

Grégoire André



**UNIVERSITÉ
DE GENÈVE**

INSTITUT UNIVERSITAIRE
DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Atelier de didactique
MASE
Education physique et sportive
2015-2016

Dossier « Volleyball »
2^{ème} année filles

Collège Calvin

Chargé d'enseignement : Bernard Poussin

Cohérence et pertinence du projet

Ce projet est proposé à des élèves filles de 2^{ème} année du collège Calvin. En 1^{ère} années, les élèves ont tous effectués un cycle d'environ 8 à 9 leçons de volley. Ce dernier consiste en des matchs de deux contre deux avec pour critères principaux le nombre de ballons renvoyés par rapport à ceux reçu ainsi que le pourcentage de ballons renvoyés en zone arrière du terrain adverse. Ce dernier critère demande aux joueurs, n'ayant pas suffisamment de force et de technique, de renvoyer la balle depuis une zone proche du filet. En revanche, la progression du ballon vers cette zone n'est pas évaluée et dans de nombreux cas, l'attaque se résume simplement à pousser le ballon le plus fort possible de l'autre côté puisque l'attaquant ne se trouve pas en bonne position du fait que le jeu de passe n'est pas de bonne qualité.

Le projet effectué durant l'année scolaire 2015-16 cible les phases de réceptions et de construction du point de façon qualitative. Comment les élèves réceptionnent-ils le ballon et le font-ils progresser vers l'avant ? Autre changement par rapport au projet de 1^{ère} année, l'observation devient individuelle, ne permettant plus de « simplement » compter sur les autres. Dernière évolution, le nombre de joueurs passe de deux à trois. Cela, demande un effort supplémentaire en termes d'organisation. Dans un logique de continuité, les élèves qui prendront l'OC sport en 3^{ème}, voire en 4^{ème} année, se verront jouer en quatre contre quatre.

Concernant mes choix d'indicateurs pour l'axe de travail susmentionné, Metzler (2005) identifie plusieurs type de résultats de l'action du joueur sur le ballon : non touché (valant 0 point), touché mais non récupéré (1), conservé (2), ce qu'il appelle le gagne terrain (3) et pour finir le gagne temps (4). L'auteur estime qu'un joueur est considéré comme moyen lorsqu'il obtient un ratio « pts/actions » entre 1 et 1.5. Partant de là, et afin de simplifier les critères, je n'ai décidé de ne garder que 3 catégories :

- Ballon perdu (0) : Tout ballon qui ne permet pas la continuité du jeu (mal maîtrisé ou tombé au sol)
- Ballon jouable (1) : Tout ballon qui permet la continuité du jeu mais n'est pas joué haute et vers l'avant.
- Ballon joué haut et en zone avant (3).

En revanche, j'ai durci le barème en estimant que le joueur « moyen », donc ayant la note de 4, devrait obtenir un ratio de 1pt/action (soit 2 pts/action avec les décomptes des points de l'auteur).

Dans mon enseignement 2015-2016 je n'avais pas mis d'indicateur sur la balle au sol pensant que le gain de match suffisait. En effet, tout au long du cycle, j'ai insisté sur la notion de

performance. Cette dernière doit être mise en avant et les joueurs doivent toujours être conscients de la finalité de leur action, c'est-à-dire de gagner chaque point. Ils ont, lors de chaque touche de balle, la nécessité de se questionner sûr le meilleur choix à faire, conserver ou attaquer. C'est dans cette optique que le projet impose de renvoyer en deux touches minimum à moins que le meilleur choix ne soit de jouer en une touche (et amène donc à une balle au sol). Toutefois, cette « philosophie » n'a pas été concluante avec toutes mes classes. Les « compétitrices » jouaient le jeu alors que d'autres élèves ont préféré jouer à un jeu de « 3 touches par-dessus le filet » en oubliant le but. J'ai donc décidé, dans le projet présenté ici, de rajouter l'indicateur « balle au sol ». En complétant mon projet, je passe donc d'un axe de travail ayant pour objectif de « récupérer le ballon pour l'amener en zone d'attaque » (Metzler, 2005, p.90) à « placer un partenaire en situation favorable pour marquer » (Metzler, 2005, p.130).

A propos de la balle au sol, cette dernière a été incluse puisqu'elle « donne du sens à la touche de balle en renforçant l'intérêt d'identifier les situations favorables de tir et de s'organiser (placement-déplacement) en posture de tir » (Léziart & Lepuissant, 2001, p.6). J'ai fait le choix de l'introduire sous forme d'un objectif à atteindre, soit 3 balles au sol par match. En effet, je trouvais cela plus parlant pour les joueurs qu'une note en fonction d'un nombre de balle au sol. En l'incluant dans la note de score, je modifie ce dernier afin d'amener les élèves à gagner avec la manière (Mascret, 2011).

