

Aide

Méthodologique

Volley Scolaire

De la 6^{ème} à la terminale...



**Propositions d'enseignement du volley-ball
en milieu scolaire**

OU

**comment valoriser les compétences
de la CP4 au baccalauréat
à travers la pratique du volley-ball.**

Octobre 2012

Groupe de réflexion mixte

**Enseignants en Education Physique et Sportive
Conseillers Techniques Sportifs FFVB**



Le mot de la fédération française de volley-ball

Jean-Marie SCHMITT,
Directeur technique national de la fédération française de volley-ball.

« Dans le cadre de l'organisation du mondial scolaire en juin 2012 à Toulon, nous avons souhaité solliciter enseignants et techniciens pour définir une méthode simple d'utilisation du volley-ball en milieu scolaire.

Cette initiative s'inscrit dans la continuité de la convention signée entre l'UNSS, l'USEP, la FFVB et l'Education Nationale.

Des chiffres récents, confirmés par une enquête que nous avons menée, ont fait apparaître que le volley-ball subissait les conséquences d'une image d'activité techniciste difficile d'accès, et que son potentiel pédagogique n'était que partiellement exploité par les enseignants non experts.

En outre, il apparaît que les ballons utilisés ne sont pas les plus adaptés à l'enseignement du volley-ball, que les évaluations sont délicates, et que les élèves sont régulièrement en échec dès les premiers contacts.

Paradoxalement le volley pratiqué en club par les jeunes connaît une évolution inédite jusqu'à ce jour : aujourd'hui un travail adapté et progressif, en utilisant de nouveaux ballons, et la mise en place de formes de jeu réduites en plateaux techniques sont des éléments de la réussite des écoles de volley : plus de 25% des licenciés à la FFVB sont âgés de 12 ans et moins !

Cette réussite concernant ces catégories d'âge nous a conduit à pousser la démarche afin de l'étendre en l'adaptant à des tranches d'âge supérieures, et en identifiant les « clefs » de l'attractivité nouvellement conquise.

Ces « passages pédagogiques » qui nous ont permis de rendre la discipline accessible à tous et à toutes sont liés à l'apparition d'un matériel particulièrement adapté (ballon allégé) ainsi qu'à la maîtrise de l'approche pédagogique en effectif réduit et progressif ; d'autre part l'utilisation momentanée de procédures pédagogiques particulières permettent une meilleure gestion du couple rupture/continuité.

Ce document est le produit d'un groupe de réflexion mixte regroupant professeurs et entraîneurs. Il propose un exemple de cursus volley-ball du collège au lycée. Il respecte les fondements de l'activité, il met en valeur l'apport pédagogique des enseignants, il propose des situations d'enseignement adaptées, il permet de donner des critères d'évaluation en rapport avec la spécificité de l'activité, il redonne une alternative aux filles pour le choix de la CP4 au bac et il répond aux attentes du législateur en termes de compétences attendues pour les épreuves du diplôme national du brevet et du baccalauréat.

Nous souhaitons par ce travail en collaboration, modifier les éléments de représentation négatifs qui sont véhiculés par manque d'information, proposer des approches adaptées à l'enseignement de la discipline et redonner ainsi au volley-ball sa place d'activité pédagogique particulièrement adaptée aux défis du monde de demain. »

Le mot de l'éducation nationale

Jean-Pierre BARRUE
Inspecteur Général de l'Éducation Nationale
Doyen du groupe Education Physique et Sportive

« La signature d'une convention entre Monsieur le Ministre de l'Éducation Nationale et la Fédération Française de Volley-Ball, se prolonge aujourd'hui par un colloque et une publication à destination des professionnels appartenant à nos deux ministères.

Ces outils de formation didactique et pédagogique constituent de véritables ressources en formation d'adultes, auxquelles l'inspection générale d'EPS invite les enseignants d'EPS à apporter une attention soutenue.

Le volley-ball est une activité physique et sportive inscrite dans les programmes des enseignements obligatoires d'EPS au collège comme aux lycées. Parce qu'il est réellement enseigné en milieu scolaire, toutes les productions qui vont permettre aux enseignants d'accroître les acquis des élèves dans le respect des programmes, sont utiles et bienvenues.

Que chacun plonge librement dans le contenu de la publication pour y trouver les éléments qui vont permettre une meilleure réussite de ses élèves tant sur le plan de la réalisation motrice que de la capacité à arbitrer, à organiser, à observer, à prendre en charge l'équipe.

Se construire avec et par les autres est un enjeu de formation incontournable en EPS.

Que celles et ceux qui ont contribué à l'élaboration du document soient remerciés.».



Sommaire



- Mise en place du projet Educ'Volley page 5
- Diagnostic page 6
- Préconisations page 7
- Nouveaux ballons = une révolution pour les enfants page 8
- **4 niveaux de pratique du collège au lycée** **page 10**
 - Présentation du niveau 1* page 12
 - Présentation du niveau 2 et le DNB* page 14
 - Présentation du niveau 3, et épreuve-preuve* page 16
 - Présentation du niveau 4 et certification au Bac* page 18
- **Entrer dans l'activité volley en 6 étapes** **page 20**
 - Etape 1* page 22
 - Etape 2* page 24
 - Etape 3* page 26
 - Etape 4* page 28
 - Etape 5* page 30
 - Etape 6* page 32
- **Le passe et va** **page 34**
- **Le 2 contre 2 + 1** **page 35**
- **Utilisation du 3 contre 3** **page 36**
- **Les systèmes 4 contre 4** **page 37**
- Glossaire du volley page 38
- Bibliographie page 42
- Annexe : les résultats du questionnaire page 43
- Contributions page 47

Mise en place du projet Educ'Volley 2012



Une convention a été signée en octobre 2011 entre toutes les entités (MEN, UNSS, USEP, FFVB) concernées par le volley scolaire.

Dans le cadre de cette convention, et en s'appuyant sur l'organisation du championnat du monde UNSS en France en juin 2012 (TOULON), nous mettons en place un projet en vue de communiquer au « monde » de l'éducation les récentes avancées pédagogiques réalisées sur les approches du volley-ball pour des débutants enfants ou adultes, et les diverses possibilités de pratiques adaptées.

Stratégie "Educ Volley 2012"

Les méthodes d'approche du volley et le matériel ont évolué.

Les jeunes licenciés représentent aujourd'hui près de la moitié des pratiquants FFVB (voir graphique ci-contre).

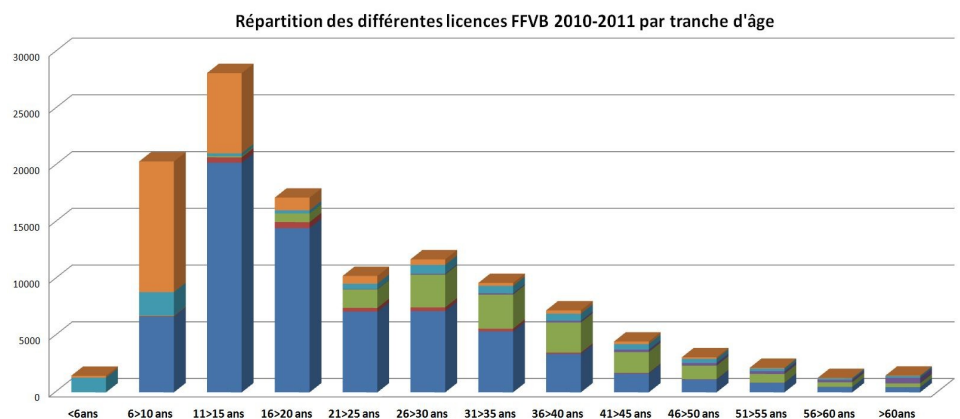
Nous avons donc souhaité communiquer ces approches actualisées et étudier comment les enseignants en EPS pouvaient tirer bénéfice de cette expérience.

Parallèlement, nous nous sommes rapprochés de l'inspection générale EPS de l'éducation nationale pour optimiser la lecture des textes officiels actuellement en vigueur concernant notre activité.

Tout cela est un travail réalisé par la FFVB vers l'éducation nationale : les conseillers techniques sportifs formateurs FFVB ont recensé plus de cinquante professeurs d'EPS. Un questionnaire leur a été adressé pour évaluer la pratique du volley dans le cadre pédagogique du collège et du lycée.

Grâce à quoi nous avons pu :

1. Dresser une vision objective de la situation du volley scolaire (diagnostic) ;
2. Contextualiser ce projet au regard du dispositif institutionnel (champs du possible) ;
3. Permettre d'orienter les priorités de travail et les supports opportuns (cadre stratégique).



Donner des outils aux enseignants en EPS peu ou pas spécialistes

Le volley-ball est possible, ludique, facile, utile pédagogiquement pour les garçons comme pour les filles, et jusqu'au Bac. Il est nécessaire d'aménager son utilisation.

Afin de changer les représentations de l'activité jugée traditionnellement « plaisante » mais « difficile, surtout pour les filles » ou « trop technique », l'angle d'approche est le suivant :

"Diminuer la rupture pour augmenter la lecture".

Un groupe de réflexion, réuni fin avril à Grenoble (siège de la ligue de volley-ball de Rhône Alpes) a dégagé une méthodologie de travail qui respecte les attentes institutionnelles et qui construit une progression dans les connaissances, les capacités et les attitudes mobilisées dans l'acquisition des compétences de la classe de sixième (fin de cycle primaire où plusieurs milliers d'enfants ont déjà côtoyé les opérations de découverte appelées « smashy ») au Baccalauréat.

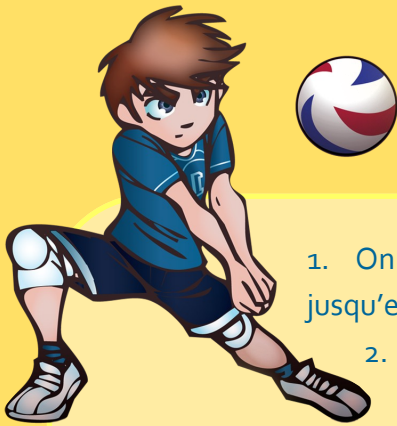
Composé d'enseignants et de techniciens, ce groupe de réflexion a étudié le diagnostic partagé, a entendu les expériences de terrain, a écouté les principes pédagogiques propres à notre discipline, pour élaborer des grilles d'évaluation adaptées à des contenus cohérents, opérationnels par tous.

Cette proposition méthodologique en est la synthèse. Elle est accompagnée de contenus multimédias (vidéos consultables sur le site Internet du pôle ressources volley) qui seront complétés dans les mois à venir dans le cadre de la diffusion élargie de ce travail.

Nous présentons ce guide aux participants du colloque de Toulon (7-9 juin 2012), avec comme perspective de vivre une expérience pédagogique de terrain, parallèlement au championnat du monde scolaire, et d'en encourager la diffusion lors des regroupements pédagogiques qui traiteront du volley scolaire.



Ce qui posait problème et autres éléments à prendre en compte.



1. On entend souvent parler d'élèves « éternels débutants » en volley-ball jusqu'en terminale.
2. Une pratique de sport collectif qui se traduit 4 fois sur 5, lorsqu'il n'y a pas d'aménagement, par un duel service/réception = on n'observe que rarement une opposition de collectifs.
3. Trop souvent un modèle d'enseignement centré sur les aspects techniques pour les enseignants non-spécialistes en volley-ball.
4. Une évolution sensible des ballons dans les écoles de volley qui n'est pas observée en milieu scolaire.
5. Le volley-ball, comme outil d'enseignement, est sous-utilisé par les équipes pédagogiques : en particulier sur les aspects liés à la psychomotricité, à la mixité, à l'arbitrage.
6. Une difficulté à interpréter la grille d'évaluation, peu opérationnelle, du baccalauréat .
7. Les filles présentent rarement une option CP4 au baccalauréat.
8. Des exigences au Baccalauréat pénalisent le choix du volley comme CP4.
9. D'autres disciplines ont déjà investi le milieu de la publication pédagogique au service des enseignants.
10. Les lycéen(ne)s ne peuvent plus choisir volley *et* badminton puisque les deux APS font partie de la même "compétence propre".
11. Les terrains de volley en travers ne sont que partiellement tracés au sol. Les enseignants doivent compenser, ce qui n'est pas le cas pour d'autres disciplines.
12. Une pratique UNSS volley où on observe une baisse sensible des effectifs.
13. Peu de stages FPC consacrés à l'enseignement du volley-ball.
14. En mars 2012, la Commission de suivi des conventions MENJVA/USEP/UNSS avec les fédérations sportives délégataires de sport collectif stipule que « les fédérations peuvent être « sollicitées pour des actions de formation ». Ces actions doivent « s'inscrire dans les programmes de formation existants ».

Les préconisations retenues et leur opérationnalisation.

- L'angle d'approche « *Diminuer la rupture pour encourager la lecture* » se traduit par la volonté de **supprimer la phase de service par le haut** en collège et lycée = **encourager les contacts hauts à deux mains** et le jeu en triangle pour **optimiser le jeu et la recherche de rupture par le smash**. Engagement du milieu du terrain jusqu'au niveau 2.
- Les équipes pédagogiques doivent avoir accès à un document présentant **les ballons recommandés par niveau de maîtrise**.
- La grille du Bac doit être reformulée après relecture des textes officiels pour une meilleure équité de l'épreuve sur l'ensemble du territoire autour d'une évaluation centrée sur les rythmes spécifiques du volley : **avant, pendant et après** la frappe de balle.
- Quatre niveaux sont identifiés de la 6ème à la terminale, et font apparaître la richesse pédagogique de l'activité.
- Deux étapes clé : **le diplôme national du Brevet évalué en 2x2** (équipes de 2+1), et **le Bac évalué en 4x4**.
- Les **contacts aménagés** (attrapé-lancé, rebond accompagné) peuvent s'envisager comme outils pédagogiques intermédiaires **facilitant l'entrée dans des logiques collectives de l'activité** (renvoi partenaire, relai de passe et attaque, jeu sans ballon).
- **Création d'une épreuve - preuve** en milieu de cursus (début de cycle seconde).
- **L'aménagement de l'espace est optimisé avec le volley** = plusieurs terrains peuvent être matérialisés avec un seul filet.
- Les ateliers progressifs de jeu aménagé laissent la possibilité de **faire cohabiter simultanément différents niveaux de maîtrise** pour une même classe dans un gymnase.
- De multiples **expériences de terrain** appliquées par les enseignants et par les techniciens seront les vecteurs privilégiés de ce travail de synthèse.
- Les enseignants sont invités à **pratiquer le volley en jeu réduit à contacts aménagés** dans leur formation initiale et/ou dans leur formation continue.
- La FPC peut être revue avec la collaboration de la FFVB, cette pratique pourrait être **l'élément central de l'évolution de la FPC** des enseignants.



Nouveaux ballons : une révolution pour les plus jeunes !



En moins de dix ans, les fournisseurs de ballon se sont appuyés sur de nouveaux matériaux pour mettre sur le marché des collections entières de ballons spécifiquement étudiées pour la découverte, l'apprentissage, le perfectionnement et la pratique de compétition du volley, que ce soit en salle ou en extérieur.

Si les élèves n'ont pas les ballons qui permettront de mettre en œuvre les dispositifs pédagogiques préconisés, ou si le contact « fait mal » peu de progrès seront observés.

Voici donc un échantillon de ce qui se fait de mieux par niveau de pratique présenté dans ce guide.



Pratiquants débutants = ballons légers qui rebondissent, résistants

Niveaux 1 à 2

Pour les premiers contacts (SKV5) et l'initiation aux frapes de balle de volley.



MIKASA
SKV 5 « kids »



MIKASA
ISV—100



MOLTEN
V5M 2000 L



Pratiquants intermédiaires = ballons plus lourds, contact souple et agréable

Niveaux 2 à 3

Ballons polyvalents utilisables aussi bien en situation d'apprentissage qu'en compétition.



MIKASA
MG V-230



MOLTEN
V5M 2500 L



Pratiquants confirmés = ballons recommandés pour le Bac

Niveaux 3 à 4

Ballons en cuir, résistants, qui supporteront une pratique intensive et des frappes plus puissantes.



