encore la protection de son partenaire qui va bientôt « reprendre vie ». Au dernier moment, le joueur 2 renvoie la balle en contre-pied du joueur A (Figure 5)

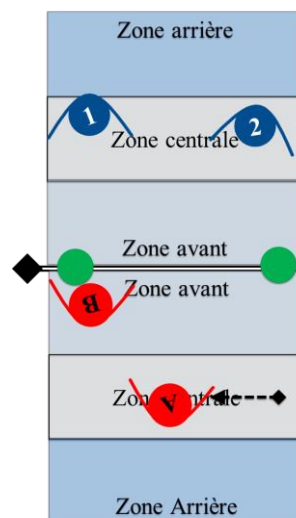


Figure 4

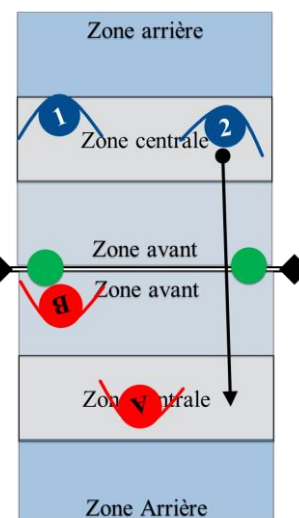


Figure 5

Stratégie 3

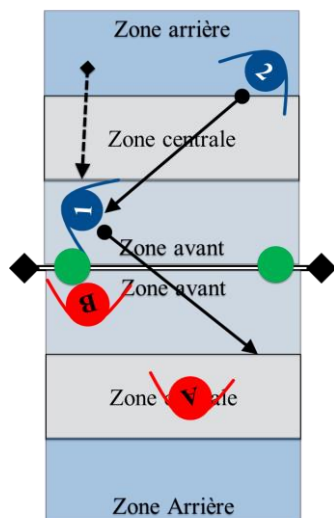


Figure 6

libre dans le terrain adverse, il s'oriente et renvoie la balle vers cet espace (Figure 6). Si le joueur 1 n'a pas pu prendre de l'information sur les espaces libres dans le terrain adverse ou qu'il considère qu'il n'est pas suffisamment équilibré, alors il conserve la balle dans son terrain en adressant une passe parallèlement au filet à son partenaire qui s'est avancé dans la zone avant. Ce dernier peut alors attaquer les espaces libres du terrain adverse ou smasher (Figure 7).

Le remplacement du partenaire au joueur « mort » est de plus en plus judicieux et les attaques en première main sont de plus en plus dangereuses, ce qui place les réceptionneurs adverses dans des postures déséquilibrées ne leur permettant pas de renvoyer dans la zone libérée dans par le joueur « mort ». Alors le jeu de relais en deux ou trois touches devient une stratégie gagnante pour marquer le point. Le joueur 2 ne peut pas attaquer directement le terrain adverse, alors il s'oriente pour adresser une passe au joueur 1 qui s'est avancé dans la zone avant. Lors de son déplacement, le joueur 1 a pu prendre de l'information sur un espace

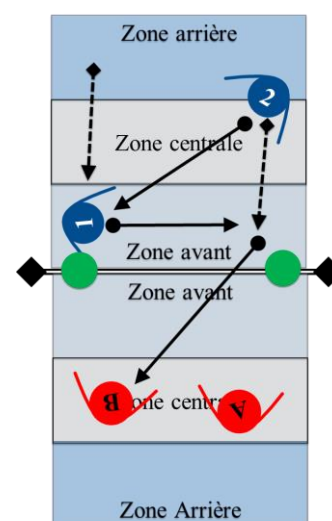


Figure 7

Fiche d'observation « 2 contre 1+1 »

Équipe :

Membres de l'équipe :

1.	2.
----	----

(N°1 commence à faire les services pour son équipe)

Règlement :

Le joueur qui renvoie la balle chez ses adversaires est momentanément « mort », pour reprendre « vie », il doit aller toucher avec la main un des cônes à l'avant de son terrain.

Consignes :

- Mettre un ✓ dans la case du service correspondant si l'équipe marque le point. **(x1 pour le score final)**
- Entourer le ✓ si le point est marqué sur un renvoi direct avec une balle au sol (non touchée). **(x3 pour le score final)**

Match 1

[illegible]

Match 2

[illegible]

Match 3

[illegible]

Fiche d'observation « 2 contre 1+1 »

Règlement :

Le joueur qui renvoie la balle chez ses adversaires est momentanément « mort », pour reprendre « vie », il doit aller toucher avec la main un des cônes à l'avant de son terrain.