Au sujet de l'organisation des équipes sous forme de club, je me suis inspiré de l'article de Mascret et Rey (2011). Ces derniers proposent de créer deux clubs composés de deux équipes homogènes en leurs seins mais hétérogènes entre elles. Les équipes affrontant uniquement l'équipe de même niveau du club adverse. Lors des matchs, les joueurs ne jouant pas sont observateurs de l'équipe faisant partie de leur club. Afin de « permettre aux joueurs de dépasser le rôle social d'observateur et l'intégrer à celui d'entraîneur » (Mascret & Rey, 2011, p.84), les auteurs solidarisent les résultats des deux équipes du même club. En effet, « sans la création d'une réelle relation entre celui qui pratique et celui qui observe, ce passage semble difficilement envisageable » (Mascret & Rey, 2011, p.84). Ce nouveau rôle social doit être utilisé lors des situations d'apprentissage et réutilisé dans les matchs puisque lors des temps morts « les joueurs les plus habiles ont intérêt à conseiller, à réguler, à motiver et à pratiquer de manière raisonnée, bref à « entraîner » les joueurs plus en difficultés s'ils veulent donner à leur club les meilleures chances de remporter le tournoi » (Mascret & Rey, 2011, p.86).

Projet volleyball

Compétences dans l'action

Réceptionner la balle, assurer sa conservation en progressant vers l'avant pour placer un partenaire en situation de marquer.

Compétences autour de l'action

Les joueurs s'auto-arbitrent pour gérer les rencontres. Les observateurs identifient et repèrent certaines actions caractéristiques du jeu pour récolter de l'information pendant les matchs.

Ressources constitutives

Habiletés motrices

Aspects stratégiques

- Lors de chaque action, être en mesure de changer de rôle (réceptionneur, passeur ou attaquant) pour construire une action collective offensive
- Occuper son espace de jeu pour réduire les espaces libres
- Dès la réception, faire progresser le ballon vers l'avant de son aire de jeu pour se mettre en position d'attaque favorable
- Jouer en fonction du placement de l'adversaire pour gagner le point avec un ballon au sol

Aspects techniques

- Servir pour engager l'échange
- Lire la trajectoire de la balle, se déplacer rapidement pour jouer équilibré et conserver la balle
- Effectuer une passe avec une trajectoire haute et en cloche pour donner du temps à son partenaire
- Utiliser la manchette pour défendre son terrain lorsque l'on n'a pas le temps de se placer sous la balle.
- Tendre les trajectoires des balles pour attaquer plus efficacement une zone libre du terrain adverse

Connaissances

- Connaître les règles du jeu proposées par l'enseignant pour s'auto-arbitrer en match
- Utiliser les résultats de l'observation pour réguler les comportements individuels ou collectifs
- Verbaliser ses actions de jeu ou celles de camarades pour construire des règles d'action pertinentes

Habiletés méthodologiques

- Utiliser des critères d'observation pour recueillir des informations sur un joueur ou une équipe

Attitude

- Prendre en charge différents rôles sociaux pour assurer le bon déroulement de la leçon.

Description de l'épreuve

Dispositif

- Tournoi à 3 contre 3 sur un terrain de badminton (lignes extérieures). Zone avant délimitée par la ligne de service de badminton (2m) et zone arrière par une ligne à 4 m du filet.
- Sous forme de club, les joueurs de niveau hétérogène sont répartis en équipes de niveau homogène.
- Match sur 30 engagements quel que soit le nombre de joueurs/équipe.
- Le filet est placé à 2m30.

Mise en jeu

- 3 services par le bas de suite par équipe et par joueur.
- Possibilité d'avancer jusqu'à la limite de la zone arrière pour servir.
- Service en ZAR adverse obligatoire.

Règlement

- Interdiction de toucher la balle de manière consécutive.
- Interdiction de toucher le filet durant l'échange.
- Interdiction de porter la balle.
- Interdiction de pénétrer le terrain adverse.

<i>Chaque transgression donne le point à l'adversaire.</i>
--

Règles particulières

- L'équipe choisit son règlement (voir ci-dessous) pour l'ensemble de l'évaluation.
- Le renvoi direct est toléré uniquement s'il se solde par un ballon au sol. 3 renvois directs « infructueux » sont tolérés par match.
- Un temps mort de 30 secondes par match après 12 services est accordé.

Auto-arbitrage

Pendant le jeu, les joueurs ont pour fonction

- De s'assurer que l'équipe adverse est prête avant d'engager.
- D'annoncer le score avant chaque engagement.
- D'annoncer les balles "fautes" dans leur propre terrain.
- De faire appliquer les points spécifiques du règlement.
- D'annoncer le score final aux observateurs et de noter le score sur les fiches à disposition.

Modalités du tournoi

- Il y a deux clubs : A et B. Chacun de ses deux clubs est composé de deux équipes formées en fonction du niveau des joueurs. L'équipe 1 est composée des meilleurs joueurs.
- L'équipe A1 n'affronte que l'équipe B1 tandis que les A2 que les B2.
- Avant le début de l'évaluation, l'équipe choisit le règlement qu'elle utilisera. Cela aura un impact sur la note de maîtrise du score (coefficient).

Les différents règlements

- R1 : la seconde touche de balle peut être bloquée lors de tous les échanges. (note X 0.85)
- R2 : Il est possible de bloquer la seconde touche de balle uniquement 3 fois par match (note X 0.95)
- R3 : Il est interdit de bloquer la seconde touche de balle. (note X 1.00)

Modalités du blocage

Une balle bloquée doit l'être en une seule tentative (pas de rebond entre les mains). Elle peut l'être n'importe où sur le terrain et quelle que soit sa hauteur. En revanche, elle devra être renvoyée à deux mains dans un mouvement continu (max 2 secondes). Elle ne peut être renvoyée directement dans le camp adverse. Si ces règles ne sont pas respectées, le point revient à l'équipe adverse.