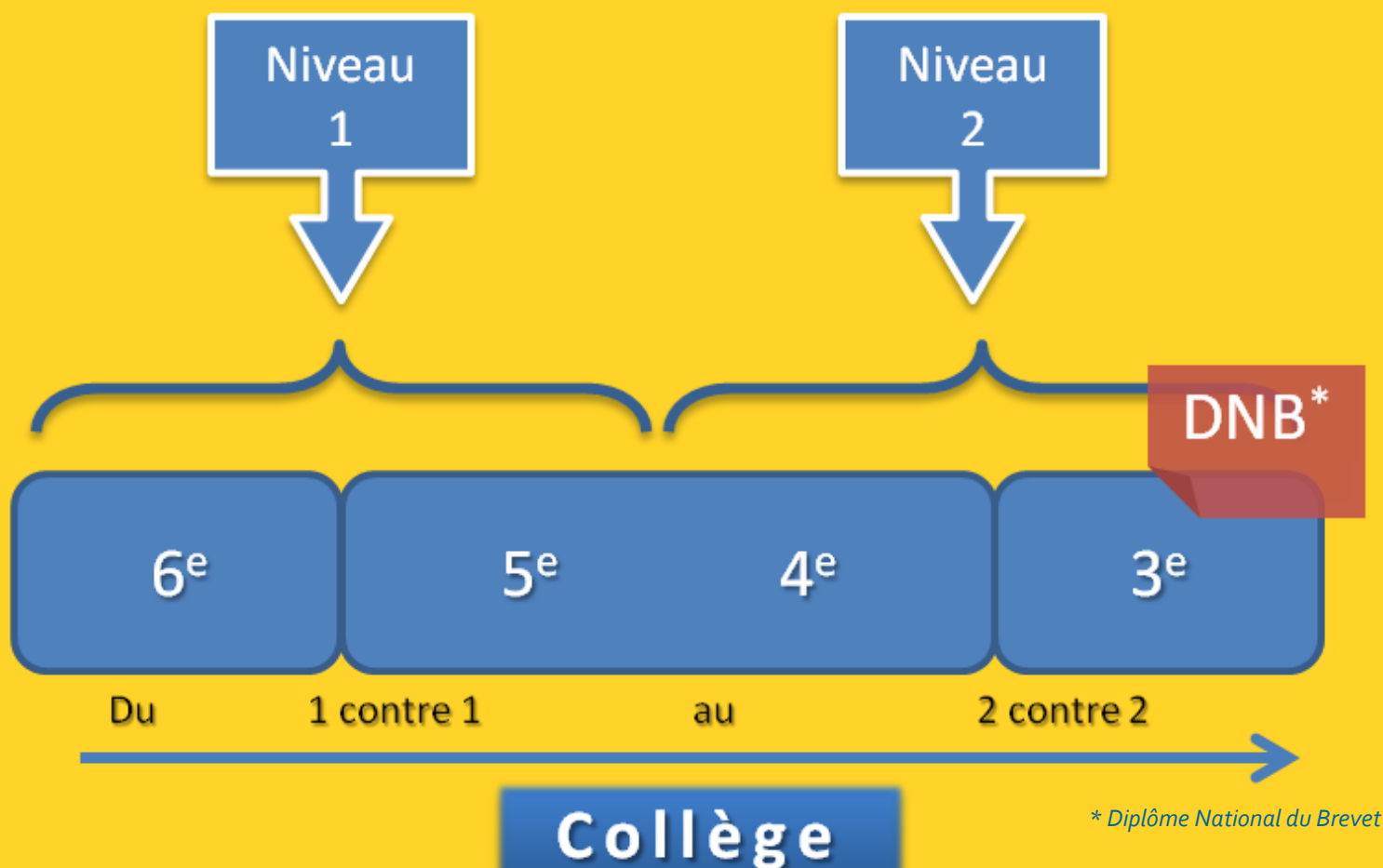
MOLTEN
V5 LA



MOLTEN
V5M 4500

Les quatre niveaux de

Baliser le parcours du secondaire en quatre niveaux permet de hiérarchiser les compétences attendues et de décliner une progression depuis le 1 contre 1 jusqu'au 4 contre 4.



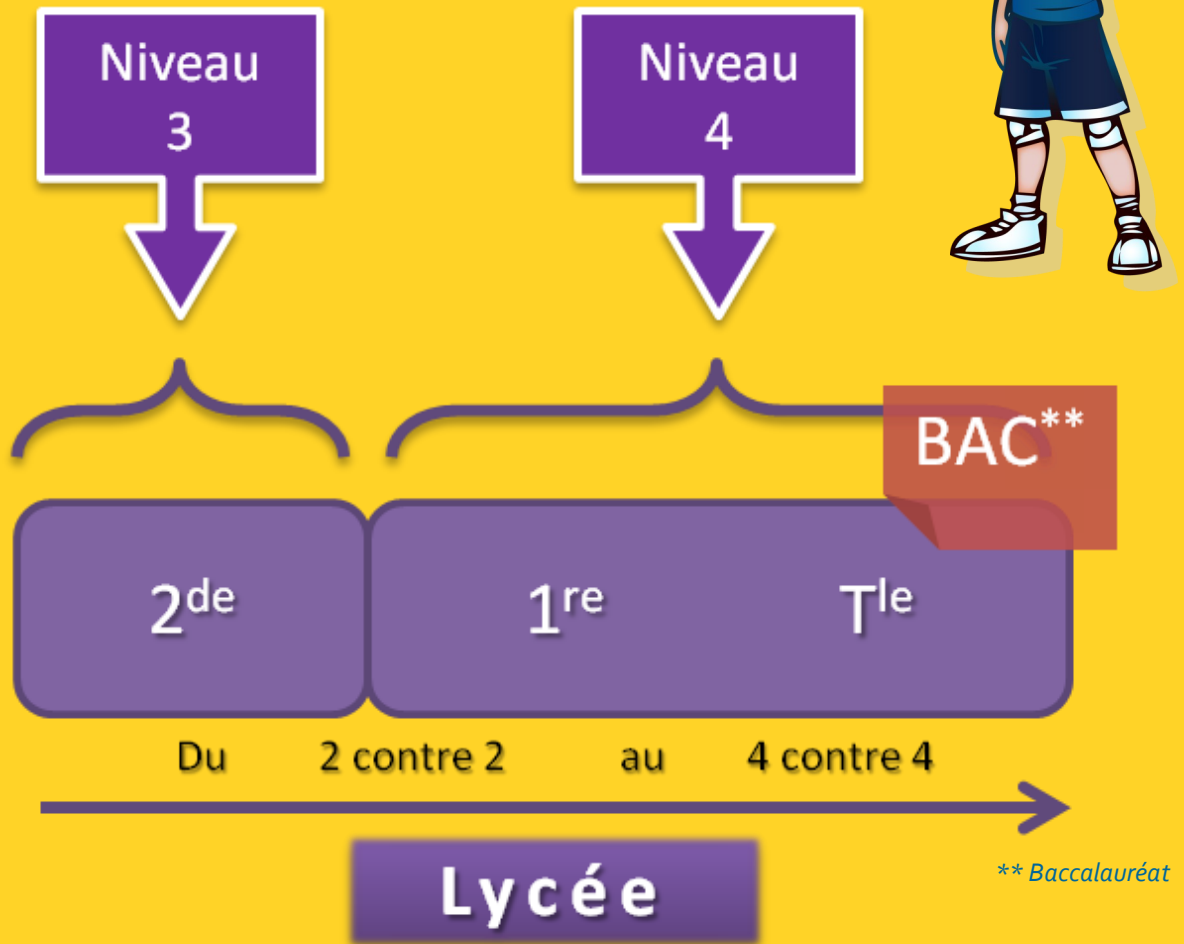
* Diplôme National du Brevet

Principales compétences attendues

Niveau 1	Niveau 2
<ul style="list-style-type: none"> • Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse. • S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle. • Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées à une défense qui se construit. • S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. • Observer et co-arbitrer.

Textes de référence :
B.O. spécial n°6 du 28 août 2008
B.O. spécial n°4 du 29 avril 2010

pratique identifiés



Principales compétences attendues

Niveau 3	Niveau 4
<ul style="list-style-type: none"> • Pour gagner le match, mettre en œuvre une attaque qui atteint volontairement la cible, prioritairement la zone arrière. Les joueurs assurent collectivement la protection du terrain et cherchent à faire progresser la balle en zone avant. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dans un jeu à 4 contre 4, rechercher le gain d'un match en organisant de façon collective l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées à une défense qui s'organise. • La défense s'organise en fonction des attaques adverses (« contre », « couverture »).

Le niveau 1

Cycle de
6^e et 5^e

Compétences spécifiques attendues :

- Identifier les différents rôles du *système de jeu** ;
- Construire une action offensive avec un partenaire ;
- Enchaîner des actions ;
- Attaquer le terrain adverse avec précision ;
- Coopérer pour s'opposer à l'attaque adverse ;
- Rechercher le gain d'un match.



**Action organisée de plusieurs joueurs selon des principes prévus à l'avance.*

Tout au long de cette première phase, l'objectif recherché est d'accompagner progressivement à la construction d'une opposition de collectifs à effectif réduit : le deux contre deux représente la première déclinaison de cette situation.

Pour ce faire nous préconisons tout d'abord l'utilisation de situations d'opposition en un contre un, en privilégiant les contacts de balle à deux mains et surtout en supprimant toute forme de service frappé (frappe basse ou frappe haute)**. Cette procédure développe les compétences indispensables pour optimiser l'expression des options tactiques propres à l'opposition de collectifs en volley-ball (dès 2 contre 2).

Un engagement par simple lancer par le bas ou en passe à deux mains permettra aux élèves de se projeter rapidement dans une phase de jeu de renvoi, et évitera ainsi les échecs liés à des trajectoires imprécises ou trop rapides.

Les frappes de balle aménagées seront utilisées en fonction de la virtuosité des élèves dans une perspective de progression vers le jeu en triangle spécifique de l'activité qui sera travaillé au niveau 2.

La recherche de deux contre deux en situation aménagée dès la fin de ce cycle prépare au mieux les élèves à la maîtrise du 4 contre 4 évalué en fin de cursus du secondaire.

**** Deux étapes sont proposées dans cette perspective ...**

1. Dépasser le problème du « non jeu » et/ou du renvoi direct...

Situation de un contre un avec renvoi en attrapé/lancé, sur filet haut, avec déplacement après le lancer.

 Voir page 22

2. Lire la trajectoire, se placer derrière le ballon et perdre l'appréhension du contact.

Situation de un contre un avec dribble, et recherche de point en renvoi de passe à deux mains.

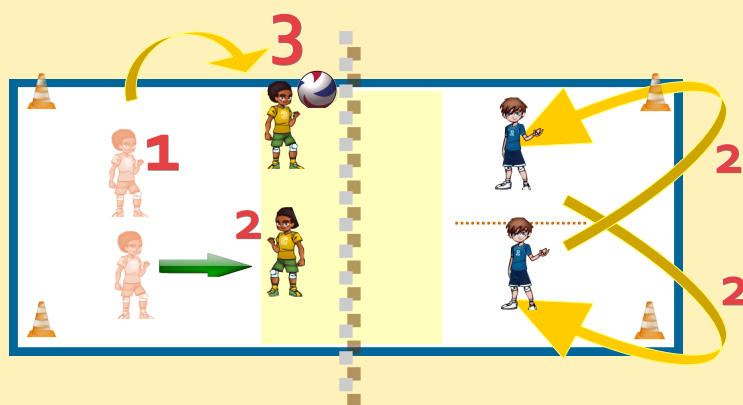
 Voir page 24

... pour accéder en fin de cycle à la situation de référence (présentée page suivante).

Situation de référence en 2 contre 2 aménagé

Elle correspond à l'étape 3 proposée pages 26 et 27

- **Opposition en 2 contre 2** (match au temps ou en 25 points).
- **Deux terrains de 4,5m sur 4,5m, une zone de 1,5m matérialisée proche du filet.**
- **Deux plots sont placés dans les coins de la zone arrière de chaque terrain.**
- **Hauteur du filet** : 2m10 (à faire évoluer en fonction de la taille des joueurs).
- **Engagement / mise en jeu** : lancer de balle par le bas entre les jambes depuis le fond du terrain.
- **Aménagements** :
 1. *Premier contact : réception ou défense*
Rebond accompagné d'une main, suivi d'une passe à deux mains dans la zone avant.
 2. *Second contact : passe*
Attrapé deux mains au dessus de la tête, et lancé vers la zone avant par le bas ou renvoi en passe à 10 doigts.
 3. *Troisième contact : renvoi ou attaque*
Le réceptionneur/défenseur devient attaquant dans la zone avant et renvoie en passe à 10 doigts ou en frappe d'une seule main.
- **Quand le ballon est renvoyé chez l'adversaire** : les deux joueurs permutent leur placement sur le terrain en passant derrière les plots (croisement des courses).
- **Pour marquer un point** :
 1. Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors).
 2. L'adversaire intercepte le ballon après un rebond.
 3. L'adversaire ne réalise pas le dribble d'interception.
 4. Le passeur ne bloque pas le ballon ou le renvoi directement.
 5. L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
 6. Les adversaire ne font pas le tour des plots après le renvoi.
 7. Faute de filet importante ou pénétration.

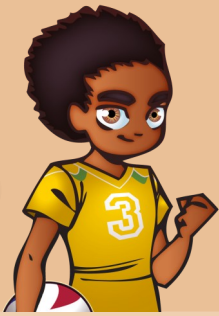


3 touches de balle obligatoires : c'est le jeu en système qui est privilégié à ce stade.

Les éléments à évaluer pour cette situation reprennent les tableaux des pages 23 et 25.

Le niveau 2

Cycle de
4^e et 3^e



Compétences spécifiques attendues

- Exploiter le jeu direct/indirect à bon escient.
- Reconnaître la situation, le rapport de force.
- Arbitrer (joueur : comprendre les règles dans le jeu, comprendre les décisions de l'arbitre / arbitre : connaître le règlement et réaliser les gestes correspondants).

Eléments à évaluer

Avant la frappe de balle

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Les alternatives possibles en fonction de sa position sur le terrain, de la situation favorable ou non, de la position des adversaires.</p> <p>Les règles officielles et les gestes fondamentaux de l'arbitre.</p> <p>Les indicateurs d'une situation favorable (ballon haut qui laisse le temps à l'équipe de s'organiser pour attaquer la cible adverse).</p>	<p>Se placer en orientation partagée pour voir partenaires et adversaires.</p> <p>Doser l'énergie .</p> <p><i>Différencier :</i> Les situations favorables d'attaque permettant de marquer directement ou en mettant en jeu un attaquant ET les situations défavorables nécessitant de monter la balle dans son camps pour se donner du temps.</p>	<p>Accepter la distribution des rôles et des espaces à couvrir au service d'une efficacité collective.</p> <p>Se concentrer sur chaque ballon.</p> <p>Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score.</p>

Au moment de la frappe de balle

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Les placements et les orientations pour relayer et passer.</p> <p>L'enchaînement des actions liées aux différents rôles.</p> <p>Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitres.</p>	<p><i>Le réceptionneur / le défenseur :</i> Conserver le ballon dans son camps (passe haute vers l'avant ou au centre) ou renvoyer dans le terrain adverse si opportunité.</p> <p><i>L'autre joueur, simultanément :</i> Se déterminer en tant que soutien ou futur attaquant, se déplacer et se placer en conséquence</p>	<p>S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif.</p> <p>Prendre ses responsabilités en fonction de sa position sur le terrain.</p> <p>Etre réactif et se montrer ferme dans ses décisions.</p> <p>Arbitre : rester impartial et neutre (souci d'équité).</p>

Après la frappe de balle

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitres.</p> <p>Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage de points marqués en situation favorable.</p>	<p><i>Observateur :</i> Repérer une situation favorable et son exploitation.</p> <p>Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés.</p>	<p>Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique.</p> <p>Inciter les joueurs à faire preuve de fair play (appel au calme, se serrer la main)</p> <p>Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité</p> <p>Arbitre : Faire preuve d'objectivité et de tolérance dans l'observation.</p>

Capacités requises en permanence

S'orienter, repérer les zones vulnérables, décider selon le contexte d'attaque (favorable ou défavorable) de renvoyer pour marquer (en prenant de vitesse ou en mettant à distance) ou conserver pour faire attaquer son partenaire.

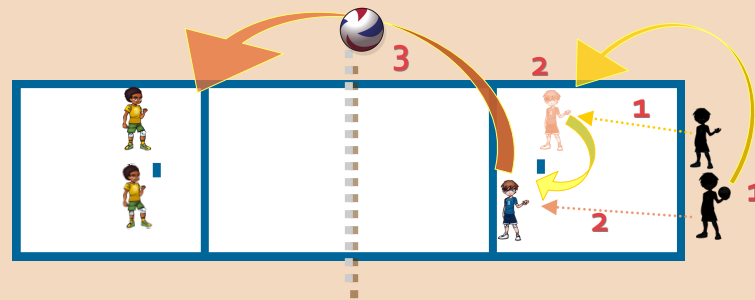
Elaborer un projet simple d'organisation à 2 pour défendre ET/OU pour attaquer la cible adverse.