Consignes :

- Mettre un ✓ dans la case du service correspondant si durant l'échange, l'équipe observée effectue un jeu en relais qui part depuis la zone arrière. Si elle en effectue plusieurs dans le même échange, mettre plusieurs ✓.

Match 1

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Jeu en relais depuis la zone arrière																	
Score du match :																	

Match 2

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Jeu en relais depuis la zone arrière																	
																	Score du match :

Match 3

Services	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	Total
Jeu en relais depuis la zone arrière																	
																	Score du match :

Analyse a priori milieu/règles d'action

Justification par rapport au projet

Cette situation d'apprentissage a été adaptée d'un article d'Éloi et Uhlich (2013). Par rapport à la situation proposée, nous avons modifié l'emplacement des cônes. Dans la situation originale, les cônes étaient placés à l'arrière du terrain. Nous avons décidé de mettre les cônes au niveau du filet pour créer des espaces libres à l'arrière du terrain afin d'inviter les élèves à renvoyer long dès la première touche de balle. En effet, comme nous l'avons vu lors de la SR, les élèves n'utilisent pas assez la zone arrière du terrain. Par la suite, nous pourrions utiliser cette SAPSR en accord avec l'un de nos indicateurs de l'évaluation, le nombre de relais partant depuis la zone arrière alors de ce fait, nous « forçons » les élèves à jouer en zone arrière. Nous entrons donc par l'attaque avec le nombre de points marqués et le nombre de points marqués avec balle au sol pour ensuite changer les fiches d'observations en ajoutant le jeu en relais.

Relation milieu – règle d'action

La durée des matchs

Pour cette situation, nous avons décidé de rester sur la même durée de match que pour la situation d'évaluation. Les élèves jouent les matchs en 16 services. Cela représente 4 services par joueur. En terme de temps, cela représente des matchs de 4 à 6 minutes maximum.

Il s'agit d'un nombre de services suffisamment élevé pour permettre aux élèves de se confronter à de multiples reprises à la problématique posée. Ils vont donc pouvoir tester plusieurs stratégies en fonction des différentes situations de jeu.

Des matchs plus longs amèneraient, comme lors de la SR, une perte d'engagement des élèves sur la fin des matchs mais également un nombre réduit de matchs à jouer. Nous aimerions qu'ils aient la possibilité de jouer trois matchs dans la leçon sur lesquels ils sont au minimum observés deux fois.

Organisation en équipe

Comme nous l'avons expliqué précédemment, lors des situations de match en 2 contre 2, nous mettons toujours en place les équipes que nous avons constituées qui sont homogènes entre elles

mais hétérogènes en leur sein (Mascret et Rey, 2011). Nous voulons que ces binômes jouent le plus souvent possible ensemble afin de faire naître des automatismes entre eux, des stratégies gagnantes.

Hauteur du filet

Le filet est placé à 2.20 comme lors de tout notre cycle d'apprentissage. Cet aménagement est prévu pour ralentir le jeu. En ralentissant le jeu, nous pourrions donc favoriser les déplacements que nous recherchons chez nos élèves qui correspondent à la RA : *« Je dois anticiper la trajectoire du ballon et me déplacer avec des petits appuis rapides pour être le plus tôt possible au point de chute »*.

La présence de deux arbitres

Tout comme les observateurs, la présence des arbitres est nécessaire, surtout dans cette situation où les élèves doivent se plier à des contraintes réglementaires quelque peu inhabituelles. Rappelons que « l'arbitre est un témoin direct qui prend et assume des décisions complexes garantissant l'équité et la sécurité de chacun » (Mascret et Rey, 2011, p.93).

Les fiches d'observation

Dans un premier temps, nous mettons en place une fiche d'observation avec les points marqués ainsi que les points marqués au sol sur un renvoi direct sans être touché. Cet indicateur nous montrera si l'équipe arrive à trouver les espaces libres et mettra en place les stratégies 1 ou 2. De plus pour valoriser le fait de mettre une balle au sol sur un renvoi direct, nous avons décidé de mettre en place un coefficient plus élevé pour cet indicateur (x3).

Dans un deuxième temps, nous mettrons en place la fiche d'observation avec le nombre de relais.

- **Jeu en relais partant depuis la zone arrière :** *Jeu en 2 ou 3 touches de balle qui débute dans la zone arrière et qui ensuite est renvoyé, depuis la zone avant, dans les limites du terrain adverse.*

Dans cette situation, nous n'attendons pas automatiquement de la part des élèves de jouer en relais, mais cet indicateur a surtout été mis en place car nous devons l'introduire assez tôt pour qu'il soit maîtrisé par les observateurs lors de la future évaluation. En effet, les élèves ont le droit

de jouer en renvois directs et plusieurs des stratégies gagnantes proposent un jeu sans relais dans un espace libre (1 et 2).