Modalités de l'observation

Lors des matchs, l'observation individuelle est réalisée par les joueurs de l'équipe de son propre club. La feuille de vérification du décompte des points est tenue par le remplaçant de l'équipe jouant. Il décompte aussi le nombre de renvois directs infructueux (c'est-à-dire ne touchant pas directement le sol de l'adversaire). Durant les 3 premiers renvois directs ne gagnant pas directement le sol, le jeu continue. Dès le 4^{ème}, renvoyer directement est considéré comme une faute et le point est comptabilisé pour l'adversaire. Le nombre de balles au sol est comptabilisé par les joueurs. Ces derniers baissent un des trois cônes pour le notifier. Lorsque les trois cônes sont au sol, le bonus est validé.

Organisation du tournus

Le tournus des équipes et des remplaçants s'effectue en fonction du tableau. Il y a un tournus tous les 6 points joués.

Equipe de 5		
Serveur	Joueuses	Remplaçantes
1	1-2-3	4-5
4	1-3-4	2-5
5	1-4-5	2-3
2	2-4-5	1-3
3	2-3-5	1-4

Equipe de 4		
Serveur	Joueuses	Remplaçantes
1	1-2-3	4
4	1-3-4	2
2	1-2-4	3
3	2-3-4	1
Au choix	Au choix	Au choix

Pour les équipes de 3 : Pas de remplaçante. Afin d'arriver à 30 points joués, 2 joueuses font 2 séries de services par match. Faire en sorte qu'il n'y ait pas plus de 3 services d'écart entre les joueurs à la fin des 3 matchs

Organisation des matchs

Match N°	Club A		Club B	
	Joue	Observe	Joue	Observe
1	A1	A2	B1	B2
1'	A2	A1	B2	B1
2	A2	A1	B2	B1
2'	A1	A2	B1	B2
3	A1	A2	B1	B2
3'	A2	A1	B2	B1

Modalités d'évaluation

Compétences dans l'action

Maîtrise de l'activité lors de l'ensemble du tournoi (coefficient 2)

Calcul du coefficient = nombre de points/nombre d'actions (2x, individuel)

Coefficient	<0.5	0.5-0.74	0.75-0.99	1-1.24	1.25-1.49	1.5-1.74	1.75-1.99	≥2
Note	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

Services (1x, individuel)

% de services réussis	≤40	41-49	50-57	58-65	66-74	75-82	83-90	≥90
Note	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

Performance collective (coefficient 1)

Nombre de points marqués lors du match (30 pts joués) et bonus offensif.

Nb de points marqués	- 9	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	+ 18
Note sans bonus	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0
Note avec bonus	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0

Note en fonction des coefficients du règlement choisi

R1 : x 0.85

R2 : x 0.95

R3 : x 1

Compétences autour de l'action (coefficient 1, individuel)

- Capacité à gérer les tournus des engagements, de s'auto-arbitrer, d'annoncer le score (5 pts : -1pt par tournus lent ou faux, -1pt si le règlement n'est pas appliqué, -1 pt si perte du score)
- Capacité à remplir une fiche d'observation (5 pts : -1pt par erreur ou trou)

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 d'observation individuelle

Equipe :	Prénom joueuse :	Date :
Match n°	Equipe adverse :	Observatrice

Score final (mon score en premier) :

	<i>Résultat de l'action</i>			<i>Récapitulatif</i>	
	Balle ratée	Balle jouable	Balle haute et dans la zone avant	Nombre d'actions	Nombre de points
Réception & passe					
Valeur de l'action	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	Pt(s)/action=	
Service				% réussis=	
	<i>Réussi</i>		<i>Raté</i>		
<i>Bonus offensif</i>			<i>OUI</i>	<i>NON</i>	

Match n°	Equipe adverse :	Observatrice
----------	------------------	--------------

Score final (mon score en premier) :

	<i>Résultat de l'action</i>			<i>Récapitulatif</i>	
	Balle ratée	Balle jouable	Balle haute et dans la zone avant	Nombre d'actions	Nombre de points
Réception & passe					
Valeur de l'action	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	Pt(s)/action=	
Service				% réussis=	
	<i>Réussi</i>		<i>Raté</i>		
<i>Bonus offensif</i>			<i>OUI</i>	<i>NON</i>	

Fiche de décompte des points ainsi que des renvois directs (à remplir par la remplaçante)

Match N°1 Mon équipe :..... Adversaire :.....																														Renvoi direct	
Mon équipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3
Adversaire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3

Match N°2 Mon équipe :..... Adversaire :.....																														Renvoi direct	
Mon équipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3
Adversaire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3

Match N°3 Mon équipe :..... Adversaire :.....																														Renvoi direct	
Mon équipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3
Adversaire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3

Match N°4 Mon équipe :..... Adversaire :.....																														Renvoi direct	
Mon équipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3
Adversaire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3

Match N°5 Mon équipe :..... Adversaire :.....																														Renvoi direct	
Mon équipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3
Adversaire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 – 2 - 3