Repérer les fautes (notamment au filet), arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles.

Connaître le score à tout moment de la rencontre.

Epreuve certificative du diplôme national du brevet (DNB)

- Match en 2 contre 2, équipes de 3 joueurs (un observateur / arbitre et deux joueurs).
- Rotation à tous les rôles.
- Deux terrains de 4,5m sur 7m.
- Hauteur du filet : entre 2m10 et 2m30.
- Deux sets de 15 points.
- Engagement / mise en jeu par une frappe à hauteur du bassin depuis le centre du terrain (4m) ou en passe et va en touches de balles hautes. (voir aussi page 34)



Observables et bandeau d'évaluation niveau 2 (Diplôme National du Brevet).

Niveau plancher (note moyenne)

Règles du jeu

Je connais le règlement mais j'hésite à prendre une décision arbitrale.

Je respecte l'ensemble des acteurs du jeu (protocole de début et de fin de match : tirage au sort pour l'engagement : capitaine, serrer la main à l'arbitre ; serrer la main aux joueurs et arbitres en fin de match) .

Phase d'action : « porteur » de balle

Je joue en réaction.

Je réagis de manière similaire quelle que soit la situation (favorable ou défavorable).

Je suis relayeur (transmission à l'adversaire) .

Phase d'action : « non porteur » de balle

Je suis spectateur du jeu.

Organisation collective

Je réalise la mise en jeu « 1, 2, 3 » ou « passe et va » avec aménagement(s) : rebond accompagné, dribble ou contrôle ; attraper / lancer en 2ème contact.

Niveau expert (note maximale)

Arbitrage

Je fais appliquer les règles du volley-ball et sais les expliquer (faute de filet, pénétration, tenu, 4 touches) .

Je respecte l'ensemble des acteurs du jeu (protocole de début et de fin de match : tirage au sort pour l'engagement : capitaine, serrer la main à l'arbitre ; serrer la main aux joueurs et arbitres en fin de match) .

Phase d'action : « porteur » de balle

J'interviens sur le ballon en communiquant afin de libérer mon partenaire.

Je me déplace pour agir sur le ballon en identifiant la situation favorable (attaquer la cible adverse en accélérant la balle : trajectoire rasante de la dernière touche ou bien viser intentionnellement une zone libre ; utiliser ou non mon partenaire pour y parvenir) et défavorable (renvoyer la balle dans le camp adverse avec l'intention d'éloigner l'adversaire du filet).

Phase d'action : « non porteur » de balle

Je me détermine passeur dès lors que mon partenaire a communiqué, en m'avançant près du filet.

Organisation collective

Maitrise de l'engagement « 1,2,3 » ou « passe et va » : hauteur de la balle, déplacement, orientation.

Le niveau 3

Cycle de
seconde

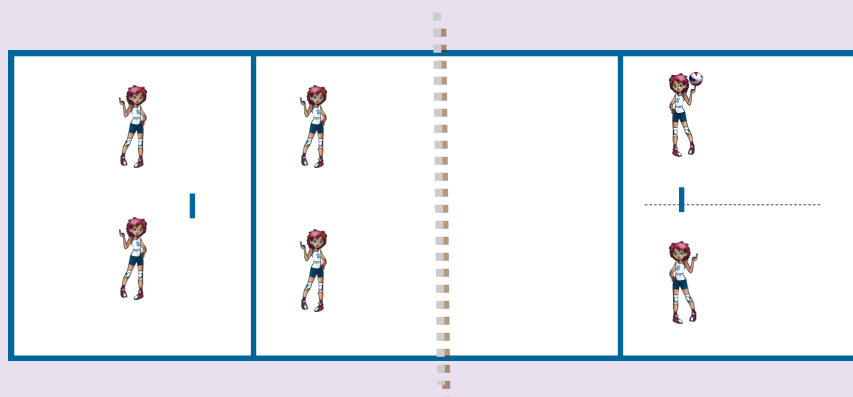


Compétences spécifiques attendues :

- Organiser et exploiter l'organisation du jeu à 3 ou à 4.
- Se placer et se déplacer dans des systèmes collectifs.
- Reconnaître les situations favorables pour construire une attaque smashée.
- Effectuer une passe à deux mains dans son dos.

Une épreuve-preuve en début de cycle

- Match en 4 contre 2, engagement / mise en jeu soit en « passe et va » en touches de balles hautes, soit en engagement en frappe de balle basses à 4,5m du filet.
- Deux terrains de 7m sur 7m.
- Les équipes construisent un jeu en trois touches de balles.



Objectifs de cette épreuve-preuve*

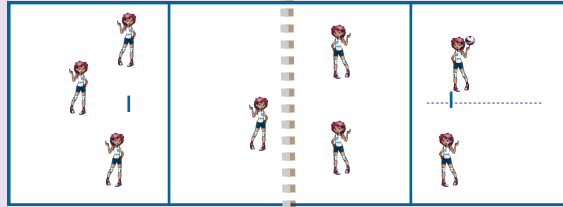
- Dans le cycle précédent, les joueurs ont acquis des compétences individuelles au service d'un collectif de deux joueurs.
- Une équipe composée de 4 joueurs qui n'a pas construit ces schémas de jeu aura beaucoup de difficultés à gagner une opposition face à un collectif structuré de seulement deux joueurs. Le défi proposé qui semblait à leur portée n'est donc pas immédiatement réalisé.
- De cette expérience vécue, de cette insatisfaction, les élèves vont se construire des raisons nouvelles d'agir et d'apprendre pour se prouver leurs progrès.
- En outre, cette épreuve-preuve pourra aussi être utilisée dans l'optique d'indiquer l'acquisition des compétences en cours ou en fin de cycle : les 4 joueurs composant l'équipe « renforcée » devraient alors pouvoir relever le défi avec plus de facilité qu'initialement, valorisant les connaissances et les savoir faire acquis au cours des séances d'EPS.

* réf. RECOPE M. et al, « Volley-Ball, raisons d'agir, raisons d'apprendre », Dossiers EPS n°76, Ed Revue EPS, 2009.

Situation référence de niveau 3 en cas de prolongement vers le Bac

Voir détails page 36

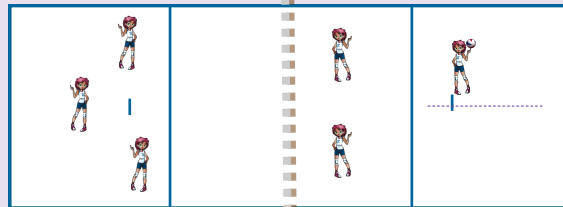
- Match en 4 contre 4, terrains de 7m sur 7m, organisation en 3+1



Situation référence de niveau 3 avec fin de cycle volley.

Voir détails page 37

- Match en 3 contre 3, terrains de 7m sur 7m, organisation en 3/0



Evaluation

Niveau plancher (note moyenne)

Arbitrage

Je fais appliquer les règles du volley-ball et sais les expliquer (faute de filet, pénétration, tenu, 4 touches).

Je respecte l'ensemble des acteurs du jeu (protocole de début et de fin de match : tirage au sort pour l'engagement : capitaine, serrer la main à l'arbitre ; serrer la main aux joueurs et arbitres en fin de match).

Phase d'action : « porteur » de balle

J'interviens sur le ballon en communiquant afin de libérer mon partenaire.

Je me déplace pour agir sur le ballon en identifiant la situation favorable (j'attaque la cible adverse en accélérant la balle : trajectoire rasante de la dernière touche ou bien viser intentionnellement une zone libre ; utiliser ou non mon partenaire pour y parvenir) et défavorable (renvoyer la balle dans le camp adverse avec l'intention d'éloigner l'adversaire du filet).

Phase d'action : « non porteur » de balle

Je me détermine passeur dès lors que mon partenaire a communiqué, en m'avancant près du filet.

Organisation collective

Maitrise de l'engagement « 1,2,3 » ou « passe et va » : hauteur de la balle, déplacement, orientation.

Niveau expert (note maximale)

Phase préparatoire

J'enchaîne sur le poste d'attaquant.

Je peux frapper le ballon en sautant (une main).

J'ose smasher dans les conditions favorables au moins une fois.

Phase d'action

Relanceur = je permets le jeu du passeur.

Passeur = j'offre la possibilité d'attaque.

En défense je m'oppose à la chute du ballon, je m'accorde à le faire vivre avec mes partenaires.

Je cherche à m'opposer au danger le plus immédiat (prise en compte de l'histoire du jeu).

Phase de résultat

Je m'adapte partiellement aux problèmes posés par le duel avec l'adversaire.

Cycle de
première
à terminale

Le niveau 4

Compétences attendues

- Dans un jeu à 4 contre 4, rechercher le gain d'un match en organisant de façon collective l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées à une défense qui s'organise.



Éléments à évaluer

Avant la frappe de balle

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Les principes d'efficacité tactique : différents schémas tactiques de défense ou d'attaque (réception à 2, à 3 ou à 4, relayeur centré ou latéral).</p> <p>Le vocabulaire spécifique.</p> <p>Mise en relation de ses postures et de ses déplacements en fonction de son rôle.</p>	<p>Prendre les informations le plus tôt possible sur les trajectoires afférentes et adapter sa posture en conséquence.</p> <p>Construire le temps d'engagement pour l'attaque.</p> <p>Compenser dans la zone laissée vacante par un partenaire.</p>	<p>Respecter l'organisation adoptée et les principes de jeu afférents.</p> <p>Tenir compte des conseils de ses partenaires.</p>

Au moment de la frappe de balle

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Les points forts et les points faibles de ses partenaires tant sur le plan technique que sur leur engagement physique et leur motivation.</p>	<p>En zone avant, choisir l'alternance entre la continuité (relayeur) et la rupture (attaque du terrain adverse).</p> <p>Produire des mises en jeu variées en direction et en force.</p>	<p>Respecter l'organisation adoptée et les principes de jeu afférents.</p>

Après la frappe de balle

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Les indicateurs permettant de caractériser le jeu adverse (système, stratégies, ressources mentales).</p>	<p>Observer pour conseiller de façon constructive.</p>	<p>Encourager et conseiller ses partenaires, être solidaire.</p> <p>Respecter les choix de ses partenaires.</p>

Epreuve certificative du baccalauréat

- Match en 4 contre 4.
- Deux terrains de 7m sur 7m.
- Hauteur du filet : entre 2m24 et 2m30.
- Deux sets de 15 points, rotation à l'engagement.
- Engagement à 4m du filet, milieu de terrain, frappe de balle par le bas.



Observables et bandeau d'évaluation niveau 4.

Niveau plancher (note moyenne)

Phase préparatoire

J'enchaîne sur le poste d'attaquant.

Je peux frapper le ballon en sautant (une main).

J'ose smasher dans les conditions favorables au moins une fois.

Phase d'action

Relanceur = je permets le jeu du passeur.

Passeur = j'offre la possibilité d'attaque.

En défense je m'oppose à la chute du ballon, je m'accorde à le faire vivre avec mes partenaires.

Je cherche à m'opposer au danger le plus immédiat (prise en compte de l'histoire du jeu).

Phase de résultat

Je m'adapte partiellement aux problèmes posés par le duel avec l'adversaire.

Niveau expert (note maximale)

Phase préparatoire

J'identifie mes différents rôles sur le terrain.

A partir de la relance j'enchaîne à l'attaque dans la zone définie.

Je m'engage sur différents temps d'attaque préétablis.

Phase d'action

Je stabilise le jeu y compris en situation difficile.

Je surprends l'adversaire.

Passeur = j'organise la phase offensive.

Je m'engage au contre lorsque les conditions sont favorables.

Phase de résultat

Je sais adapter mes actions par rapport à l'histoire du jeu et j'agis au service de mon collectif pour m'opposer à l'adversaire.

Ce qu'il faut retenir...

La gestion raisonnée de la construction du système offensif aboutit à des attaques variées du camp adverse (retours directs ou différés).

Une attention particulière est accordée à la tentative de smash dans des conditions favorables.

Situations pédagogiques d'aide à l'entrée dans l'activité



Nous souhaitons donner du sens à l'action, la technique comme outil et non prétexte à vouloir faire du volley une activité de production de formes.

Importance est donnée au champ décisionnel, au traitement de l'info, et donc à l'observation, à la lecture.

La notion d'engagement personnel du joueur est un préalable à sa progression.

« Je m'impose au ballon et non l'inverse ».

« J'ai du plaisir à jouer dès le départ ».

La question est de savoir comment on entre dans l'activité volley pour pouvoir la pratiquer tout de suite, en fonction de ses capacités du moment ?

Si effectivement un débutant de 10 ans fait les mêmes fautes qu'un débutant de 16 ans, sa manière de résoudre les problèmes n'est pas la même.

Le volley-ball pour les débutants doit donc être évolutif.

Les simples modifications de nombre de joueurs et de dimensions de terrains sont indispensables, mais restent insuffisantes.

Inspiré de l'opération « Prim'Volley » menée par la ligue d'Auvergne de volley-ball, cet exemple d'entrée dans l'activité est un outil évolutif, attractif, adaptable par tous et partout.

Ces situations pédagogiques sont ludiques, permettent de faire évoluer en quelques heures le degré de maîtrise des paramètres spécifiques du volley ; en outre elles ont une action avérée sur l'évolution motrice générale et spécifique.

Par ailleurs ces situations autorisent l'activité simultanée, sur un même filet, de plusieurs élèves présentant des degrés différents de virtuosité, d'analyse tactique, de sens collectif...

Les élèves s'approprient aisément les différents niveaux de jeu proposés.

Ces niveaux de jeu accompagnent le développement des compétences spécifiques mobilisées pour aller du un contre un avec contacts aménagés au deux contre deux.

L'élève se projette dans son évolution, ce qui optimise l'apport pédagogique de l'enseignant.



CHAQUE NIVEAU DE JEU A UN SENS POUR L'ENFANT.

IL PEUT DONC AINSI S'APPROPRIER SON ACTIVITE, LAQUELLE VA EVOLUER AU FUR ET A MESURE.

L'ELEVE EST DONC AU CENTRE DU PROCESSUS.

DANS LA PROGRESSION DE L'ELEVE,

LE VOLLEY-BALL ADAPTÉ N'EST PAS UN OBJECTIF EN SOI, CE N'EST QU'UN OUTIL .



Constantes de cet exemple d'entrée dans l'activité

Nous parlons d'ENGAGEMENT et non de SERVICE.

En effet, nous ne souhaitons pas que cette première action soit synonyme de rupture car elle empêche le jeu.

Les 3 premières étapes doivent laisser place à la continuité, les enfants prenant PLAISIR À JOUER à la fois au travers du mouvement et de l'échange avec « l'adversaire ».

Aussi, les formes d'engagement sont adaptées à l'aménagement de la réception pour chaque niveau, pour aller vers un simple lancer de derrière la ligne de fond de terrain.

Mise en place également de zones de service aménagées (long-court) pour ne pas mettre les adversaires en difficulté.

A chaque fois qu'un joueur renvoi le ballon vers le terrain adverse, il a une action de jeu sans ballon à réaliser.

Objectifs de cette constante :

- Placer les joueurs dans une activité énergétique comparable au volley-ball « bien joué ».
- Enrichir la motricité générale et spécifique du joueur.
- Perturber -donc stimuler le joueur avant qu'il ne récupère le ballon, apporter une nécessité de lecture, d'observation, décentration.
- Insister sur l'importance d'un placement optimal et d'un équilibre postural avant de jouer le ballon.
- Amener les joueurs à comprendre la notion de temps requis pour moi et l'adversaire en rapport aux trajectoires produites pour marquer.

Toutes les actions sur le ballon sont proches de la passe, ou sont réalisées en passe, ou quelques fois en frappe une main.

Ce choix est délibéré :

- Pour forcer les joueurs à aller vers le ballon, donc à se déplacer, donc à lire des trajectoires.
- Pour augmenter la distance de contact main-ballon du centre de gravité, afin d'intégrer la nécessité de l'équilibre au contact.

Le fait de jouer en passe amène aussi plus de précision qu'en manchette : autoriser la réception en manchette engendre beaucoup d'erreurs de contacts, dues essentiellement au fait que les joueur(se)s se déplacent beaucoup moins.