Vu que nous permettons aux élèves de s'avancer dans le terrain pour servir, nous ne relevons pas cet indicateur dans la SAPSR. Il sera ajouté petit à petit lors du cycle d'apprentissage.

Toucher le cône pour le joueur qui envoie la balle chez les adversaires

Comme nous l'avons expliqué dans la situation d'apprentissage, nous avons mis en place un artefact réglementaire qui voulait que le joueur renvoyant la balle dans le camp adverse soit momentanément « mort » ; pour reprendre « vie », il devait toucher un cône situé à l'avant du terrain, sous le filet.

Pour le joueur renvoyant la balle chez les adversaires, cette contrainte oblige celui-ci à toujours être en mouvement et donc apprendre à se déplacer sur le terrain de manière intelligente. De manière intelligente dans le sens où il va devoir utiliser la ligne droite la plus courte vers un des cônes afin de perdre le moins de temps possible, mais également réussir à se replacer le plus rapidement possible pour soutenir son camarade resté seul, ce qui correspond à la RA suivante : *« J'utilise ma vision périphérique pour repérer la position de mon partenaire en cas de difficulté ».*

Pour le joueur qui réceptionne la balle, la contrainte est double. « Une contrainte matérielle qui consiste à intervenir physiquement (corporellement) sur le ballon. Une contrainte décisionnelle qui doit synthétiser la prise d'information sur l'adversaire et le choix tactique relatif à l'alternative « attaquer le camp adverse » ou « faire une passe à son partenaire » » (Éloi et Uhlich, 2013, p. 78). La première contrainte peut être résolue grâce à la RA : *« Je prends de l'information sur l'adversaire (orientation) le plus rapidement possible pour anticiper la trajectoire du ballon et me déplacer avec des petits appuis rapides pour être le plus tôt possible au point de chute. »*

La mise en place de cette contrainte vient d'une constatation faite lors de la situation de référence. Les élèves peinent à voir les espaces libres chez les adversaires et donc ne saisissent pas « les opportunités de renvois qui auraient pu permettre de surprendre les adversaires » (Éloi et Uhlich, 2013, p. 78). La deuxième constatation est celle que le partenaire était rarement utilisé ce qui fait que nous ne voyions que très rarement des jeux en relais. Comme le disent très bien

Éloi et Uhlrich (2013) dans leur texte, « il faut lire la situation pour sélectionner la solution adéquate » (p. 78).

La mise en place de cette contrainte réglementaire va provoquer « une succession d'incidents que les protagonistes doivent résoudre simultanément et sur tous les plans » (Éloi et Uhlrich, 2013, p. 83). En effet, après réception de la balle d'un adversaire, l'attaquant va se retrouver face à un dilemme. D'une part il pourrait renvoyer directement la balle mais va donc exposer son équipe à un renvoi direct du défenseur adverse. D'autre part, il a une opportunité en or pour conclure le point car il est face à un défenseur seul, ce qui va l'inciter à jouer directement chez ses adversaires. Le résultat de l'action sera immédiat et sanctionnera la pertinence du choix. Cela correspond à la règle d'action : « *J'utilise ma vision périphérique pour repérer la position de mon adversaire resté seul pour renvoyer la balle dans un espace libre si j'en ai la possibilité.* »

Nous attendons des élèves qu'ils se posent la question suivante :

- « Soit, je suis en mesure de conclure l'échange seul et je m'engage totalement (mentalement et matériellement) dans l'action qui va le permettre. »
- « Soit, je ne suis pas en mesure de le faire et je diffère le renvoi chez l'adversaire. Je choisis de solliciter mon partenaire. » (Éloi et Uhlrich, 2013, p. 80)

Dans le premier cas, les élèves doivent mettre en place la RA suivante : « *J'utilise ma vision périphérique pour repérer la position de mes adversaires afin de viser les espaces libres afin d'y envoyer la balle* » comme le propose les stratégies 1 et 2.

Dans le deuxième cas, le partenaire ayant touché le cône va devoir utiliser la RA suivante : « *J'utilise ma vision périphérique pour repérer la position de mon partenaire en cas de difficulté.* »

Les questions de problématisation

La question sera posée d'entrée de jeu aux élèves afin qu'ils puissent y réfléchir pendant les matchs. C'est cette même question qui guidera les débats d'idées lors des phases de dévolution. Avec ce questionnement, nous attendons des élèves qu'ils fassent émerger des stratégies gagnantes qu'ils dessineront au tableau.