SAPSR « contrat avec 3 règlements » (Metzler, 2005)

Ressources constitutives

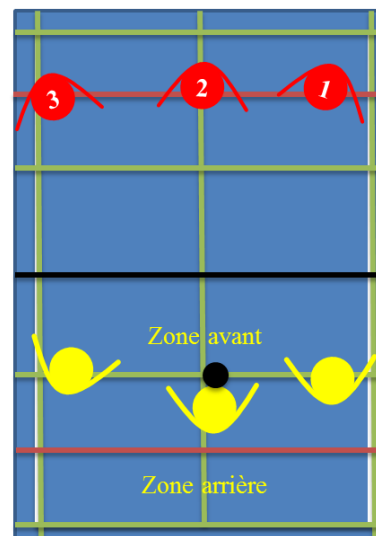
- Lors de chaque action, être en mesure de changer de rôle (réceptionneur, passeur ou attaquant) pour construire une action collective offensive
- Occuper son espace de jeu pour réduire les espaces libres
- Dès la réception, faire progresser le ballon vers l'avant de son aire de jeu pour se mettre en position d'attaque favorable
- Jouer en fonction du placement de l'adversaire pour gagner le point avec un ballon au sol

But : Marquer le plus grand score possible.

Critère de réussite : Augmenter son score à chaque match.

Organisation : Cette SAPSR conserve le règlement, les dimensions du terrain et les équipes de l'épreuve. Si ce n'est que l'équipe 1 peut affronter l'équipe 2 de l'autre club ou les clubs ont la possibilité de mélanger les 2 équipes.

Contrainte : Le service doit arriver en zone arrière et les réceptionneuses se trouvent sur la ligne de la zone arrière sur l'engagement. Les renvois directs donnent le point à l'adversaire sauf si le ballon va directement au sol.



Choix des élèves : Les équipes ont l'obligation de prendre un temps mort lorsqu'elle le désire et les élèves choisissent un des règlements suivants :

- R1 : la seconde touche de balle peut être bloquée lors de tous les échanges.
- R2 : Il est possible de bloquer la seconde touche de balle uniquement 3 fois par match.
- R3 : Il est interdit de bloquer la seconde touche de balle.

Contrats : Les contrats varient en fonction de l'avancée du temps didactique, parfois deux, voire les trois contrats peuvent être fixés.

- C1 : $\geq 70\%$ de ballons renvoyés/reçus.
- C2 : $\geq 50\%$ de ballons renvoyés depuis la zone avant.
- C3 : 3 ballons au sol qui seront observé grâce à des cônes.

Score : Gagner avec la manière (Mascret 2011).

- Victoire avec le R3 en réussissant le/les contrats = 6 pts
- Victoire avec le R2 en réussissant le/les contrats = 5 pts
- Victoire avec le R1 en réussissant le/les contrats = 4 pts
- Victoire en manquant le/les contrats = 3 pts
- Défaite en réussissant le/les contrats = 2 pts
- Défaite en manquant le/les contrats = 1 pt

Problématique : (C1) Comment s'organiser collectivement en défense pour renvoyer tous les ballons dans le camp adverse ? (C2) Quelle circulation du ballon mettre en œuvre pour amener tous les ballons dans la zone avant ? (C3) Comment réussir à mettre le ballon au sol ? (S) Quelle trajectoire donner au ballon ? (S) Quelles informations prendre sur l'adversaire ?

Analyse a priori de la SAPSR

Protection de son terrain et renvoi de la zone avant(C1)

Si le receveur est en difficulté sur la réception du service, et qu'il n'a pas le temps de se placer sous la balle pour la jouer de façon équilibrée alors il tente de gagner du temps en levant la balle le plus haut possible. Le partenaire le plus proche réagit rapidement si possible dès la lecture du service et vient en soutien alors que le second se place pour être à distance de passe de l'action (figure 1). Le

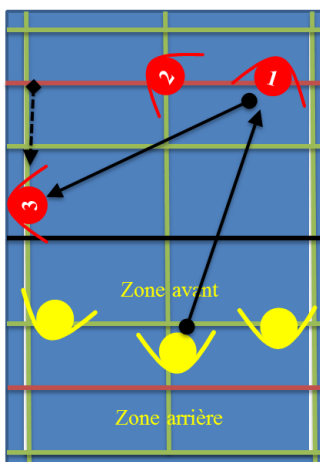


Figure 2

joueur (2) se trouve alors devant deux alternatives, s'il est dans une posture équilibrée alors il peut jouer dans la zone avant pour le joueur (1) ou (3) en fonction de son orientation. S'il est dans une posture déséquilibrée, alors il lève le ballon le plus haut possible pour donner du temps à ses partenaires.

Si le receveur est en bonne position, placé sous la balle en équilibre et face au jeu, alors il choisit de jouer une balle haute vers l'avant dans la

diagonal la plus longue. Les partenaires proposent une solution en zone avant en étant en orientation partagée dès que le service est engagé (figure 2).

Attaque du terrain adverse (C2)

Si le passeur a pu prendre de l'information sur le placement des défenseurs lors de son déplacement et est en position équilibrée sous la balle et orienter vers l'espace libre alors il attaque sur la 2^{ème} touche dans l'espace libre (figure 3).