Le choix de la hauteur de filet est déterminant pour la qualité du jeu produit.

Sur les 3 premières étapes, nous laissons des filets hauts pour maintenir une certaine dose de continuité. Ceci se rapprochant des arguments sur les engagements.

Filet haut : trajectoire plus longues qui donnent du temps (facilite la continuité)

Filet bas : trajectoires tendues qui favorisent l'attaque (facilite la rupture)



A partir du 4ème niveau, nous baissions les hauteurs de filets car les joueurs commencent réellement à construire du jeu et trouvent plaisir à jouer au travers d'un dosage continuité / rupture: « il faut que l'échange dure un peu mais j'ai envie de marquer volontairement le point... » .

Après le plaisir trouvé au travers de la continuité de l'échange, les joueurs vont posément trouver plaisir à jouer au travers de la construction du jeu et progressivement rechercher la rupture, ce qui reste la finalité de la pratique au regard de la CP4.

Utilisation de ces ateliers dans le cadre général du cursus scolaire

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
6 ^e et 5 ^e Du 1x1 au 2x2	4 ^e et 3 ^e Le 2x2 DNB	2 ^{de} Du 2x2 au 4x4	1 ^{ère} et T ^{le} Le 4x4 BAC
→ Etapes 1 à 3	→ Etapes 4 à 6	→ Etapes 1 à 6 (Rapide remise à niveau)	

étape

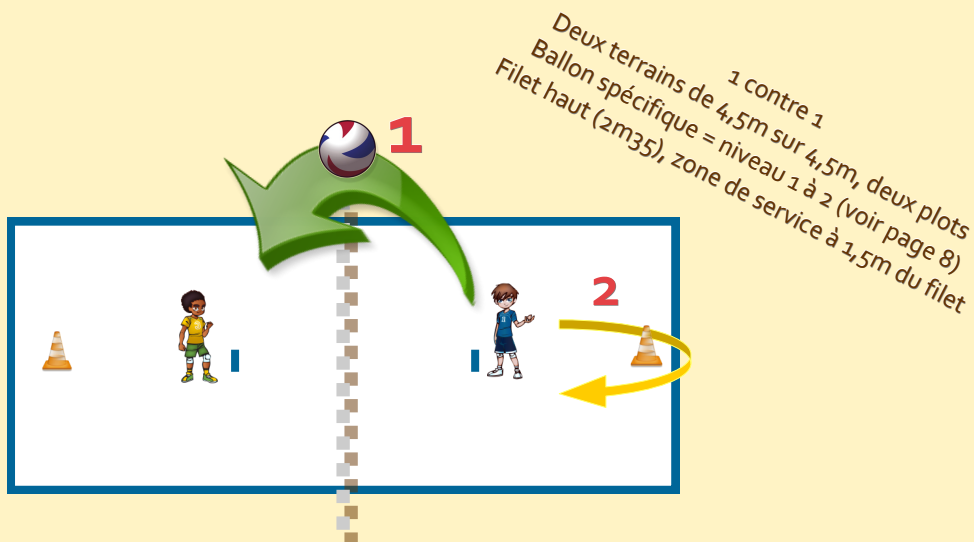
1

6 étapes pour démarrer le volley ...

Dépasser le problème du « non jeu » et/ou du renvoi direct...

Permettre de construire du jeu et/ou l'opposition Equilibrer les rapports de force Compenser les difficultés de lecture et de placement

« J'attrape le ballon à 2 mains, et le renvoie chez l'adversaire sans bouger. Je fais le tour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon. »



Engagement :	Il se fait de l'intérieur du terrain, par un lancer de bas en haut, de derrière la zone de service situé à 1,5m du filet. Le ballon est tenu au niveau de la taille ou plus. <i>Pas d'effet dans le lancer. Après le service, le joueur reste dans son terrain.</i>
Réception :	Elle se fait en attrapant le ballon à 2 mains au-dessus de la tête si possible , face au filet et derrière la zone de service. <i>Quand le ballon est bloqué, le joueur ne peut plus se déplacer, si ce n'est se remettre face au filet.</i>
Renvoi :	Il se réalise comme le service, de bas en haut, avec un lancé qui part sous le niveau de la taille, et entre les appuis. <i>Pas de renvoi type rugby. Pas de renvoi avec effet.</i>
Jeu sans ballon :	Après le renvoi, le joueur tourne autour d'un plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, près du filet ou sur un des coins arrière du terrain. Adapter la contrainte déplacement à chaque élève. <i>Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.</i>
Pour marquer le point :	<ul style="list-style-type: none"> Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors ou dans zone de service). L'adversaire échappe le ballon à la réception ou l'attrape après un rebond. L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors. L'adversaire se déplace avec le ballon. L'adversaire ne réalise pas le jeu sans ballon après le renvoi.



6 étapes pour démarrer le volley ...

Ressources sollicitées par l'étape 1

Intentionnelles	Renvoyer le ballon pour mettre en difficulté l'adversaire et marquer le point.
Bio-informationnelles	Identifier les trajectoires de balle - Prise en compte de l'adversaire et décider d'une zone de marque (capacité à élaborer une stratégie) - Anticipation-Coïncidence (se déplacer et attraper le ballon selon le mode imposé).
Biomécaniques	Rompre un équilibre rassurant pour rechercher un déséquilibre pour se déplacer - Dissociation segmentaire bras-jambes + têtes/tronc => construction de nouveaux repères dans l'espace - Dosage puissance et direction du renvoi - déplacement dans l'espace arrière.
Bioénergétiques	Composante aérobie principalement sollicitée si les échanges durent longtemps.
Bio-affectives	Rentrer dans le duel. Donner une consonance ludique et mettre en réussite par rapport au duel qui facilite l'adhésion par le mouvement. Générer des insatisfactions à ne pas produire, et reproduire des techniques propres au volley-ball : «C'est pas du Volley».

Comportements
ObservablesExplications possibles
en termes de ressourcesRemédiations
envisageables

S'attardent sur le ballon sans se déplacer. Ils lancent ... ils regardent Se déplacent en tournant le dos au filet.	Ressources bio-informationnelles ou cognitives (compréhension et sens de la tâche) = rechercher une décentration par rapport au ballon.	Arbitrage = échange perdu s'il n'y a pas de tour des plots ...
Attrapent bras fléchis, au niveau de la poitrine ou sur le côté en dehors de l'axe des épaules.	Ressources bio-informationnelles : lecture de trajectoires tardives. Ressources Biomécaniques : mise à distance à construire.	Pour attraper au dessus de la tête recours à la contrainte réglementaire.
Lancers explosifs uniquement avec les bras et face à eux.	Ressources Biomécaniques : pas de coordination ni de dissociations segmentaires.	Attraper le ballon et l'amener entre les genoux avant le relancer.
L'emplacement du plot détermine la zone de renvoi... et les déplacements... et les intentions.	Ressources intentionnelles : jouer près du filet est rassurant pour réussir à faire passer le ballon en face.	Varié les positions des plots pour inciter des déplacements variés. Exemples : éloigner les plots du filet, « tour de France ».

Vidéo de cette étape : <http://www.youtube.com/PoleressourcesVolley>

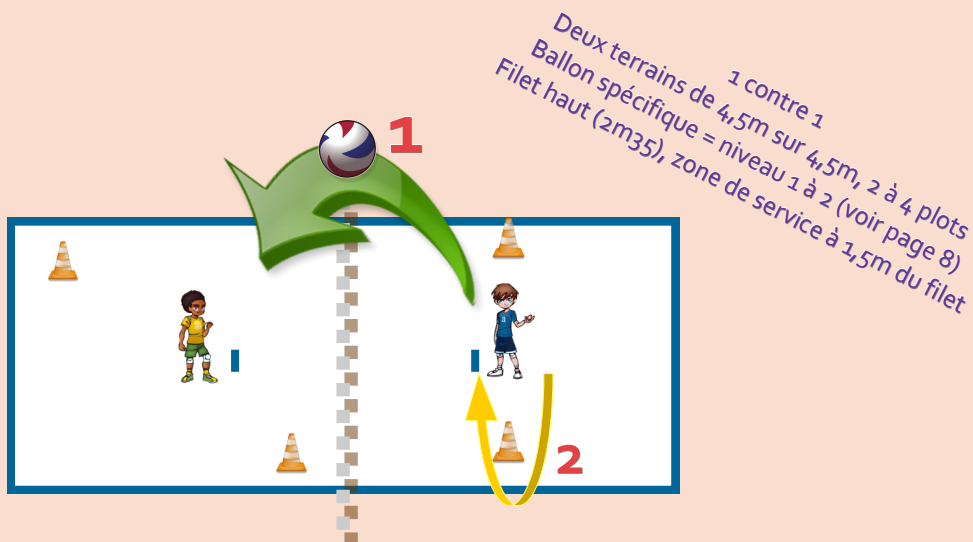


6 étapes pour démarrer le volley ...

Lire la trajectoire, se placer derrière le ballon et perdre l'appréhension du contact.

Développer la tonicité, et l'élasticité main-poignet Préparer les techniques ultérieures (passe, bloc, défense, feinte, bloc-out,...)

« J'intercepte le ballon à 1 main, et le fais rebondir 2 fois à 1 main*, puis le renvoie chez l'adversaire en passe. »
« Je fais le tour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon. »



Engagement :	Il se fait de l'intérieur du terrain, derrière la zone de service situé à 1,5m du filet, par un lancer au-dessus de soi, un dribble à une main et une passe à 10 doigts. <i>Après l'engagement, le joueur reste dans son terrain.</i>
Réception :	Elle se fait par une interception à 1 main au-dessus de la tête, derrière la zone de service, pour faire rebondir le ballon devant soi, si possible face au filet. <i><u>Pas de restriction main droite ou main gauche.</u></i>
Renvoi :	Après le premier rebond, le joueur réalise un second dribble devant lui qui devra lui permettre ensuite de renvoyer le ballon chez l'adversaire en passe à 10 doigts. <u>Evolution possible = passe juste après le premier rebond.</u> <i>Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit ; il n'y a pas perte de point.</i>
Jeu sans ballon :	Après le renvoi, le joueur tourne autour d'un plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, près du filet ou sur un des coins arrière du terrain. <u>Adapter la contrainte déplacement à chaque élève.</u> <i>Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.</i>
Pour marquer le point :	<ul style="list-style-type: none"> • Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors ou dans zone de service). • L'adversaire intercepte le ballon après un rebond. • L'adversaire ne réalise pas les 2 dribbles ou ne renvoie pas à 10 doigts. • L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors. • L'adversaire ne réalise pas le jeu sans ballon après le renvoi.

* Evolution envisagée = « je jongle à deux mains, deux fois, puis je renvoie vers l'adversaire en passe. »



6 étapes pour démarrer le volley ...

Ressources sollicitées par l'étape 2

Intentionnelles	Renvoyer le ballon pour mettre en difficulté l'adversaire et marquer le point.
Bio-informationnelles	Anticipation-Coïncidence. Se placer derrière le ballon - Décentration par rapport au ballon pendant le déplacement + adaptation des placements - Repères spatiaux dans déplacements arrière - Gagner du temps pour se placer sous le ballon.
Biomécaniques	Pressions à exercer sur le ballon pour le faire remonter + mise à distance à construire - Coordination / Dissociation segmentaire (tête / tronc pour gagner du temps à 10 doigts) - Placements équilibrés sous le ballon.
Bioénergétiques	Aérobie essentiellement si travail dans la continuité.
Bio-affectives	Plaisir à réussir et à utiliser des techniques propres au VB - Insatisfaction à rompre l'échange en sa faveur lorsqu'on est loin du filet.

Comportements Observables



Explications possibles en termes de ressources



Remédiations envisageables

Les joueurs ramènent le premier ballon trop près d'eux.	Ressources biomécaniques : mise à distance du ballon à construire.	Faire rebondir le ballon devant soi, utilisation de cibles au sol par exemple.
Le second ballon ne rebondit pas assez haut => le renvoi à 10 doigts est délicat.	Ressources bio-informationnelles : ils jouent le ballon devant leurs yeux => impossible de gagner du temps car le placement est inapproprié. Ressources biomécaniques : dissociation tête/tronc = impératif.	Faire rebondir le ballon par terre et « faire une tête ».
Pas assez de temps créé entre la réception à 10 doigts et le rebond.	Ressources bio-informationnelles : analyse des trajectoires de ballon pour se déplacer et se placer. Ressources biomécaniques : pour coordonner et synchroniser les actions visant à gagner du temps (dissociations segmentaires).	Double tâche pour obliger le gain de temps.
Lieu de réception = lieu de renvoi.	Ressources intentionnelles : amener l'élève à considérer le rapport de force comme un gagneterrain : si je fais jouer mon adversaire loin du filet, j'ai plus de temps pour me préparer à nouveau et le (re)mettre en difficulté.	Jouer en avançant dans le ballon : situations avec zone avant et zone intermédiaire.

Vidéo de cette étape : <http://www.youtube.com/PoleressourcesVolley>



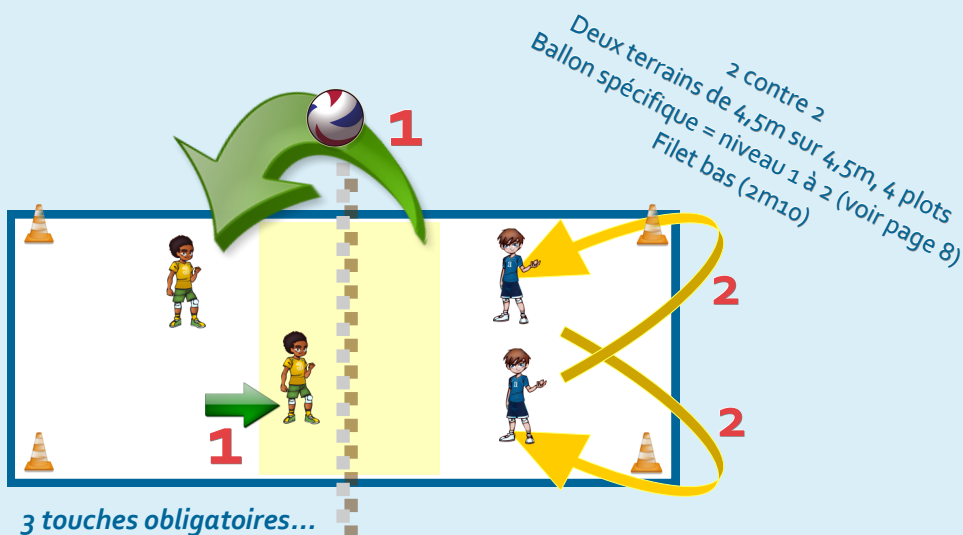
6 étapes pour démarrer le volley ...

Se déterminer passeur, placer le partenaire dans de bonnes conditions, préparer une attaque.

Privilégier la précision Observer le camp adverse Rechercher des zones libres ou des trajectoires difficiles à défendre

« J'intercepte le ballon à 1 main, et le fais rebondir, puis l'envoie au passeur qui me le repasse. Renvoi chez l'adversaire en passe ou à 1 main.

Je tourne autour d'un plot lorsque je n'ai plus le ballon.»



Engagement :	Il se réalise de derrière la ligne de fond, par un lancé de bas en haut, ballon tenu au niveau de la taille. Pas d'effet dans le lancé. Je rentre dans le terrain tout de suite après le service.
Réception :	Les 2 partenaires sont côte à côte. La réception se fait par 1 rebond accompagné, puis 1 passe à dix doigts vers mon passeur qui se sera placer dans une zone matérialisée près du filet.
Renvoi :	Le passeur aura bloqué la ballon en passe haute et renvoi au partenaire en passe ou lancé de bas en haut. Le réceptionneur devient attaquant et renvoie en passe à 10 doigts ou à une seule main*. Evolution possible = passe directe sans aménagement. <i>Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit.</i>
Jeu sans ballon :	Après le renvoi, les joueurs tournent autour d'un plot situé sur un des coins arrières du terrain, ou latéralement, ou bien retournent un objet. Adapter la contrainte déplacement à chaque élève. <i>Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.</i>
Pour marquer le point* :	<ul style="list-style-type: none"> Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors). L'adversaire intercepte le ballon après un rebond. L'adversaire ne réalise pas le dribble d'interception (rebond accompagné). Le passeur ne bloque pas le ballon ou le renvoi directement (sauf évolution). L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors. Les adversaires ne font pas le tour des plots après le renvoi. Faute de filet importante ou pénétration.