Analyse a posteriori

Dans un premier temps, il a fallu que les élèves s'approprient la contrainte, nous faisons donc face à plusieurs cas où l'élève renvoyant la balle chez les adversaires oubliait d'aller toucher le cône. Cela a pris plusieurs services dans le premier match pour qu'ils comprennent la contrainte. Lors de la phase de définition au moment de poser la problématique, un élève m'a directement proposé la stratégie gagnante 1, mais après le premier match, il n'arrivait pas à la mettre en place. De plus, avec l'introduction du nouvel indicateur qu'est le nombre de relais, pour la première fois, nous avons pu observer un placement correct du camarade qui vient se positionner en relais, en zone avant. Jusqu'à maintenant, ils ne comprenaient pas qu'il fallait s'avancer, se rapprocher du filet. Ils restaient à la hauteur de leur camarade, peu importe l'emplacement sur le terrain.

Après la première leçon comprenant cette SAPSR, les élèves nous ont proposé la première stratégie. Nous leur avons proposé, lors des matchs suivants, d'essayer de la mettre en place mais nous avons remarqué que seul le « meilleur » joueur du binôme tentait de mettre cette stratégie gagnante en place. Le joueur le plus faible se contentait de remettre la balle en renvois directs sur l'adversaire. Dans plusieurs équipes, nous avons pu assister à un réel coaching de la part du joueur « fort » sur son camarade. En effet, les joueurs sont conscients qu'une grosse partie de l'évaluation représente des notes collectives et il est donc dans l'intérêt des deux joueurs de s'améliorer.

Pour bien comprendre la stratégie 1, en plus du dessin au tableau noir, nous avons mis en place deux binômes sur un terrain pour que la classe se rende réellement compte des espaces libres à chaque moment de l'action. Ce n'est qu'à la deuxième leçon que le dilemme cité plus haut est apparu chez les élèves. Ce sont eux qui nous en ont parlé en disant que selon le placement de leur équipe et celui du joueur restant, ils ne savaient pas s'ils voulaient jouer seul, ou alors en relais. Nous les avons laissé tester les différentes stratégies mais ils ont vite remarqué que l'utilisation du relais supprimait l'avantage numérique momentané qu'ils avaient.

Pour faire appel à leur mémoire didactique, à chaque début de leçon, nous leur demandions de dessiner au tableau les stratégies validées la semaine précédente. Pour promouvoir ces stratégies, nous mettions en place des matchs où le critère de réussite était de réussir à effectuer un certain nombre de fois les stratégies 1 ou 2.

SAD « Passes longues et renvois longs »

Description des difficultés techniques observés lors de la SAPSR

Les élèves se déplacent en courant à travers le terrain et s'épuisent donc rapidement. Ils n'arrivent pas à prévoir la trajectoire de la balle et se retrouvent donc souvent soit trop en avant soit trop en arrière par rapport au point de chute de la balle. Les élèves sont en retard sur leurs déplacements sur le terrain.

Lors des passes ou des renvois chez leurs adversaires, les épaules sont rarement alignées avec l'endroit où ils veulent envoyer les balles, il en résulte des imprécisions sur les passes. De plus, nous avons pu observé qu'ils ne font pas une amplitude du mouvement complète. Les élèves ont tendance s'arrêter au dessus de leur front au lieu de faire une flexion/extension des bras complète en finissant le mouvement en direction du point mort de la trajectoire voulue.

Comme nous l'avons dit, ils sont souvent en retard, nous aimerions qu'ils comprennent les trajectoires de la balle pour pouvoir prévoir et se mettre au point de chute. Ils ne savent pas initier le déplacement, ils commencent uniquement à se déplacer lorsque la balle est dans sa phase descendante, alors qu'il faudrait déjà qu'ils initient le déplacement lorsque la balle quitte les mains de leur adversaire. Au moment où la balle quitte les mains de notre adversaire, nous connaissons la direction de la balle, nous pouvons donc déjà initier le déplacement. Au moment où la balle atteint son point culminant, par rapport à la distance entre le point culminant et le filet, l'élève doit pouvoir prévoir son point de chute (Figure 8).

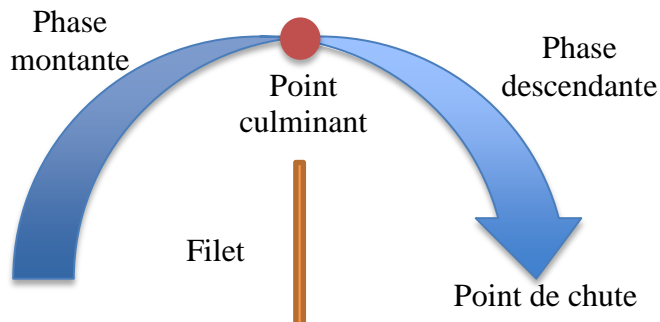


Figure 8

Formalisation de la SAD « Passes longues et renvois longs »

Cette SAD a été mise en place à quasiment tous les débuts de cours pour que les élèves la prennent comme une routine.