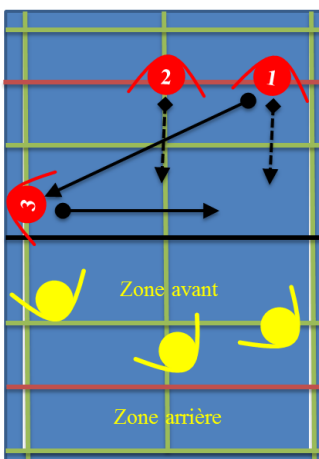


Figure 4

Si le passeur (1) n'a pas pu prendre de l'information sur le placement des adversaires ou qu'il estime ne pas être en mesure de marquer le point sur la 2^{ème} touche, alors il s'oriente avec des appuis parallèle au filet et met une balle haute en zone avant pour les joueurs (2) ou (3) qui s'avance dans la zone avant pour attaquer face au jeu en tentant de faire tomber le ballon au sol par une attaque rapide ou un ballon placé (figure 4).

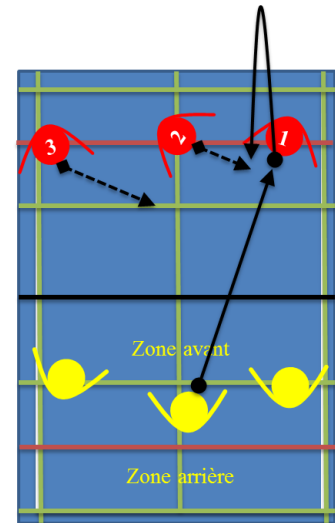


Figure 1

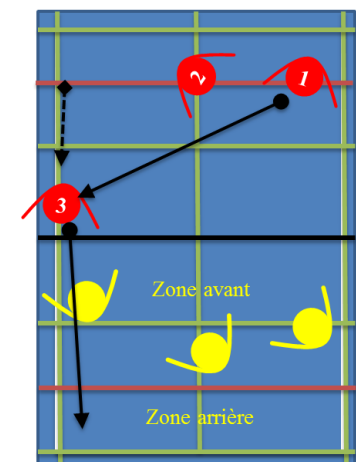


Figure 3

Fiche récapitulative

Club :

Equipe n° :

Match n°	Adversaire	Règlement choisi (R)	Score final	Respect du contrat	Respect R	Point(s) obtenu(s)
		1 2 3		OUI NON	OUI NON	
		1 2 3		OUI NON	OUI NON	
		1 2 3		OUI NON	OUI NON	
		1 2 3		OUI NON	OUI NON	
					Points	

Equipe n° :

Match n°	Adversaire	Règlement choisi (R)	Score final	Respect du contrat	Respect R	Point(s) obtenu(s)
		1 2 3		OUI NON	OUI NON	
		1 2 3		OUI NON	OUI NON	
		1 2 3		OUI NON	OUI NON	
		1 2 3		OUI NON	OUI NON	
					Points	

Total des points des deux équipes
--

Victoire avec le R3 en réussissant le/les contrats = 6 pts

Victoire avec le R2 en réussissant le/les contrats = 5 pts

Victoire avec le R1 en réussissant le/les contrats = 4 pts

Victoire en manquant le/les contrats = 3 pts

Défaite en réussissant le/les contrats = 2 pts

Défaite en manquant le/les contrats = 1 pt

Fiche d'observation pour le contrat 1(C1)

Club :

Equipe n° :

Adversaires :			
Match n°	Ballons reçus	Ballons renvoyés	Ration Renvoyés/reçus
Actions			

Score Final (mon score en premier :

Contrat réussi : OUI/NON

Adversaires :			
Match n°	Ballons reçus	Ballons renvoyés	Ration Renvoyés/reçus
Actions			

Score Final (mon score en premier :

Contrat réussi : OUI/NON

Adversaires :			
Match n°	Ballons reçus	Ballons renvoyés	Ration Renvoyés/reçus
Actions			

Score Final (mon score en premier :

Contrat réussi : OUI/NON

Fiche d'observation pour le contrat 2(C2)

Club :

Equipe n° :

Adversaire :						
Match n°	Zone de départ du ballon			Récapitulatif		
Renvois	Ratée	Depuis la Zone arrière	Depuis la zone avant	Nombre d'actions	Nombre depuis la zone avant	%attaques depuis la zone avant

Score Final (mon score en premier :

Contrat réussi : OUI/NON

Adversaire :						
Match n°	Zone de départ du ballon			Récapitulatif		
Renvois	Ratée	Depuis la Zone arrière	Depuis la zone avant	Nombre d'actions	Nombre depuis la zone avant	%attaques depuis la zone avant

Score Final (mon score en premier :

Contrat réussi : OUI/NON

Adversaire :						
Match n°	Zone de départ du ballon			Récapitulatif		
Renvois	Ratée	Depuis la Zone arrière	Depuis la zone avant	Nombre d'actions	Nombre depuis la zone avant	%attaques depuis la zone avant

Score Final (mon score en premier :

Contrat réussi : OUI/NON

Analyse a priori milieu/règles d'action

But : Gagner le match en respectant le contrat

Il est important que les joueurs jouent en ayant en tête le but final de leur action : gagner le match. Toutefois, respecter le contrat oblige les élèves à une démarche réflexive quant au jeu pratiqué.