*BONUS

Je marque 1 point si je renvoie le ballon à 2 mains.
Si je renvoie le ballon à 1 seule main, balle frappée avec ou sans saut, et que je gagne le point (ou que le ballon en revient pas sur le passeur), je marque double point.





6 étapes pour démarrer le volley ...

Ressources sollicitées par l'étape 3

Intentionnelles	Jouer avec un partenaire mieux placé pour renvoyer le ballon ; se donner plus de temps afin d'avoir plus de chances de gagner le point.
Bio-informationnelles	Non porteur de balle (non-réceptionneur/défenseur) : décider d'aller vers le filet pour devenir relais (attention, concentration) => décentration par rapport au ballon pour aller dans sa zone (repères spatiaux à construire). PB : idem fiches précédentes + relation au partenaire.
Biomécaniques	Orientation partagée => jouer en s'orientant vers une cible - coordination jambes / tronc.
Bioénergétiques	Essentiellement aérobie. Système des phosphagènes (Anaérobic Alactique) pour se déplacer vite vers le filet.
Bio-affectives	Accepter l'erreur du partenaire - Parler, communiquer - Insatisfaction car difficulté à construire un rapport de force favorable avec le partenaire. Plaisir de smasher.

Comportements
ObservablesExplications possibles
en termes de ressourcesRemédiations
envisageables

Le joueur intercepte très tôt et les passes sont tendues vers la zone avant (passeur).	Intentionnelles : son intention est d'aller smasher, il en oublie les principes concernant le gain du temps. Bio-informationnelles : la notion de temps disparaît au détriment de la recherche d'alignement œil-ballon-partenaire.	Modification des rôles = le premier porteur de balle (réceptionneur/défenseur) devient également passeur (relai vers lui-même en zone avant), le non-réceptionneur devient attaquant (n'est plus concerné par la passe).
Passeur renvoie le ballon sur le joueur, sans jouer dans l'espace libre, manque de temps pour le partenaire.	Bio-affectives : a peur de rater son envoi au partenaire Biomécaniques : recherche la précision au détriment de la hauteur.	Jouer devant l'attaquant.
L'attaquant avance tout de suite au filet...	Intentionnelles : son intention première est d'aller smasher!	Repères / trajectoire de la balle pour sauter derrière le ballon.
Beaucoup de continuité dans le jeu si le filet est trop haut	Le filet, par sa hauteur produit des trajectoires hautes vers l'adversaire. Bio-affectives : peur d'accélérer le jeu => Valorise le jeu rapide ou fort plutôt que la prise d'informations chez l'adversaire. Bio-informationnelles : pas de décentration par rapport au ballon. Intentionnelles : l'exploit individuel est recherché face à l'adversaire.	Baisser le filet pour l'attaquant, valoriser les renvois à une main. Point bonus en cas de smash gagnant.



Vidéo de cette étape : <http://www.youtube.com/PoleressourcesVolley>





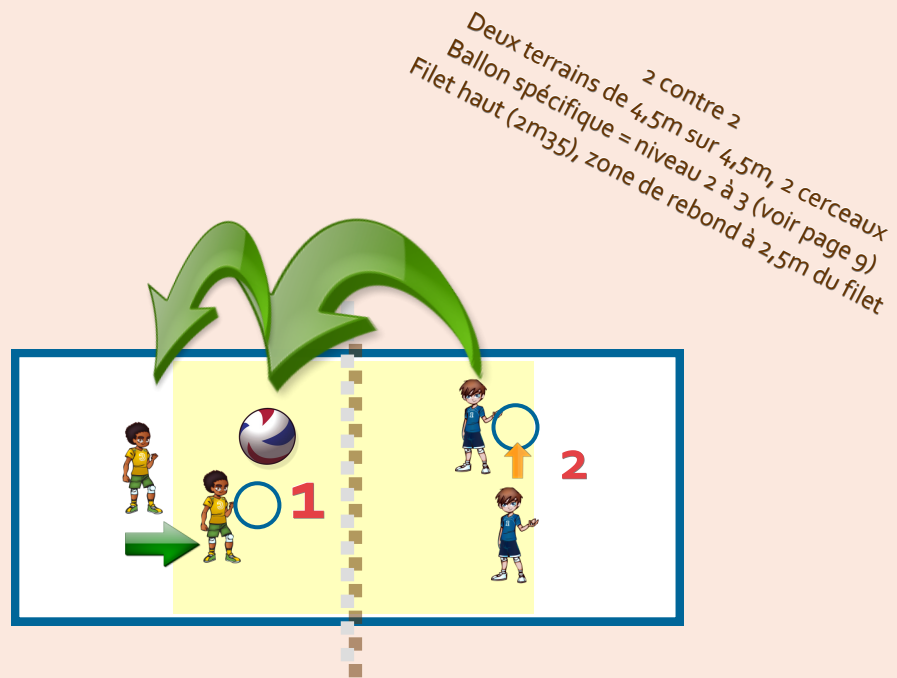
6 étapes pour démarrer le volley ...

Jouer sans gêner mon partenaire, se placer derrière le ballon, coordonner une action de défense.

S'initier à une action de défense Se placer en fonction du partenaire Enchaîner des tâches

« Mon partenaire pose le cerceau à l'endroit où le ballon va rebondir, je fais un contrôle en passe après le rebond et je renvoie la balle chez l'adversaire en passe haute.

Mon partenaire me donne le cerceau après être passé dedans. »



Engagement :	Il se réalise de derrière la ligne de fond, par un lancé de bas en haut, ballon tenu au niveau de la taille. Pas d'effet dans le lancer. Je rentre dans le terrain tout de suite après le service. Le ballon doit rebondir dans la « zone de rebond de service », dans les 2,5m (voir schéma).
Réception :	Elle se fait par la pose du cerceau à l'endroit où le ballon va rebondir et un contrôle en passe à deux mains du partenaire. <i>Si le joueur joue un ballon en dehors du terrain, le jeu se poursuit.</i>
Renvoi :	Il se fait par un renvoi en passe à 10 doigts.
Jeu sans ballon :	Le joueur qui a le cerceau doit passer dedans et le passer au partenaire. <i>Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.</i>
Pour marquer le point :	<ul style="list-style-type: none"> • Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors ou hors zone de service). • L'adversaire ne pose pas le cerceau au rebond. • L'adversaire ne réalise pas le contrôle avant le renvoi. • L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors. • L'adversaire ne passe pas dans le cerceau et ne le passe pas à son partenaire. • Faute de filet importante ou pénétration.



6 étapes pour démarrer le volley ...

Ressources sollicitées par l'étape 4

Intentionnelles	Renvoi différé - Renvoyer le ballon chez l'adversaire en jouant avec un partenaire proche du filet => Donner du temps pour mieux en gagner = Facteur de réussite dans la construction d'un rapport de force favorable.
Bio-informationnelles	Non porteur : avec cerceau = lecture trajectoire balle + décentration par rapport au ballon après le rebond + latéralisation. Joueur sans cerceau : Analyse trajectoire ballon et placement, mise à distance par rapport à son partenaire. Se repérer dans l'espace pour se situer, s'orienter par rapport à la cible. Décider du temps à donner au partenaire pour construire un rapport de force favorable.
Biomécaniques	Non porteur : utilisation des jambes pour poser le cerceau (souplesse articulaire combinée à l'attitude = intéressant). Joueur sans cerceau : coordonner son déplacement qui doit rester équilibré. Rôle des bras à affiner : équilibrateur et propulseur.
Bioénergétiques	Aérobie. Voie des phosphagènes sollicitée sur les déplacements courts vers le filet.
Bio-affectives	Faire confiance au partenaire - Communiquer pour aider le partenaire à s'orienter dans l'espace - Insatisfaction à ne pas construire un rapport de force favorable avec le partenaire => recherche à conclure l'échange rapidement.

Comportements
ObservablesExplications possibles
en termes de ressourcesRemédiations
envisageables

Lâche le cerceau prématurément quelque soit le taux de précision.	Bio-affectives : a peur d'être en retard au point de chute avec ballon. Bio-informationnelles : lecture tardive des trajectoires dues à latéralisation. Intentionnelles : ne comprend pas l'intérêt de poser le cerceau.	Contrainte réglementaire, diminuer le diamètre des cerceaux.
Position du premier porteur de balle = trop près du cerceau ou à côté.	Bio-informationnelles : n'anticipe pas la trajectoire du ballon après rebond - ne comprend pas l'enjeu de rester loin derrière le ballon - pas de décentration par rapport au ballon. Biomécaniques : Dissociation jambes/tronc pas intégrée pour se placer sous le ballon.	Relancer le ballon vers le partenaire qui a posé le cerceau, et qui se rend disponible près du filet. Le partenaire rattrape à 10 doigts au dessus de la tête.
Recherche un renvoi vite et long quelque soit la zone de tir.	Intentionnelles : est rentré dans la construction d'un rapport de force favorable mais veut conclure trop vite sans prendre en compte sa situation dans le duel. Bio-informationnelles : reste centré sur le ballon. L'adversaire n'est pas intégré dans sa vision. Prise de décision saltatoire.	Se donner du temps pour reconstruire sa nouvelle attaque - le gagne-terrain peut ne plus suffire pour remporter les échanges => observation de l'équipe adverse pour en exploiter les points faibles.

Vidéo de cette étape : <http://www.youtube.com/PoleressourcesVolley>



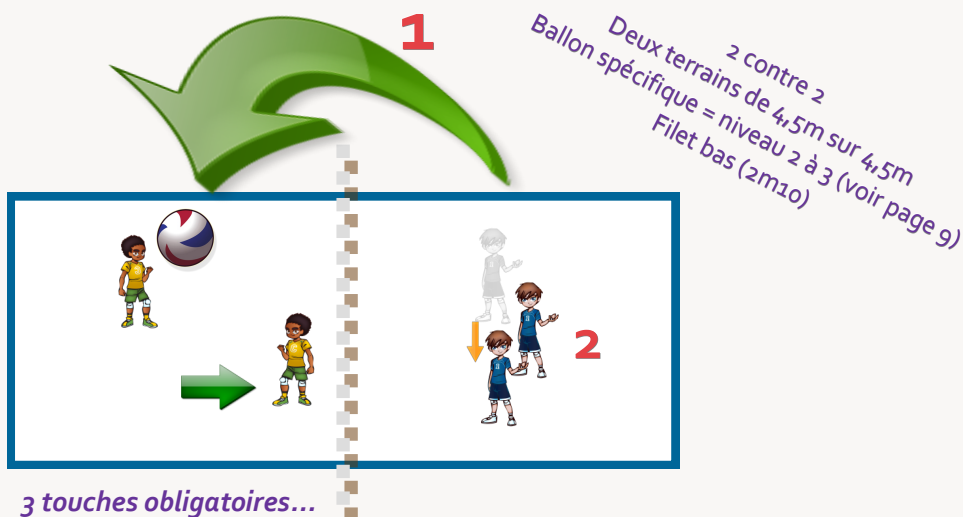
6 étapes pour démarrer le volley ...

Jouer face à son partenaire, se déplacer et rester équilibré au contact, construire une attaque.

Produire un jeu en trois touches de balles Construire les systèmes offensifs et défensifs Faire déjouer l'adversaire

« Mon second contact est aménagé
pour faciliter l'opposition en deux
contre deux.

Je peux réaliser un smash !»



Engagement :	Il se réalise de derrière la ligne de fond, par un lancé de bas en haut, ballon tenu au niveau de la taille. Pas d'effet dans le lancer. Je rentre dans le terrain tout de suite après le service.
Réception :	Les joueurs sont côte à côte. La réception se fait par une passe à 10 doigts. <u>Manchette interdite sur tous les premiers contacts d'une équipe.</u> => aménagement possible en cas de balle smashée puissante.
Renvoi :	Le passeur bloque le ballon, et sans déplacement, renvoi de suite à son partenaire, dans l'axe de ses épaules (« bloqué relancé »). L'attaquant renvoie à 10 doigts ou à une main .
Jeu sans ballon :	Le passeur passe entre les jambes de l'attaquant, ou l'attaquant saute au-dessus du passeur qui sera au sol... <u>Adapter la contrainte déplacement à chaque équipe.</u> Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.
Pour marquer le point :	<ul style="list-style-type: none"> • Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors). • L'adversaire ne peut bloquer le second contact. • L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors. • Jeu sans ballon non réalisé. • Faute de filet importante ou pénétration.



6 étapes pour démarrer le volley ...

Ressources sollicitées par l'étape 5

Intentionnelles	Jouer avec un partenaire-relai pour attaquer plus efficacement la cible adverse : gagner du temps chez soi pour en faire perdre aux adversaires => Gagner en augmentant la vitesse de jeu => RENVOI DIFFERE.
Bio-informationnelles	Non porteur (non réceptionneur/défenseur) : attitude anticipatrice pour être disponible en zone avant. Porteur : se placer par rapport au ballon pour jouer à 10 doigts. Observation des adversaires => les mettre en mouvement pour libérer des cibles - Choix de la technique de renvoi adaptée au rapport de force.
Biomécaniques	Coordination : décaler, dissocier et prolonger les actions pour plus d'efficacité (lever le ballon pour attaquer) - s'équilibrer : pieds décalés, jouer le ballon à l'arrêt, épaules tournées vers la cible.
Bioénergétiques	Engagement physique important corrélé avec un sens du jeu compris, une concordance avec les représentations et une bonne réussite perçue.
Bio-affectives	Plaisir à enchaîner des actions - Insatisfaction à ne pas concrétiser un rapport de force favorable, à ne pas prendre l'adversaire de vitesse => augmenter les incertitudes spatiales et temporelles.

Comportements
ObservablesExplications possibles
en termes de ressourcesRemédiations
envisageables

Le non réceptionneur part en retard, et au milieu du filet => joue le ballon dos au filet.	Bio-informationnelles : ne se décentre pas du ballon - Mise en disponibilité tardive - ne se repère pas totalement sur le terrain - reste face au partenaire.	Le non réceptionneur vient toucher un foulard accroché sur un côté du filet. Le non réceptionneur monte vers le filet en appelant le ballon.
Trajectoires de réception parfois un peu tendues.	Bio-informationnelles : joue le ballon devant ses yeux. Ne fait pas l'effort de se déplacer sous le ballon pour le lever.	Obliger les joueurs à gagner du temps en proposant un contact supplémentaire : le relanceur lève le ballon au dessus de lui pour son partenaire (passe à dix doigts), et se rend ensuite dans la zone avant, devenant lui-même passeur.
Lancers de balle imprécis de la part du passeur.	Bio affectives + Biomécaniques : geste explosif, a peur de mal servir son partenaire. Bio-informationnelles : a du mal à faire correspondre la hauteur de la trajectoire avec le temps donné au partenaire.	Enchaîner des lancers de balle entre deux antennes ...
Les deux joueurs oublient le jeu sans ballon = ils n'enchaînent pas les actions après le renvoi.	Intentionnelles : l'action s'arrête au renvoi chez l'adversaire. Bio-informationnelles: les joueurs restent polarisés sur le ballon et sur son éventuel retour dans leur camp, et centrés sur l'évaluation du résultat de leur action.	Proposer une tâche au non porteur de balle pour l'obliger à rester en mouvement, dans le sens du jeu - Donner du sens en introduisant la notion de soutien = protéger l'espace laissé libre dans la construction d'attaque - Règlement à appliquer.

Vidéo de cette étape : <http://www.youtube.com/PoleressourcesVolley>



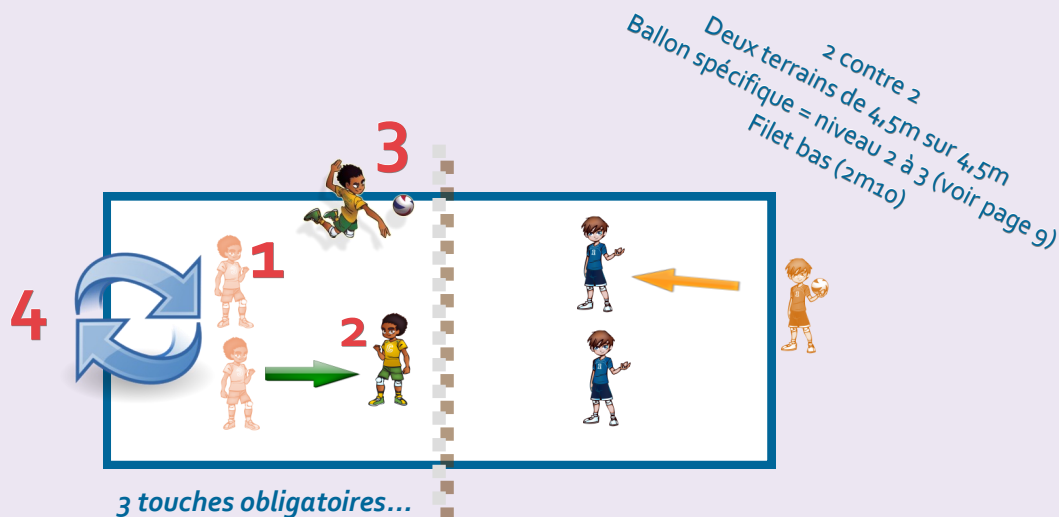
6 étapes pour démarrer le volley ...