Ressources constitutives du projet

- Maîtriser la passe haute pour pouvoir renvoyer la balle dans le terrain adverse ou conserver la balle dans son propre terrain.

But : Jouer haut sur soi-même et long sur mon adversaire.

Critère de réussite : Réussir à faire au minimum 6 échanges en respectant les contraintes.

Dispositif : Par équipe, un joueur de chaque côté du filet et prendre une balle pour 2. Le joueur 1 engage la balle au dessus de lui-même en lançant la balle à deux main. Il s'approche du filet en faisant des passes hautes au dessus de lui-même, autant qu'il le souhaite, lorsqu'il arrive en zone avant, il annonce sur quel cône (droite, gauche ou milieu) il joue et ensuite il joue long, en zone arrière, sur un des cônes placés. Son camarade réceptionne la balle en passe haute et fait de même. Des cônes sont placés pour délimiter la zone avant et la zone arrière.

Contraintes : La balle doit arriver dans la zone arrière. Minimum 3 mètres de haut pour les passes hautes. Annoncer sur quel cône le joueur envoie la balle avant de jouer long.

Choix des élèves : Nombre de passes hautes sur soi-même et choix du cône avant de jouer long.

Variables didactiques : Faire l'exercice sous forme de défi, quel binôme arrivera à enchaîner le plus d'échanges sans mettre la balle au sol. Imposer l'ordre des cônes où le joueur doit envoyer la balle.

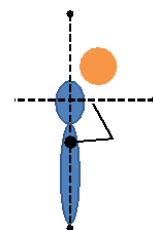
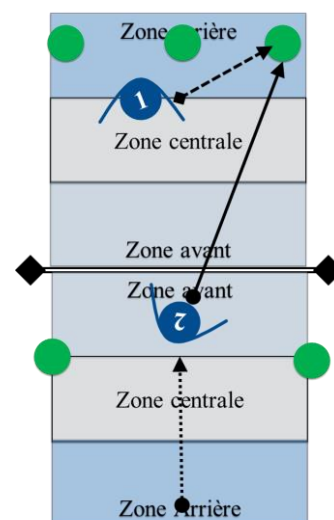


Figure 9

Règles d'action

- Je dois anticiper la trajectoire du ballon et me déplacer avec des petits appuis rapides pour être le plus tôt possible au point de chute.
- Je dois frapper la balle avec les 10 doigts légèrement en avant du front avec un mouvement d'extension des bras (Figure 9).
- Je dois écarter les pieds pour être bien équilibré sur mes appuis.
- Je dois aligner les épaules et mes appuis vers l'endroit où je veux envoyer la balle.
- Je dois pousser avec les jambes et finir avec les mains en direction du point mort haut de la trajectoire voulue.

Analyse a priori milieu/règles d'action

Organisation par équipe

Nous avons décidé de mettre les élèves par équipe comme ils en ont l'habitude, afin de travailler la cohésion de groupe. Ils ont l'habitude de travailler ensemble. On s'attendra donc à voir l'élève « fort » donner des conseils à son binôme car rappelons-le, la réussite sera bénéfique pour les deux.

Hauteur du filet

Le filet est placé à 2.20 mètres comme lors de tout notre cycle d'apprentissage. Cet aménagement est prévu pour ralentir le jeu et forcer les élèves à jouer haut. En ralentissant le jeu, nous pourrions donc favoriser les déplacements que nous recherchons chez nos élèves ce qui correspond à notre RA : *« Je dois anticiper la trajectoire du ballon et me déplacer avec des petits appuis rapides pour être le plus tôt possible au point de chute. »*

Cônes

Les cônes sont placés pour délimiter la zone avant et la zone arrière. Ce sont eux qui vont faire basculer les passes « hautes » de l'élève en une « longue » en zone arrière de mon camarade. Dans le cas précis de cette SA, nos cônes sont placés différemment que lors de la SR ou qu'à l'évaluation. Ces derniers sont placés à un mètre de la ligne arrière du terrain.

Trois cônes sont également placés à l'arrière du terrain (gauche, droite, milieu) afin que le joueur qui envoie long annonce avant de faire la passe sur quel cône il envoie la balle.