Contrainte : placement en ZAR lors de la réception de l'engagement

Oblige tous les joueurs à s'organiser lors de la réception. Chacun pouvant être réceptionneur.

Contrat : ≥ 70 % de ballons renvoyés/reçus

Au vu de la SR, la continuité du jeu à 3 contre 3 n'est pas maîtrisée. Pour défendre leur terrain et empêcher l'équipe adverse de marquer un point, il faut alors que les joueurs se identifient comme réceptionneurs ou passeurs le plus rapidement possible et le communiquer (voix, gestes, regards) à leur camarades. Afin de jouer la balle ils devront identifier le point haut de la trajectoire de balle et se déplacer rapidement sous la balle pour la réceptionner au-dessus de sa tête. Ces informations doivent se prendre dès l'envoi d'un service ou une attaque adverse. Le réceptionneur doit identifier les deux alternatives se je suis dans une posture favorable et je tente de faire progresser le ballon vers le filet, soit je suis dans une posture défavorable et je donne du temps à mes partenaires en levant la balle. Les partenaires doivent également anticiper la posture du réceptionneur pour choisir entre les alternatives : jouer en soutien ou se déplacer vers le filet pour recevoir une passe.

Contrat : 50 % de balles renvoyées depuis la zone avant

Le premier contrat est quantitatif, il n'indique pas comment se construit l'action. Ce second contrat répond à ce manque. Les réceptionneurs devront notamment construire la circulation du ballon en ZAV en jouant sur les diagonales en faisant une passe haute avec extension des bras et des jambes, avec l'orientation des appuis et des épaules en direction son coéquipier. Le passeur doit donc anticiper l'action du réceptionneur pour lui proposer une solution sur la diagonale qui peut être qualifié de « jeu en appui ».

Contrat : 3 balles au sol par match de 24 points

Il ne suffit plus de renvoyer la balle. L'attaquant devrait donc choisir la zone qu'il veut viser et quand cela est favorable. Pour cela il devra regarder l'adversaire mais agir également en fonction de sa position et de son orientation sur le terrain.

Choix du règlement

Ce choix de l'équipe est primordial. Il est important qu'il soit réfléchi afin de pouvoir respecter le contrat et construire les compétences attendues. Le règlement 3 dit « normal » est le niveau attendu lors de l'examen. Toutefois, le règlement 1, et dans une moindre mesure le deux, permet « aux joueurs de vivre la situation d'affrontement en volley-ball même si la réception est ratée : elle évite une succession de services/réceptions sans que l'échange n'ait plus loin, donnant une chance au passeur de relancer le jeu par une passe à un attaquant. Les joueurs ont ainsi plus de temps pour organiser l'attaque » (Metzler, 2005, p.31). Il ne faut pas oublier que le volley-ball demande aux joueurs d'agir « dans des conditions d'urgence temporelle imposées par les modalités d'intervention sur le ballon » (Metzler, p.29). Ce choix du règlement sera aussi possible lors de l'évaluation mais avec un coefficient.

Contrainte : pas de ballon renvoyé en une touche

Cette contrainte impose aux joueurs un relai avant le renvoi. Toutefois, si le joueur estime que la meilleure solution semble être le renvoi direct, il peut le faire en prenant le risque de perdre le point si elle ne touche pas directement le sol adverse.

SAD « Servir par le bas »

Comportements observés lors de la SR à modifier

Lors de la situation de référence, j'ai dû intervenir en proposant de faire le service « cadeau ». En effet, plus de la moitié des mises en jeu étaient ratées. Cela était dû aussi bien à un mauvais positionnement du corps lors de la frappe avec des ballons envoyés à gauche et à droite du terrain, qu'à un manque de puissance provenant d'une technique insuffisante.

Au final, cela ne permettait pas de créer les conditions pour jouer et la dynamique du cours s'en ressentait fortement. L'équipe qui réussissait ces services gagnait le match. En effet, le service « peut être considéré comme la première attaque. Une telle habileté est donc déterminante pour le résultat du match » (Metzler, 2005, p.49), même si le projet privilégie la sécurité à la prise de risque car il s'agit de mettre en jeu le ballon sans faire de faute.

Cette situation est proposée de suite après la situation de référence et reprise à chaque leçon.

Formalisation de la SAD

Ressource constitutive

- Servir pour engager l'échange

But : Viser son partenaire lors d'un service par le bas

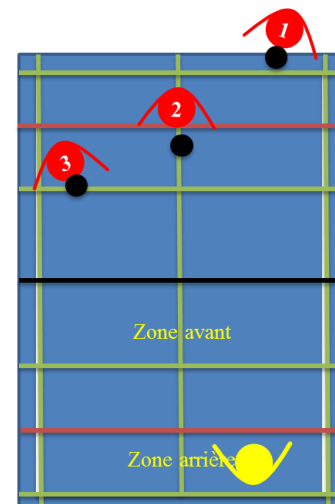
Critères de réussite : Viser 7 fois sur 10 son partenaire depuis la ligne rouge

Organisation : Par deux, un de chaque côté du filet. En commençant depuis la ligne de la ZAV (position 1), le serveur vise son camarade placé dans la zone arrière. Après 3 services réussis consécutivement, le serveur se recule à la ligne rouge (position 2) puis à la seconde ligne verte de badminton (position 3). S'il n'y arrive pas, il se rapproche à nouveau du filet. Pour qu'un service soit réussi, il faut que le réceptionneur bloque la balle en ne faisant pas plus d'un pas. Les rôles (serveur/réceptionneur) changent en permanence. Finir sous forme de concours (10. services).