Construire un jeu simple en deux contre deux...

Mise en œuvre des étapes précédentes Couverture du terrain en défense Transmission de passe pour une attaque

« Je joue en deux contre deux!

Je suis capable d'arbitrer un match en respectant les gestes spécifiques. »



Engagement :	Il se réalise de derrière la ligne de fond, par un lancé de bas en haut, ballon tenu au niveau de la taille. <i>Pas d'effet dans le lancer. Je rentre dans le terrain tout de suite après le service.</i>
Réception :	Les joueurs sont côte-à-côte. La réception se fait par une passe à 10 doigts. <i><u>Manchette interdite sur tous les premiers contacts d'une équipe en réception = imposer le contact à 10 doigts est primordial pour optimiser les déplacements, le jeu, et la recherche rupture par le smash.</u></i>
Renvoi :	Construction offensive classique. Attaque possible.
Jeu sans ballon :	Les partenaires changent de demi-terrain (droite/gauche) dès le franchissement du ballon vers l'adversaire. <u>Adapter la contrainte déplacement à chaque équipe.</u> <i>Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.</i>
Pour marquer le point :	<ul style="list-style-type: none"> • Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors). • L'adversaire renvoie en 2 touches. • L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors. • Jeu sans ballon non réalisé. • Faute de filet importante ou pénétration.



6 étapes pour démarrer le volley ...



Cette étape 6 est préalable à l'évaluation de la situation référence proposée pour le diplôme national du brevet.

(voir niveau 2 page 14)

Ressources sollicitées par l'étape 6

Intentionnelles	Prendre l'adversaire de vitesse. Utiliser le renvoi direct à bon escient.
Bio-informationnelles	Observer les contacts, les effets sur le ballon et les trajectoires pour optimiser les placements et les frappes. Reproduire les trajectoires qui posent le plus de difficultés à l'adversaire. Identifier les intentions de l'adversaire, identifier les situations favorables pour une prise de risque à l'attaque.
Biomécaniques	Interception de trajectoire et dissociation bas/haut du corps sur l'attaque smashée. Déplacements et contacts au sol (glissements, roulades) sur action défensive. Construire et réaliser le geste adapté après avoir choisi la cible et identifié la situation.
Bioénergétiques	Engagement physique accentué avec situation d'opposition en défense haute (contre).
Bio-affectives	Relever le défi physique : absorber des trajectoires rapides, contenir les actions offensives adverses. Duel : charge émotionnelle avec l'histoire du jeu (actions réussies ou manquées).

Comportements
ObservablesExplications possibles
en termes de ressourcesRemédiations
envisageables

Les joueurs n'enchaînent pas le jeu sans ballon.	Bio-informationnelles et bio-affectives : le joueur est spectateur de son action et en évalue l'efficacité. Il évalue également l'adaptation de l'adversaire.	Changement de zone sans regarder le déplacement = utilisation de la vision périphérique.
Le ballon tombe entre deux joueurs.	Bio-informationnelles : les rôles ne sont pas définis assez tôt, la communication entre les joueurs est défectueuse. Intentionnelle : se démarquer pour offrir une cible à la défense.	Organiser la prise de balle au milieu de terrain en système, avec priorité à un des deux joueurs. Ce système doit favoriser la construction offensive : le premier contact sera effectué par le joueur qui pourra déclencher un smash après la passe.
Les attaques se font à deux mains après un saut.	Bio-affectives : le joueur a peur de faire une faute en smash (frappe une main). Bio-informationnelles : a du mal à faire correspondre la hauteur de la trajectoire avec le temps donné au partenaire.	Smasher pieds au sol avant d'enchaîner saut + frappe. Smasher sur trajectoires moins hautes, plus tendues.
Les joueurs s'effacent et laisse passer le ballon en cas de trajectoire rapide ou smashée.	Bio-affectives : appréhension du contact avec le ballon rapide qui est assimilé à un projectile. Intentionnelles : oubli de défendre une surface Bio-informationnelles : difficulté à se repérer dans l'espace sur le terrain.	Appréhender les contacts sur balles accélérées en face à face, apprentissage de l'utilisation de la manchette. Transformation de la trajectoire tendue en trajectoire haute.



Vidéo de cette étape : <http://www.youtube.com/PoleressourcesVolley>



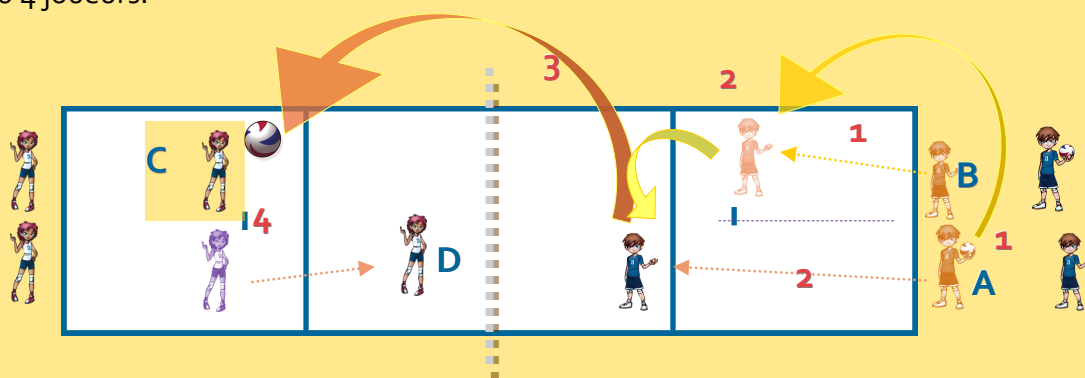
Le passe et va

En introduction, il a été précisé que l'angle d'approche « **Diminuer la rupture pour encourager la lecture** » se traduit par la volonté de supprimer la phase de service par le haut en collège et lycée dans le but d'encourager les contacts hauts à deux mains et pour optimiser le jeu **et la recherche de rupture par le smash**.

Le recours possible à la situation du « passe et va » pour l'évaluation du niveau 2 est un aménagement qui a pour objectif de renforcer les techniques du jeu en triangle indispensables pour le passage au jeu en collectif à 4 contre 4.

Cette situation est en elle-même une situation pédagogique à faire travailler avec les élèves, et elle préfigure **l'ensemble des actions à réaliser dans la mise en place du jeu en triangle spécifique au volley**.

Pouvant bénéficier de nombreux aménagements (voir tableau plus bas), le passe et va sera le « fil rouge » du passage du niveau 2 au niveau 3, où le jeu se construit en opposition de deux collectifs de 3 ou 4 joueurs.



Evolutions possibles dans la situation

Aménagement maximal	<ul style="list-style-type: none"> Découverte du jeu en triangle, du jeu dans l'espace libre devant le joueur, et de l'orientation sur cible. <p>A lance la balle, vers le haut, l'avant et la moitié de terrain de B. Le second contact est attrapé/lancé d'abord avec, puis sans rebond. Le troisième contact est effectué dans la zone avant (au moins un pied dans les 3m), par un attrapé.</p>
Aménagement Second contact	<p>Qualité du déplacement, du vite au lent. Orientation avant interception. Précision de passe.</p> <p>A effectue une passe à deux mains devant B qui intercepte en rebond accompagné à une main. Puis passe de B vers A qui vise à deux mains une cible dans le fond du terrain adverse (ou joueur C). Possibilité provisoire d'un rebond accompagné sur le troisième contact avant la passe à 10 doigts pour commencer.</p>
Situation optimale (niveau 3)	<p>Les trois touches hautes à dix doigts se font sans aménagement. La cible du joueur A pourra être définie entre ses deux contacts pour l'obliger à observer le terrain adverse pendant son déplacement.</p> <p>Possibilité de jouer à deux contre deux avec plusieurs équipes (joueurs en attente qui rentrent au fur et à mesure).</p>

Le « 2 contre 2 + 1 »

L'évaluation de fin de niveau 2, pour le diplôme national du brevet, sanctionne différentes compétences de joueurs, ainsi que des compétences d'arbitre et d'observateur (voir page 24).

Si l'épreuve est ainsi labellisée (le texte officiel parle « d'observateur et de co-arbitre ») il est important de préciser que le volley-ball a la particularité d'offrir un arbitrage à deux arbitres situés à l'extérieur du terrain.

Les décisions se prennent après consultation, offrant ainsi une dimension spécifique du rôle d'arbitre dans le cadre de la CP4.

Les compétences évaluées concernent l'ensemble des acteurs de l'opposition au regard du respect des règles du jeu, du respect des partenaires, de l'équipe adverse et du corps arbitral.

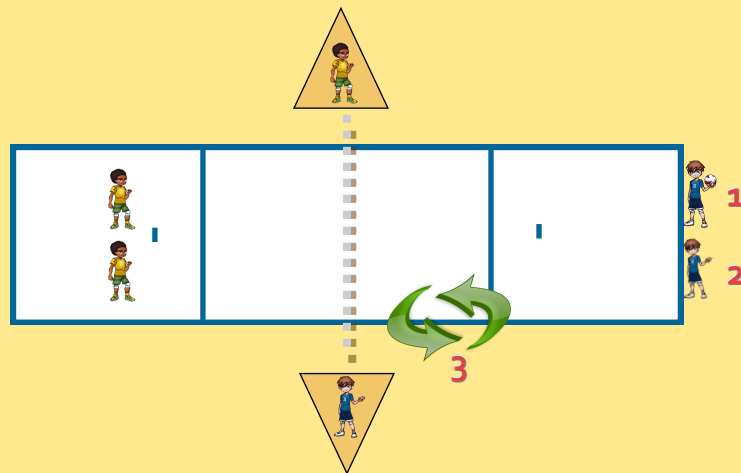
Il est important d'identifier trois temps de jeu différents lors de l'évaluation de fin de niveau 2, durant lesquels chaque joueur est en charge de l'arbitrage du match. Par exemple 7, 14 et 21 points

Nous préconisons un développement des connaissances liées au règlement ainsi que l'apprentissage du langage de l'arbitre en volley-ball en parallèle à la pratique du jeu durant le cycle préparant au Diplôme National du Brevet, c'est-à-dire pendant les cycles du niveau 1 et/ou du niveau 2.

Un document spécialement conçu à cet effet est disponible via Internet.

<http://www.ressourcesvolley.com/web>

Il a été réalisé par les techniciens du comité départemental de volley-ball de l'Isère.



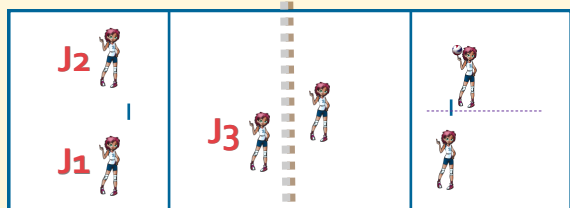
Trois principaux niveaux de performances dans la compétence « arbitrer »

Niveau insuffisant	Niveau plancher	Niveau excellent
Pas d'investissement dans la tâche. Les règles principales sont méconnues.	Coups de sifflet timides. Gestes fondamentaux connus et appliqués (engagement, fin du point); et consignes de sécurité respectées (passage sous le filet). Pas de chronologie gestuelle. Explique oralement.	Coup de sifflet franc. L'arbitre dirige le jeu et sollicite son co-arbitre. Gestes précis et appliqués. Règles connues et sifflées : engagement, fin du point, fautes de filet, passages sous le filet, « tenu ». Chronologie gestuelle respectée, explique oralement.

Utilisation du 3 contre 3

Situation du 3 contre 3 « simple ».

- Match en 3 contre 3, terrains de 7m sur 7m, organisation en triangle. Hauteur du filet en fonction des joueurs*. Système de deux joueurs en zone arrière, un joueur relais.

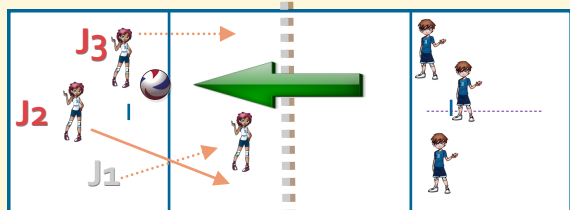


- Simplification du jeu en 2 contre 2: les enchaînements sont plus simples. Situation qui va encourager un maximum de construction de smash.
- J1 ou J2 effectue la relance. Ils s'engagent ensuite vers la zone d'attaque de leur aile (gauche pour J2, droite pour J1).

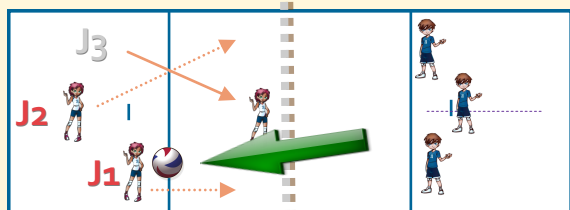
- A Noter J3 légèrement décalé aile droite en attente de passe (voir page suivante système C).

Situation référence de niveau 3 avec fin de cycle volley.

- Match en 3 contre 3, terrains de 7m sur 7m, organisation en 3/0.
- Système de trois joueurs en zone arrière au départ de l'échange.



- Si J2 ou J3 effectue la relance, J1 devient passeur et J2 s'engage sur la zone d'attaque aile droite. J3 s'engage dans la zone d'attaque aile gauche.



- Si J1 effectue la relance, J3 se détermine passeur et J2 croise en zone avant aile gauche. J1 s'engage à l'attaque sur son aile droite.

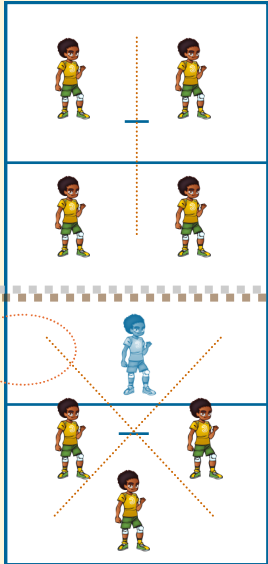


Ce système de jeu sollicite beaucoup les joueurs dans les placements de compensation, et préfigure l'organisation du 4 contre 4 en « 2+2 » détaillée page suivante.

* cf. chapitre page 21 « Le choix de la hauteur de filet est déterminant pour la qualité du jeu produit ».

Les systèmes « 4 contre 4 »

A




Diverses organisations collectives sont possibles.

Voici les systèmes les plus faciles à identifier ou à mettre en œuvre.

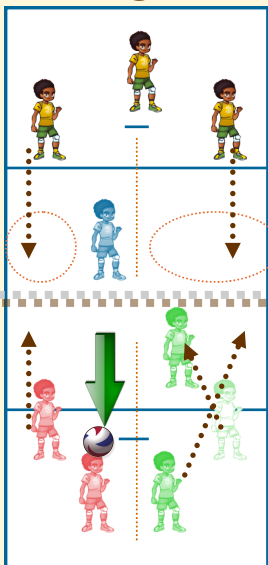
- **A = joueurs disposés en carré** = tous les joueurs sont « en réception », la couverture du terrain est organisée de façon géométrique en quatre petits terrains. Situation minimaliste qui se traduit par des retours directs = à bannir si on veut exploiter une quelconque organisation collective.

- **B = joueurs disposés en losange** = le joueur avant (bleu) fait office de passeur. Organisation qui permet de développer le jeu en triangle avec un enchaînement des deux ailiers en zone d'attaque, et qui rend possible (en théorie !) l'alternative de passe avant/arrière. La couverture du fond de terrain est déléguée au joueur central arrière. Malgré tout cette situation offre peu de mouvements, et déplace l'ensemble des actions d'attaque vers l'aile gauche, puisque les trajectoires de passe ont moins de volume dans l'espace arrière du passeur (aile droite).