Amener la balle en zone avant

Nous demandons aux élèves de partir depuis leur zone arrière en passes hautes et venir en zone avant pour ensuite jouer « long ». Cela fait partie du choix des élèves, ils peuvent choisir le nombre de passes hautes pour venir en zone avant. Cette contrainte réglementaire est mise en place pour leur faire comprendre qu'il est plus facile d'envoyer la balle en zone arrière si nous sommes en zone avant. En effet, ils n'ont pas assez de force pour pouvoir envoyer leur balle depuis leur zone arrière, dans la zone arrière adverse.

Jouer en zone arrière

Comme nous l'avons déjà dit à maintes reprises, la zone arrière est sous exploitée par les élèves. Ils oublient que c'est le plus souvent une zone non défendue par leurs adversaires. C'est pour cette raison que nous aimerions les sensibiliser à utiliser la totalité du terrain. D'un point de vue moteur, les élèves vont devoir comprendre la différence entre une passe haute au dessus de leur tête et une passe longue. L'orientation des épaules ne va pas changer, mais la position des mains au point mort de la balle va changer. Dans le premier cas, nous finirons avec les mains au dessus du front et dans l'autre cas, avec les mains en direction du plafond ou des fenêtres au dessus du terrain adverse afin de favoriser une passe longue. Cela correspond à notre RA : « *Je dois pousser avec les jambes et finir avec les mains en direction du point mort haut de la trajectoire voulue.* » De plus, nous ajoutons la contrainte suivante, l'élève doit annoncer quel cône il vise à l'arrière du terrain adverse avant de jouer long.

Hauteur des passes hautes

Une des contraintes que nous avons mise en place dans cette SAD est le fait que les élèves doivent jouer avec des passes de minimum 3 mètres de haut au dessus de leur tête. Cela va les aider à maîtriser les actions sur la balle et également les aider à pouvoir se placer correctement sous la balle : « *Je dois anticiper la trajectoire du ballon et me déplacer avec des petits appuis rapides pour être le plus tôt possible au point de chute.* » De plus, pour réussir ces passes hautes, les élèves vont devoir mettre en place notre règle d'action : « *Je dois frapper la balle avec les 10 doigts légèrement en avant du front avec un mouvement d'extension des bras.* ». En effet, ils ne pourront pas jouer, avec des actions contrôlées sur la balle, avec la paume de leur main comme certains le font. Nous régulerons de manière individuelle en passant sur chaque binôme afin de les aider à se transformer. Nous régulerons également de manière collective lorsque les problèmes sont récurrents à plusieurs élèves. Comme nous l'avons dit dans le point précédent, les élèves devront différencier la direction des bras au-dessus de leur têtes (passes hautes sur soi-même) puis changer d'angle pour allonger la passe (passe longue).

Critère de réussite

La première fois que nous leur avons proposé cette situation, nous leur demandions de laisser tomber la balle pour voir si cette dernière était bien en zone arrière. Par la suite, nous avons fait

évoluer cette SAD. Nous leur demandions un minimum d'échanges afin d'avoir un jeu en continu qui se rapprocherait d'une situation de jeu réelle mais les contraintes devaient être gardées. En effet, le receveur devait toujours se trouver en zone arrière pour réceptionner la balle de son camarade.

SARRA « jeu en relais »

Cette situation a été proposée pour que les élèves puissent entraîner le jeu de relais en deux ou trois touche de balle.

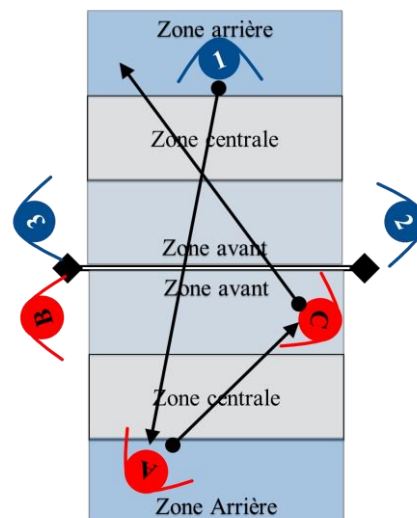
Ressources constitutives

- Se déterminer récepteur-passeur pour renvoyer la balle en zone avant ou directement de l'autre côté dans un espace libre.
- Se placer en relais du récepteur pour conserver la balle dans son aire de jeu ou la renvoyer directement dans le terrain adverse dans un espace libre.

But : Jouer en relais pour attaquer la zone arrière adverse.

Critère de réussite : Sur 10 services marqués plus de points que ses adversaires en respectant les contraintes.

Dispositif : En situation de 1 contre 1 + 2, un joueur va servir en zone arrière. Le service se fait en frappant la balle par le bas et doit arriver en zone arrière. Le recepitioneur doit jouer en relais sur son camarade positionné en diagonal de sa position. Ce joueur est positionné à l'extérieur du terrain, à côté de filet et peut alors entrer dans le terrain. Ce relayeur joue la deuxième touche de balle en la renvoyant sur le premier joueur qui devient l'attaquant ou en la renvoyant directement dans le terrain adverse en zone arrière. L'attaque doit arriver en zone arrière avec 3 touches de balle maximum.