Choix des élèves : Le receveur peut se placer librement dans la zone arrière.

Contrainte : Le serveur doit obligatoirement occuper les trois positions sur la largeur du terrain

Variables didactiques : Laisser tomber la balle au sol avant de la frapper.



Règles d'action

- Je place mon pied décalé en arrière du côté de la main qui frappe la balle,
- Je tiens la balle dans la main opposée devant soi et à hauteur du genou.
- Je frappe la balle avec une trajectoire du bras en pendule, main plate avec les doigts serrés et contracté.
- J'accompagne la balle avec ma main en direction de la cible

SARRA « Une touche chacun » (Metzler, 2005, p. 119)

Comportement à répéter suite à la SAPSR

Lors de la SAPSR avec comme contrat de renvoyer au minimum 70 % des ballons reçus mais aussi lorsqu'il était demandé de renvoyer depuis la zone avant, les élèves ont rapidement pu énumérer les différentes tactiques utiles. Toutefois, cette verbalisation des règles d'action ne s'est pas traduite par une réussite de tous les groupes des contrats imposés. Il leur était encore difficile de rapidement analyser la situation de jeu et de réagir en conséquence. Souvent, les non-réceptionneurs restaient « étranger à l'action de leur coéquipiers » (Metzler, 2005, p.122). Il me semblait qu'il était alors important de mettre en place une « disposition intéressante pour favoriser l'émergence d'un réseau de relations et de communications fondé sur une distribution des rôles qui peuvent être pré établis » (Metzler, 2007, p.35).

Formalisation de la SARRA

Ressources constitutives

- Lors de chaque action, être en mesure de changer de rôle (réceptionneur, passeur ou attaquant) pour construire une action collective offensive
- Dès la réception, faire progresser le ballon vers l'avant de son aire de jeu pour se mettre en position d'attaque favorable
- Jouer en fonction du placement de l'adversaire pour gagner le point avec un ballon au sol

But : Construire une attaque en zone avant en trois touches

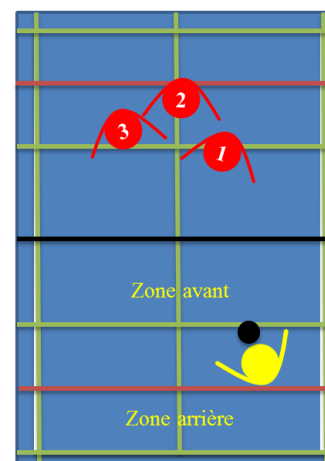
Critères de réussite : 3 constructions réussies sur 5 tentatives

Organisation : Par équipe, sur un terrain de simple de badminton, 1 serveur d'un côté, 3 joueurs assis au centre du terrain de l'autre. Un ballon pour quatre. Le serveur lève le bras, annonce « service » et engage « cadeau » depuis la ligne rouge en ZAR adverse. Dès le bras levé, les joueurs se relèvent et se placent sur le terrain afin de réceptionner le service. Ils renvoient la balle dans le camp adverse. L'action se stoppe. 5 services puis changement de rôle. Tout le monde fait une fois serveur.

Contraintes : Renvoyer le ballon dans le terrain adverse depuis leur ZAV en ayant chacun touché une fois la balle. Jouer sur le passeur en diagonale.

Choix des élèves : Répartition des joueurs sur le terrain.

Variables didactiques : autoriser le blocage de la 2^{ème} touche. Types de services et placement des joueurs à un endroit « défavorable ». Obliger le passeur à toucher un cône avant de jouer. Ne valider le point que si la balle est envoyée en ZAR. Continuer le jeu en 3x1.



Analyse a priori

Avant l'engagement, les joueurs prennent de l'information sur l'orientation du serveur pour anticiper la zone de réception. Le receveur potentiel prend des informations sur le point haut de la trajectoire du service pour déterminer sa position sous le ballon. Les passeurs potentiels anticipent leurs déplacements en fonction du jeu sur la diagonale et du rapport de force receveur/serveur.

Si le receveur (1) est en difficulté, alors il essaye de conserver la balle en jeu en relevant la balle pour gagner du temps. Le joueur (2) le plus proche vient en soutien et fait une passe haute en diagonale au joueur (3). Lors de son déplacement, il s'oriente pour se trouver face au joueur (3). Ce dernier propose une solution en zone avant en se rapprochant afin de maintenir une distance d'échange optimale et une orientation partagée avec le joueur (2) et le terrain adverse (figure 5).