B

« A ces deux premiers systèmes,  nous préférons plutôt ... »

C



- **C = Passeur décalé** = Le dispositif présente une nuance qui produit des effets spectaculaires au niveau de la répartition du jeu d'attaque. L'alternative aile droite/aile gauche est rendue plus facile car le jeu arrière est contenu dans un espace moins exigeant pour le passeur. Par ailleurs le jeu « grand côté » permet de donner du temps à l'attaquant pour construire son attaque (que ce soit sur l'aspect technique ou sur l'aspect tactique). Ce système est celui que nous encourageons dans le cadre de la préparation à l'épreuve du Baccalauréat.

- **D = Joueurs en « 2+2 ». le passeur est déterminé par la zone de réception** = Si un joueur de l'aile gauche (rouge) effectue le premier contact, le passeur sera le joueur avant de l'aile droite (vert), en position décalée sur son aile. Il pourra alors jouer grand côté pour l'attaquant aile gauche (rouge) ou jouer derrière lui pour le second joueur côté droit. Le système est exactement inversé en cas de joueur de l'aile droite sur le premier contact.

Dans ce cas **les élèves sont plus préoccupés par les enchaînements à réaliser que par les contacts à effectuer**. En classe de Terminale, ce système est bien adapté aux situations d'apprentissage = paradoxalement, en mettant de la complexité on aide les élèves à mieux réaliser les enchaînements pour construire une attaque, pour effectuer une passe, ...

Le système de défense est simple : 2 devant et 2 derrière, un seul joueur reste au filet pour tenter le contre, les deux arrières sont aidés par le joueur de l'aile opposé à l'attaque qui recule.

Ce système est l'aboutissement le plus élaboré qu'il est possible d'envisager comme situation d'apprentissage scolaire en 4 contre 4 aujourd'hui. Il valorise les savoir faire appris en 2 contre 2 dans les niveaux 1 à 3.

Il est intéressant de garder à l'esprit que les joueurs aiment aussi s'exprimer dans un rôle précis, privilégié -sans parler de spécialisation- au service d'un collectif (passeur, attaquant, défenseur).

D'autres systèmes, plus élaborés, sont liés à la spécialisation du passeur, et /ou à l'utilisation de trois attaquants sur des tempos et des zones différentes...

Ces systèmes demandent de telles quantités de travail qu'il n'est pas opportun de les détailler dans le cadre que nous nous sommes imposés avec ce guide.

Glossaire du volley

Pour des enseignants non spécialisés dans le volley, le langage utilisé est parfois déroutant. Il présente même des « faux amis », comme par exemple l'attaque en « première main ».

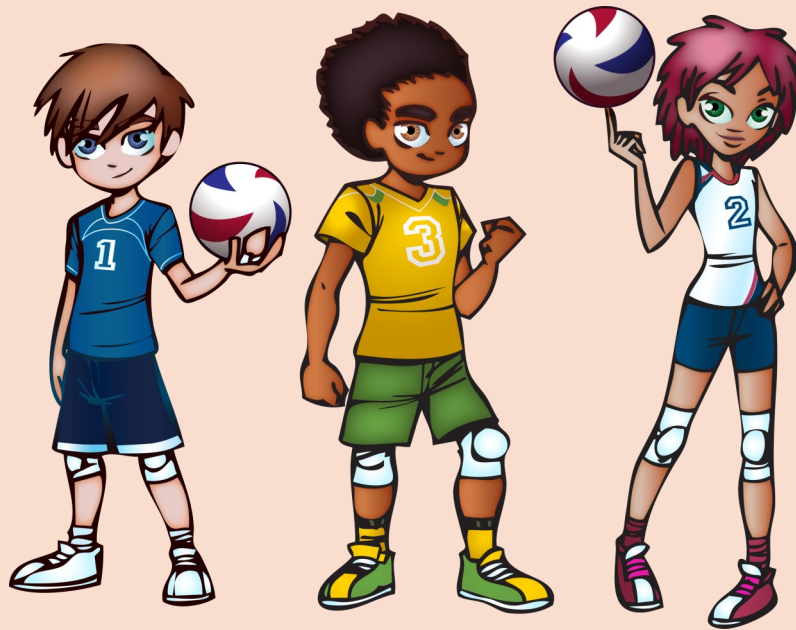
Voici un récapitulatif des termes qui sont couramment utilisés.

ATTAQUE « basket »	Technique utilisée par les attaquants se caractérisant par une impulsion à un pied . Cette technique est surtout utilisée dans le volley-ball féminin. Son objectif est de prendre de vitesse et de mettre hors de position le contreur. Cet effet est obtenu par la différence entre le plan dans lequel l'attaquant effectue son impulsion et le plan dans lequel il frappe la balle.
ATTAQUE PLEIN CHAMP	Attaque qui est faite au centre du terrain par un joueur arrière.
ATTAQUE EN PREMIERE MAIN	Ce terme, utilisé de manière impropre, s'applique surtout à l'attaque effectuée par le passeur sur une balle venant de la réception ou de la défense. En fait cette action s'applique à une deuxième touche et devrait de ce fait s'appeler « seconde main » du passeur.
BALLE CADEAU	Balle transmise de manière facile par l'équipe attaquante à l'équipe qui défend.
BEACH-VOLLEY ou BEACH	Discipline olympique qui se joue sur le sable à deux contre deux , selon un règlement spécifique.
BLOCK OUT	Action qui consiste à utiliser le contre afin de faire sortir la balle de l'espace de jeu.
CAROTTE	Voir « COUVERTURE DU BLOC ».
CHANGEMENT DE ZONE	Se dit d'un joueur qui va attaquer dans une zone du filet autre que celle où il se trouve au départ de l'action (ex : un joueur en poste 2 va attaquer dans la zone du poste 3)
CONTACT PERCUTÉ	Se dit du contact bref et rapide qu'effectuent certains passeurs afin de donner de la vitesse à la balle.
CONTRE	Action défensive s'opposant au ballon au dessus du filet.
CONTRE OFFENSIF	Action du contre cherchant à intercepter la balle dans le camp adverse.
CONTRE DEFENSIF	Ou « touché contrôlé » = Action du contre qui consiste à freiner ou "soulever" volontairement la balle afin de la récupérer avec la défense arrière.
CONTRE-ATTAQUE	Attaque qui suit une récupération de la balle après une attaque adverse autre que le service.
CONTREUR CENTRAL	Voir « ROLE »
« CORSE »	Action de défense caractérisée par le contact du ballon sur le dos de la main , celle-ci étant sur le sol. Utilisé quand le joueur est en crise de temps.
COUVERTURE DU BLOC ou « CAROTTE »	Action défensive qui consiste à couvrir la zone derrière le bloc pour s'opposer à la feinte .
CROIX et FAUSSE CROIX	Combinaison d'attaque autour du passeur qui implique un attaquant de premier temps et un de deuxième temps ; les deux attaquants croisent leur course en vue d'entretenir une incertitude dans l'espace pour le contre adverse. La fausse croix implique que les joueurs s'engagent dans des courses d'élan croisées pour revenir dans leur couloir d'attaque respectif.
CRISE DE TEMPS	Ce terme est utilisé pour caractériser la situation du joueur quand il est pris de vitesse . Soit il a peu de temps pour se déplacer, soit il a peu de temps pour traiter les multiples informations occasionnées par le jeu. En particulier, le contreur est en crise de temps quand il a été pris de vitesse par la balle et qu'il a une distance à parcourir avant de contrer.
DEFENSE	Dans son sens large, on est en défense quand on n'est pas en possession de la balle.
DEFENSE BASSE	Terme en général utilisé pour les joueurs défendant non contreurs (arrière défense), il peut également caractériser l'action technique de défense de balle en dessous du plan des épaules (voir « MANCHETTE BASSE »).
DEFENSE HAUTE	Ce terme peut être utilisé pour définir la 1ère phase de défense c'est-à-dire le contre . Il peut également désigner les techniques de défense faites avec la partie supérieure du corps.
DEFENSE (suite) : défendre l'espace devant soi et défendre l'espace derrière soi.	En volley-ball, il y a plusieurs manières d'organiser l'espace à défendre. Si l'on se place de manière reculée sur le terrain, cela implique que l'on défend la surface située devant le défenseur. On dit que le défenseur défend « l'espace avant ». Quand le défenseur se rapproche du filet il bouche l'angle de l'attaquant. On dit alors qu'il défend l'espace situé derrière lui. <i>Remarque</i> : l'évolution actuelle du haut niveau s'inscrit dans la deuxième démarche. L'ensemble du corps du défenseur étant le rempart qu'il oppose à la balle afin que celle-ci ne puisse atteindre le terrain. Cette manière de faire entraîne de nouvelles postures et de nouvelles techniques ainsi que des attitudes mentales différentes.
DEUXIEME TEMPS D'ATTAQUE	Ce sont les attaquants qui s'engagent après le 1er temps.
DOUBLE APPEL	Cette technique est surtout utilisée par l'attaquant du premier temps pour faire sauter le contreur par un appel feinté, l'impulsion et l'élévation s'effectuant quand le contre redescend.
ECRAN	Tactique utilisée afin de masquer la trajectoire de service à l'équipe adverse. Au moment du service, les joueurs concernés ne doivent pas bouger.
ESPACE DE JEU	On utilise ce terme pour désigner l'espace dans lequel peut se dérouler le jeu , ce n'est pas l'espace des limites géométriques du terrain. Cet espace peut être quelques fois plus restreint ou plus élargi.

FEINTE	Technique surtout utilisée par l'attaquant simulant un smash puissant et se traduisant par une trajectoire de balle amortie . En général, la zone recherchée se situe juste derrière le bloc . Ce terme peut également être utilisé par l'action effectuée par le passeur simulant une transmission de balle, pour finalement placer le ballon directement dans une zone adverse. (voir « ATTAQUE EN PREMIERE MAIN »).
FIXATION	C'est l'action qui consiste à "fixer" un contreur, c'est-à-dire à l'obliger à attendre que l'action adverse soit déclenchée avant de réagir.
FOND DE JEU	Cette expression recouvre en général l'ensemble des actions traditionnelles se renouvelant régulièrement et qui font la base du jeu. Le fond de jeu est en relation avec le niveau de pratique d'une équipe. C'est le niveau minimum auquel on se raccroche dans les situations difficiles. Avoir un bon fond de jeu, c'est réussir des actions régulièrement dans des conditions similaires.
FAUSSE INFORMATION ou NON-INFORMATION	Termes utilisés pour caractériser en général le jeu du passeur. Quand il joue en fausse information, le passeur essaie, par sa gestuelle et ses attitudes, d'orienter le contreur adverse vers de mauvaises décisions. Quand le passeur joue en non information, sa gestuelle et ses attitudes montrent le moins d'indication possible à la défense sur les intentions véritables, pour empêcher la lecture et l'anticipation adverse.
INTERVALLE	C'est l'espace dans lequel on peut faire passer le ballon, soit entre 2 joueurs soit en décalant un groupe de joueurs placé au contre.
JEU AVEC RECEPTION	C'est le jeu qui se déroule à partir de la réception de service. Ce jeu est constitué de la réception et de l'organisation offensive . Le terme souvent utilisé est « side-out ».
JEU AVEC SERVICE	C'est le jeu qui se déroule quand l'équipe a le service. Ce jeu est constitué du service, du contre-défense et de la contre-attaque.
JEU DANS L'ESPACE et JEU DANS LE TEMPS	Ces expressions sont surtout utilisées dans le rapport « attaque – contre ». Quand le contre est décalé dans le temps par rapport à l'attaque, c'est la notion temporelle qui est prépondérante (le contreur retombe quand l'attaquant qui a le ballon saute). Quand le contre est mis hors de position et que son placement est décalé par rapport à l'attaque, c'est la notion d'espace qui est prépondérante (le contreur est gêné par son partenaire, ou attiré par un adversaire, et ne peut se déplacer en face de l'attaquant qui a le ballon)(ex : croix et fausse croix)
JEU DE TRANSITION	C'est le passage de l'état d'attaque (en possession du ballon), à l'état de défense (sans possession du ballon). On utilise également le terme de transition lors du passage de la récupération de la balle à la 2ème touche de balle.
JEU EN RENVERSEMENT	Cette manière de faire s'applique essentiellement au jeu du passeur. Sa caractéristique essentielle est d'effectuer la passe à l'inverse de son déplacement pour provoquer un contre-pied des contreurs ou leur faire réaliser un long déplacement. Quand le passeur a effectué un déplacement vers l'avant, il transmet la balle vers l'arrière ; quand il s'est déplacé vers l'arrière, il transmet la balle vers l'avant.
JEU A L'INVERSE DE LA FIXATION	Se dit de la manière de jouer quand le passeur transmet un ballon accéléré à l'attaquant le plus éloigné de l'attaquant de premier temps (fixation).
LECTURE	Lire la situation à l'aide de repères , la comprendre pour agir. Doit être développée lors de l'apprentissage et dans les compétitions.
LIAISON	C'est l'action organisée de 2 ou plusieurs joueurs.
LIBERO	Voir « ROLE »
LIRE ET REAGIR	Terme surtout utilisé au contre, il induit que l'on voit où va la balle et que l'on agit en conséquence (d'où l'intérêt des fausses informations).
MANCHETTE DE DEFENSE ou MANCHETTE BASSE	Action de la balle avec les avant bras à hauteur du bassin ou en dessous sur une trajectoire venant d'un smash adverse
MANCHETTE DE RECEPTION	Action de contact de la balle avec les avant bras à hauteur du bassin sur une trajectoire de balle venant du service .
PASSE	Action de transmission de la balle principalement à 2 mains hautes.
PASSE DU NON-PASSEUR	Se dit du contact de balle effectué par un joueur qui n'a pas le rôle habituel de passeur dans l'équipe. En général, cela concerne les joueurs centraux qui, après un contre, se retrouvent en situation de transmettre le ballon d'attaque aux ailes.
PASSE EN EXTENSION	Souvent appelée passe en suspension, passe effectuée après un saut préalable permettant un contact au dessus du filet, afin d'accélérer le 1 ^{er} temps d'attaque ou de fixer le contre adverse.
PERMUTATION	Une fois le ballon en jeu, les positions des joueurs peuvent changer de place sur le terrain, par exemple, avec une pénétration d'un passeur dans l'espace avant. Les joueurs arrières gardent cependant les mêmes caractéristiques (pas d'attaque au dessus du plan du filet avec un appel dans ou sur les 3m).
"PIPE", prononcer [pajp]	C'est l'attaque coordonnée de 2 joueurs, l'un avant et l'autre arrière au centre du terrain (en général le poste 3 et le poste 6) (voir « ATTAQUE PLEIN CHAMP »).
"PRENDRE ET JETER"	Se dit de la manière dont certains passeurs transmettent la balle en faisant sortir celle-ci de leur main plus vite qu'elle n'y entre. Cette différence de tempo donne l'illusion de prendre et de jeter la balle et permet de prendre le contre de vitesse.
PHASE DE JEU	Chacun des moments du jeu, ex : la phase de réception.

Glossaire du volley (suite et fin).