Contraintes : La balle doit à chaque fois arriver en zone arrière, jeu en relais sur la diagonale. Le service ne doit pas arriver en zone arrière.

Choix de l'élève : Jouer en 2 ou 3 touches de balles. Possibilité de s'avancer dans le terrain pour servir.

Analyse a priori

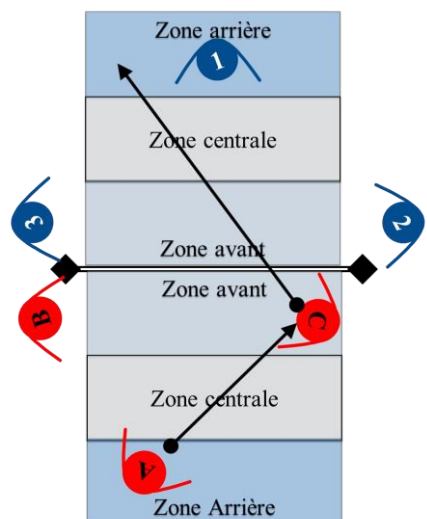


Figure 10

l'information sur le placement de l'adversaire et il décide de conserver le ballon dans la zone avant pour adresser une passe au joueur A qui peut attaquer la zone arrière du terrain adverse (Figure 11).

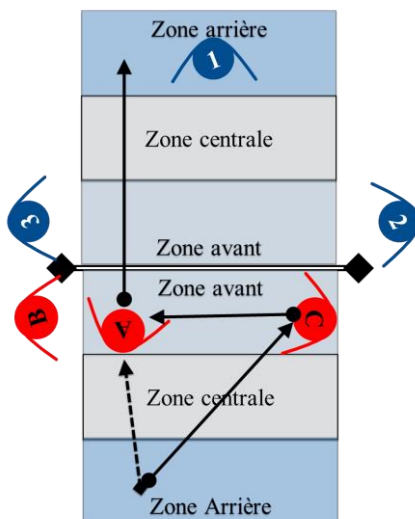


Figure 11

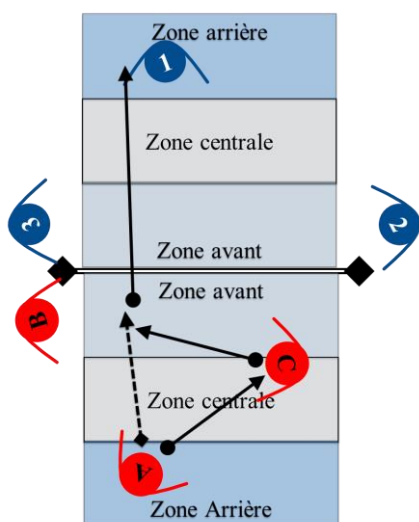


Figure 12

Si le joueur A est en difficulté sur la réception, alors il lève la balle dans la diagonale pour le joueur C qui se déplace en soutien de A. Le joueur C peut alors lever la balle vers la zone avant pour permettre au joueur A de renvoyer dans la zone arrière adverse (Figure 12).

Analyse a priori milieu/règles d'action

Organisation 3 par 3

Cette organisation utilise six élèves par terrain ce qui nous permet d'utiliser tous les élèves de la classe en même temps en les répartissant sur les 3 terrains disponibles. Nous leur demandons de changer de place sur le terrain tous les 5 services.

Hauteur du filet

Comme pour toutes les autres situations d'apprentissage, le filet reste à 2.20 mètres pour ralentir le jeu. En effet, cela favorisera le jeu en passe haute, ce qui permettra aux élèves d'intégrer les différentes phases de la balle lorsqu'elle est en l'air : phase montante, point culminant, phase descendante et point de chute.

Contraintes

Ces contraintes permettent à cette situation d'être en adéquation avec les intentions de notre projet. En effet, un des indicateurs de l'évaluation relève le nombre de relais lors des matchs. De cette manière, nous favorisons l'apparition, chez les élèves, de cet indicateur.

La balle doit à chaque fois arriver en zone arrière

Comme nous l'avons vu lors de la SR, les élèves peinent à exploité la totalité du terrain adverse. En obligeant les élèves à jouer en zone arrière, nous les faisons prendre conscience des espaces libres.