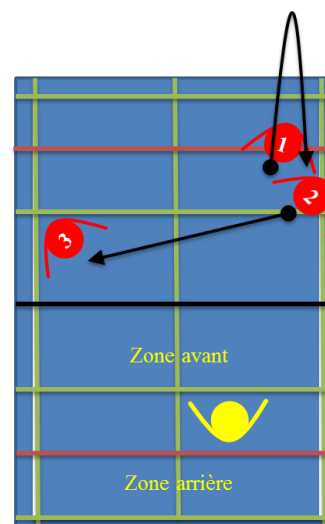


Figure 5

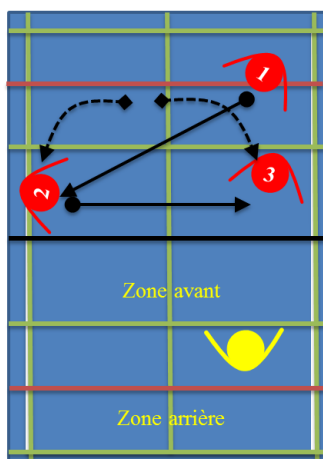


Figure 6

Si le receveur n'est pas en difficulté, alors il s'oriente vers le passeur et fait une passe haute en diagonale au joueur (2) qui doit proposer une solution dans cette zone. Ce dernier oriente ses épaules perpendiculairement au filet et fait une passe pour le joueur (3) qui propose une solution face au jeu (figure 6). Les déplacements se réalisent avec des appuis courts et dynamiques en gardant une orientation partagée ballon et terrain adverse.

Analyse a priori milieu/règles d'action

But : Construire une attaque en zone avant en trois touches

Un but précis se focalisant sur la réception et la progression de la balle en ZAV. Il permet aux élèves d'entraîner la circulation du ballon en zone avant en mobilisant les stratégies validées lors de la SAPSR.

CR : 3 constructions réussies sur 5 tentatives

Permet l'erreur mais demande tout de même plus de réussis que de que ratés. L'organisation au sein de l'équipe devra alors être maîtrisée.

Travail par équipe

Permet de créer des automatismes. Permet au serveur de voir la construction et de jouer le rôle de coach. Il est également possible de mélanger des joueurs de la 1^{ère} et de la 2^e équipe.

Un service cadeau

Afin que le service ne soit pas le facteur de réussite de l'exercice, il peut également se réaliser par un lancé à deux mains à hauteur des genoux. Le serveur ayant plus de maîtrise peut varier volontairement la zone de réception et ainsi modifier les tactiques adverses. Les réceptionneurs devront alors reconnaître leur rôle suivant où le ballon arrive.

Un service en ZAR adverse

Cette contrainte est décisive car elle confronte les joueurs à la circulation du ballon vers la zone avant.

Des réceptionneurs assis

Ce dispositif oblige les joueurs à prendre de l'information sur le serveur et sur la trajectoire du service pour anticiper leur rôle et leurs déplacements.

Contrainte : Chacun touche la balle une fois avant le renvoi

Impose que tous les joueurs participent à l'action. Il est important alors de connaître les rôles (réceptionneur, passeur, attaquant) et de s'identifier rapidement. Pour anticiper les déplacements en fonction du rapport de force réceptionneur/serveur.

Variante : Bloquer la seconde touche

« Aménagement qui permet aux élèves en difficultés d'intervenir sur le ballon pour le conserver dans son propre camp et permettre l'attaque par un partenaire. Le blocage du ballon [...] peut favoriser la construction de savoirs moteurs déterminants dans la construction du rôle de passeur » (Metzler, 2007, p.35).

Variables didactiques : Types de services et placement des joueurs à un endroit « défavorable »

Ces variables complexifient la situation et oblige l'amélioration de la vitesse d'organisation au sein de l'équipe.

Variables didactiques : Obliger le passeur à toucher le cône avant de jouer

Complexifie le rôle du passeur en transformant ces déplacements et son orientation. Le placement des cônes oblige le déplacement dans les diagonales

Variables didactiques : Renvoyer en ZAR

Cette variable doit être introduite rapidement pour donner une finalité à la circulation du ballon. De plus la zone arrière est identifiée par les joueurs comme une zone favorable pour une attaque. De plus cela oblige l'attaquant à tendre les trajectoires et à s'équilibrer et à s'orienter pour attaquer selon les zones choisies.

Variables didactiques : Continuer le jeu en 3c1

Cette variable permet de retrouver la dimension culturelle de l'activité en conservant la gestion du rapport de force. Elle permet d'entraîner les prises d'informations sur le placement du défenseur pour faire tomber un ballon directement au sol.

Bibliographie

- Léziart, Y. & Lepuissant, S. (2009). *Programme en volleyball*. Récupéré, le 15 janvier 2016 du site <http://www.epsetsociete.fr/Volley-ball-propositions-pour>
- Mascret, N. (2011). Pour une réhabilitation du critère de réussite en EPS. *Les cahiers du CEDRE*, 11, 27-37.
- Mascret N. & Rey O. (2011). Culture sportive et rôles sociaux. In M. Travert, N. Mascret & O. Rey (Ed). *La culture sportive*. (pp. 81-98). Paris : Editions Revue EP.S.
- Metzler, J. (2005). *Le volley-ball en situation*. Paris : Editions Revue EP.S.
- Metzler, J. (2007). À propos des formes de pratiques scolaires du volley-ball : en avons-nous assez dit ? *Les cahiers du CEDRE*, 7, 31-35.