Les élèves doivent jouer en relais (2 ou 3 touches)

Cette SARRA a pour but de faire travailler aux élèves le jeu en diagonale, en utilisant leur camarade comme relais pour jouer la balle en 3 touches de balle, ou alors de jouer simplement avec 2 touches de balle avec leur camarade, qui renvoie la balle chez les adversaires. Comme expliqué dans les stratégies, au moment de réceptionner le service, *« Je prends de l'information sur la balle de mon adversaire le plus rapidement possible pour anticiper la trajectoire de la balle et me déplacer avec des petits appuis rapides pour être au point de chute. »* Suivant l'endroit de la réception, l'élève va devoir jouer avec son relayeur de droite, ou de gauche. *« En fonction de mon placement sur le terrain au moment de la réception de la balle, je joue en relais, en diagonale proche du filet (1 mètre) sur mon camarade qui entre dans le terrain. »* S'il reçoit la balle sur la droite de son terrain, il devra jouer avec son relayeur situé à l'avant gauche de son

terrain, afin que ses passes hautes lui laissent du terrain pour venir se replacer en zone avant pour jouer la troisième touche de balle : « *Je m'avance dans le terrain proche du filet pour jouer la 3^{ème} touche en zone arrière adverse en faisant une passe haute.* » A l'inverse, si le receptrionneur reçoit la balle à gauche, il devra jouer avec son relayeur de droite.

Nous avons également mis en place le jeu en 2 touches de balle afin de pouvoir créer un effet de surprise chez les adversaires, pour casser le rythme. Le jeu en 3 touches de balle va beaucoup ralentir le jeu, nous nous attendons donc à un placement correct de la part de l'adversaire seul. Pour pallier à cette redondance, nous laissons la possibilité au relayeur d'envoyer lui-même la balle en zone arrière adverse s'il voit un espace libre.

Service

Le service se fait de la même manière que lors de la future évaluation. La balle doit être frappée par le bas mais nous obligeons les élèves à servir en zone arrière adverse soit à gauche, soit à droite. D'une part pour que notre situation d'apprentissage puisse prendre place et d'autre part pour les entraîner pour la note individuelle. De plus, le service nous permettra « un lancement de l'exercice qui reconstitue les conditions réelles du jeu » (Poussin, 2015). Nous leur laissons la possibilité de s'avancer dans le terrain pour servir en zone arrière ce qui est utilisé uniquement par quelques joueurs qui n'arrivent pas encore de manière automatique à servir en zone arrière.

Critère de réussite

Dans une forme de petit match sur 10 services (5 services pour chaque équipe), nous voulons que l'équipe arrive à marquer plus de point que l'équipe adverse en respectant les contraintes. Ils ont le choix des stratégies, mais doivent respecter les contraintes. Chaque non respect d'une contrainte donne un point à l'équipe adverse. Nous ne proposons pas de fiche d'observation pour cette SA car nous pouvons utiliser la totalité de la classe en même temps. De plus, l'observation se résume à compter les points (et respecter les contraintes) ce qui peut être fait par les 6 joueurs qui jouent.

Bibliographie

- Éloi, S. & Uhrich, G. (2013). La mobilisation d'un artefact réglementaire dans le cadre de la formation d'étudiants en STAPS. *Recherche et formation* 73, 73-88. Récupéré le 1^{er} décembre 2015 sur le site : <http://rechercheformation.revues.org/2096>
- Llobet, E. (2010). Une première expérience en volley-ball. In M. Travert, N. Mascret & O. Rey (Ed.), *L'élève débutant en EPS*, (pp. 217-230). Dossier EPS n° 78. Paris : Editions Revue EPS.
- Dénervaud, H. & Poussin, B. (2011). *Quelle(s) pratique(s) scolaire(s) en volleyball compatible avec le PER ?* Powerpoint de la formation continue récupéré le 15 octobre 2015 sur le site du groupe d'éducation physique du CO : <http://edu.ge.ch/co/education-physique/ressources>
- Lepuissant, S. (2004). *Évolution du rapport de force entre l'attaque et la défense en volley-ball scolaire et propositions de contenus*. Récupéré le 7 décembre 2015 sur le site : <http://epsetsociete.fr/>
- Mascret, N. & Rey, O. (2011). Culture sportive et rôle sociaux. In N. Mascret (Coord.), *La culture sportive* (pp. 81-98). Paris: Editions revue EP.S.
- Marsenach, J. (1994). *EPS au collège et volley-ball*. Paris : INRP.
- Poussin B. (2015), *Construction et formalisation d'une situation d'apprentissage en fonction d'un projet* (23 septembre 2015), *Construction et analyse a priori des SA* (25 novembre 2015), Atelier Didactique en Education Physique MASE, IUFE.

Annexe : Organisation des matches pour l'épreuve