PLAN DE JEU	Document écrit et ou visuel, qui découpe le jeu en phases afin d'aider à l'analyse et la compréhension du jeu adverse. Il contient les directives et les orientations destinées à faire basculer le rapport de force en faveur de sa propre équipe.
POINT DECISIF	Ce sont les points importants qui amènent régulièrement au gain du set bien qu'ils ne soient pas situés à la fin du set. Les identifier et responsabiliser les joueurs clés.
PREMIER TEMPS D'ATTAQUE	C'est l'attaquant qui est susceptible d'être sollicité le premier dans une action offensive, soit juste après la touche de balle du passeur. Souvent, l'attaquant en 1 ^{er} temps saute avant que le passeur touche la balle et « intercepte » celle-ci en l'air.
PRINCIPE DE JEU	C'est ce qui sert de base à constituer des références communes en vue de mettre en place des organisations collectives.
PROFIL	Se dit des aspects généralisables d'actions de jeu effectuées par un joueur selon le rôle qu'il occupe dans une équipe et ses types d'actions préférées.
RAPPORT DE FORCE	C'est la relation entretenue entre 2 oppositions. On parle le plus souvent du "rapport <u>service / réception</u> ", et du "rapport <u>attaque / contre-défense</u> ".
RELANCE	Terme qui peut être utilisé quand l'équipe attaquante envoie une balle facile (balle cadeau) à l'adversaire, la phase de jeu qui s'ensuit est une relance. Ce terme peut également qualifier l'action technique qui consiste à récupérer la balle facile qui vient de l'adversaire.
RÔLE	C'est la place et la fonction occupées par un joueur dans une équipe. Le rôle est souvent caractérisé par l'importance dominante accordée à un aspect du jeu par rapport à un autre. <u>On distingue traditionnellement les différents rôles suivants :</u>
RÔLE, l'attaquant de pointe	Attaquant de pointe : son rôle l'amène à effectuer plus d'attaques que les autres joueurs, il est surtout utilisé en bout de filet poste 4 et 2 ainsi qu'à des postes arrières notamment en poste 1 et 6 pour effectuer des attaques aux 3 mètres. Souvent dans les situations difficiles le jeu de l'équipe repose sur ce joueur. Régularité, puissance, lucidité doivent être ses principales qualités.
RÔLE, l'attaquant-réceptionneur	Attaquant-Réceptionneur : les actions caractéristiques de son jeu sont de réceptionner les services adverses et dans de nombreux cas d'enchaîner une action d'attaque (on peut distinguer le réceptionneur-attaquant dont la dominante de jeu est la réception et l'attaquant-réceptionneur dont la dominante de jeu est l'attaque). Qualité de réception, régularité, vitesse d'enchaînement sont ses qualités principales.
RÔLE, le contreur central	Contreur central : placé en poste 3, son rôle est de contrer à son poste ainsi que de contrer avec les ailiers situés en poste 4 et 2. Il occupe un rôle prépondérant dans l'organisation de la défense. Lecture, vitesse de déplacement, blocage, hauteur sont ses qualités principales.
RÔLE, le libéro	Le Libéro : Le joueur libéro peut remplacer à tout moment un joueur des lignes arrières. Il ne peut pas servir, attaquer, quelque soit son placement sur l'aire de jeu. Il peut effectuer des passes à 2 mains chez lui ou dans le terrain adverse, mais s'il réalise une passe d'attaque en étant dans ses 3m, l'attaquant ne peut pas frapper la balle au dessus du plan du filet. Si cette passe est réalisée en manchette, l'attaquant a le droit de l'attaquer normalement. Son rôle est de réceptionner des services adverses ainsi que de défendre en poste arrière. Il a un rôle prépondérant dans l'organisation de la défense arrière. Calme, vitesse, lecture, communication sont ses qualités principales.
RÔLE, le passeur	Le passeur : les actions caractéristiques de son jeu sont de transmettre la balle aux attaquants, l'alternance de ses choix, la prise en compte des adversaires et de ses partenaires le conduisent à élargir son champs d'action à la notion de meneur de jeu.



SE COMMETTRE	Terme surtout utilisé au bloc (particulièrement central) qui implique que le joueur « dissuade » le passeur adverse de donner la balle à l'attaquant sous peine de se faire contrer.
SERVICE CIBLE	C'est un service qui cherche à « attaquer un joueur ou un espace à côté d'un joueur, il se caractérise souvent par une grande agressivité de la balle (trajectoire tendue).
SERVICE FLOTTANT	Action de servir en essayant de produire une trajectoire flottante , en combinant la résistance de l'air et l'onde de choc de la frappe de balle.
SERVICE PLACÉ	C'est une balle que l'on cherche à mettre dans une zone , afin de jouer dans un espace libre ou de gêner l'organisation de la réception. Cela peut être une consigne de l'entraîneur.
SERVICE SMASHÉ	Action de servir en sautant , et en produisant une trajectoire plongeante.
SERVICE SMASHÉ FLOTTANT	Action de servir en sautant en essayant de produire une trajectoire flottante .
SIDE - OUT	Situation de jeu où l'on reçoit le service adverse (voir « JEU AVEC RECEPTION »)
SITUATION MAXIMALE MOYENNE, MINIMALE	Situation de jeu où tous les choix sont possibles (maximale), restreints (moyenne), un seul choix subsiste (minimale).
SMASH	Action combinant l' élan , le saut et la frappe à une main en vue de transmettre la balle (violemment) dans le camp opposé.
SMASH EN FLOTTANT	Se dit des smashes quand la frappe est effectuée dans un espace notablement différent du plan dans lequel s'est effectuée l'impulsion. Cet effet du corps semblant flotter augmente la difficulté du contre à prendre un repère stable afin de s'opposer au smash.
SOUTIEN D'ATTAQUE	Action défensive qui consiste à se placer en couverture de l'attaquant ayant pour objectif de recupérer la balle renvoyée par le contre adverse.
STRATEGIE	Combinaison de l'ensemble des moyens techniques et tactiques à partir d'hypothèses liées à l' observation de l'adversaire en vue d'une issue favorable.
SYSTEME	Action organisée de plusieurs joueurs selon des principes prévus à l'avance .
TACHE	C'est ce qui doit être fait par le joueur à un moment du jeu.
TACTIQUE	Gestion et choix des moyens techniques et d'organisation collective en vue de résoudre un problème posé par le jeu.
TECHNIQUE	Moyen de résolution d'un problème posé par le jeu.
ZONE D'OMBRE	Se dit de la zone au sol protégée par le contre, dans laquelle le ballon ne peut pas tomber sans être touché ou freiné par celui-ci.

Bibliographie

- Volley-Ball

BENOIT J.-J., DRUENNE F., DRUENNE S. et OHIER C.-E., Jeux de mini-volley Ed. Revue EPS 2005

BIRONNEAU M. et BEVON A., <http://www.enseignerlevolleyball.com>

BOURBON B. et coll., Approche transversale des sports collectifs, Ed. Revue EPS, 2001

METZLER J., Le Volley-Ball en situation, Ed. Revue EPS, 2005

RECOPE M. et al, « Volley-Ball, raisons d’agir, raisons d’apprendre », Dossiers EPS n°76, Ed. Revue EPS, 2009

ROUSSEAU E., DVD, Du jeune athlète vers un meilleur volleyeur, Ed. Grivok Grimbergen, 2007

THEVENOT J.-C. et DROUJININSKY D., Guide du volley, Ed. Revue EPS, 2010

- EPS

Collectif, « EPS classe de seconde », Les cahiers EPS de l’Académie de Nantes, Hors Série, 2002

Collectif, « La caractérisation des ressources », Les cahiers EPS de l’Académie de Nantes, n°27, 2002

Collectif, « La transformation des ressources », Les cahiers EPS de l’Académie de Nantes, n°28, 2003

COMETTI G., L’échauffement, Ed Université de Bourgogne, 2006

DARNIS F. et coll., Interaction et apprentissage, Coll. Pour l’action, Éd. Revue EPS, 2010

FAMOSE JP, Apprentissage moteur et difficulté de la tâche, Ed. INSEP, 1990

HAYE G. et coll., Le Plaisir, Coll. Pour l’action, Ed. Revue EPS, 2012

HUET B. et GAL-PETIFAUX N., L’expérience corporelle, Coll. Pour l’action, Ed. Revue EPS, 2011

« Image du sport scolaire et pratiques d’enseignement au collège et au lycée 2005-2006 », Les dossiers de l’enseignement n°190, 2007

Rapport annuel de la commission nationale d’évaluation de l’EPS, 2007

RECOPE M. et coll., L’apprentissage, Coll. Pour l’action, Ed. Revue EPS, 2003

RIA L. et coll., Les émotions, Coll. Pour l’action, Ed. Revue EPS, 2005

THEVENOT J.-C. « De l’éternel débutant au modèle de haut niveau », Revue EPS n°338, 2009

- Fédération Française de volley-ball

Dossier multimédia Prim’volley , <http://www.ressourcesvolley.com/web/primvolley>

DVD « Colloque baby et mini-volley », FFVB, Sète 2006, Clermont Fd. 2007, St Brieuc 2008, Martigues 2009 et Albi 2010

Fondamentaux de l’entraînement tactique, Collection Les fondamentaux, FFVB ,2001

Fondamentaux de l’entraînement technique, Collection Les fondamentaux, FFVB ,2002

Fondamentaux de la préparation physique, Collection Les fondamentaux, FFVB ,2002

LABORIE M. LABORIE P. et PAILLE L., Comment construire une équipe de volley ?, FFVB ,2003

- Général

BERTHOZ A., Le sens du mouvement, Ed Odile Jacob, 1997

LEDOUX J., Le cerveau des émotions, Ed Odile Jacob, 2005

ANNEXE

Réponses au questionnaire

Adressé aux enseignants identifiés comme référents de la pratique scolaire du volley-ball (du collège à l'université) en février 2012, ce questionnaire en ligne a regroupé 35 avis différents sur la pratique du volley autour de 6 thématiques...

Voici les résultats des questions fermées.

Votre situation aujourd'hui au regard du volley scolaire :

Enseignant EPS en Collège 43% / Enseignant EPS en Lycée 20% / Enseignant EPS en LP, Agro, Spé 9% / Enseignant chercheur en EPS 3% / Autre 26%

En club FFVB, vous avez une expérience de :

Educateur d'école de volley (benjamins et avant) 35% / Entraîneur de jeunes (minimes - espoirs) 76% / Entraîneur équipe départementale ou régionale 68% / Entraîneur en Nationale 56% / Entraîneur Pro 21% / Entraîneur national 3% / Conseiller technique Sportif 3% / Je ne suis pas intervenu en club FFVB 3% / J'ai une expérience d'encadrement en fédération affinitaire 0% / Joueur 79% / Dirigeant de club 41% / Dirigeant comité départemental ou ligue 29% / Autre 21%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

DIAGNOSTIC 1 = le volley APS en milieu scolaire en 2012.

Indiquez votre degré d'approbation à ces affirmations :

1.1 - La qualité de la motricité globale des élèves à l'entrée du secondaire est en baisse depuis plusieurs années.

Pas du tout d'accord 6% / Pas vraiment 40% / Plutôt vrai 34% / Parfaitement 20% / Je n'ai pas d'avis 0%

1.2 - Aujourd'hui les élèves montrent plus de difficultés à s'investir dans un sport collectif qu'auparavant.

Pas du tout d'accord 20% / Pas vraiment 31% / Plutôt vrai 43% / Parfaitement 6% / Je n'ai pas d'avis 0%

1.3 - Le volley-ball est l'APS de référence en sport co dans le cursus du secondaire.

Pas du tout d'accord 9% / Pas vraiment 40% / Plutôt vrai 37% / Parfaitement 11% / Je n'ai pas d'avis 3%

1.4 - L'APS "Volley-ball" a des spécificités qui ne sont que partiellement exploitées en milieu scolaire.

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 11% / Plutôt vrai 57% / Parfaitement 31% / Je n'ai pas d'avis 0%

1.5 - La technicité du volley-ball est un obstacle à la réussite des élèves.

Pas du tout d'accord 17% / Pas vraiment 34% / Plutôt vrai 40% / Parfaitement 9% / Je n'ai pas d'avis 0%

1.6 - En volley-ball, il manque des outils pour accompagner l'enseignant dans son métier

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 17% / Plutôt vrai 57% / Parfaitement 17% / Je n'ai pas d'avis 6%

1.7 - Dans l'accompagnement de l'acte pédagogique les professeurs ont des sites communautaires (Internet)

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 9% / Plutôt vrai 54% / Parfaitement 14% / Je n'ai pas d'avis 20%

1.8 - Les élèves de collège sont enthousiastes à l'entame d'un cycle volley-ball

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 3% / Plutôt vrai 63% / Parfaitement 14% / Je n'ai pas d'avis 20%

1.9 - Les filles, plus que les garçons, préfèrent le volley-ball au collège

Pas du tout d'accord 17% / Pas vraiment 43% / Plutôt vrai 17% / Parfaitement 3% / Je n'ai pas d'avis 20%

1.10 - En général, les cycles volley en collège sont mixtes

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 0% / Plutôt vrai 20% / Parfaitement 66% / Je n'ai pas d'avis 14%

1.11 - Les filles, plus que les garçons, préfèrent le volley-ball au lycée

Pas du tout d'accord 14% / Pas vraiment 29% / Plutôt vrai 14% / Parfaitement 3% / Je n'ai pas d'avis 37%

1.12 - Les élèves en lycée sont enthousiastes à l'entame d'un cycle volley-ball

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 6% / Plutôt vrai 43% / Parfaitement 9% / Je n'ai pas d'avis 37%

1.13 - En général, les cycles volley en lycée sont mixtes

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 6% / Plutôt vrai 23% / Parfaitement 49% / Je n'ai pas d'avis 20%

1.14 - Pour un élève, le volley-ball est une APS qui peut être intéressante pour le bac

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 23% / Plutôt vrai 43% / Parfaitement 17% / Je n'ai pas d'avis 14%

1.15 - Le 4 contre 4 est la meilleure solution pour l'évaluation au baccalauréat

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 17% / Plutôt vrai 37% / Parfaitement 34% / Je n'ai pas d'avis 9%

1.16 - En général, seuls les élèves qui pratiquent parallèlement en club peuvent espérer obtenir une bonne note au bac

Pas du tout d'accord 23% / Pas vraiment 26% / Plutôt vrai 20% / Parfaitement 17% / Je n'ai pas d'avis 11%

1.17 - L'évaluation en fin de cycle est plus difficile en volley-ball que dans d'autres disciplines

Pas du tout d'accord 29% / Pas vraiment 54% / Plutôt vrai 11% / Parfaitement 6% / Je n'ai pas d'avis 0%

1.18 - J'ai développé des méthodes d'évaluation de fin de cycle spécifiques au volley

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 9% / Plutôt vrai 37% / Parfaitement 51% / Je n'ai pas d'avis 3%



1.19 - Il faut différencier différents ballons selon les élèves

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 0% / Plutôt vrai 17% / Parfaitement 77% / Je n'ai pas d'avis 3%

1.20 - Le matériel actuellement à disposition convient aux objectifs de l'enseignement du volley-ball

Pas du tout d'accord 6% / Pas vraiment 14% / Plutôt vrai 46% / Parfaitement 31% / Je n'ai pas d'avis 3%

1.21 - Aujourd'hui, les jeunes enseignants en EPS ont eu une formation initiale en volley-ball satisfaisante

Pas du tout d'accord 11% / Pas vraiment 49% / Plutôt vrai 20% / Parfaitement 0% / Je n'ai pas d'avis 20%

1.22 - Les enseignants souhaiteraient plus de formations continues sur le volley-ball

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 9% / Plutôt vrai 54% / Parfaitement 29% / Je n'ai pas d'avis 9%

1.23 - En volley-ball, il manque des outils pour accompagner l'enseignant dans son métier

Pas du tout d'accord 6% / Pas vraiment 11% / Plutôt vrai 63% / Parfaitement 17% / Je n'ai pas d'avis 3%

1.24 - Le volley-ball est un bon outil pédagogique pour le développement de la motricité

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 0% / Plutôt vrai 31% / Parfaitement 69% / Je n'ai pas d'avis 0%

1.25 - J'utilise le volley-ball surtout pour son aspect collectif

Pas du tout d'accord 0% / Pas vraiment 29% / Plutôt vrai 51% / Parfaitement 17% / Je n'ai pas d'avis 3%

1.26 - Trop de rupture dans l'échange nuit à l'investissement de l'élève en cycle volley

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 9% / Plutôt vrai 40% / Parfaitement 49% / Je n'ai pas d'avis 0%

1.27 - Il est matériellement possible de proposer des ateliers de 1 contre 1, de 2 contre 2 pour une classe

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 3% / Plutôt vrai 20% / Parfaitement 71% / Je n'ai pas d'avis 0%

1.28 - Le rebond, le rebond accompagné ou le ballon brûlant pour les débutants sont des outils facilitant l'apprentissage au volley

Pas du tout d'accord 17% / Pas vraiment 31% / Plutôt vrai 17% / Parfaitement 26% / Je n'ai pas d'avis 6%

1.29 - Le "tout à deux mains" est utile à la progression dans l'activité

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 14% / Plutôt vrai 43% / Parfaitement 29% / Je n'ai pas d'avis 9%

1.30 - Il faut distinguer une documentation spécifique pour les professeurs responsables d'AS volley

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 14% / Plutôt vrai 57% / Parfaitement 11% / Je n'ai pas d'avis 14%

1.31 - L'offre de compétition UNSS est aujourd'hui adaptée en volley-ball

Pas du tout d'accord 3% / Pas vraiment 43% / Plutôt vrai 37% / Parfaitement 6% / Je n'ai pas d'avis 11%

1.32 - Un élève de 6ème est plus apte à découvrir, à apprendre le volley-ball qu'un élève de 4ème

Pas du tout d'accord 9% / Pas vraiment 23% / Plutôt vrai 40% / Parfaitement 14% / Je n'ai pas d'avis 14%

DIAGNOSTIC 2 = supports pédagogiques.

2.1 - Vous enseignez en collège : quels sont les documents de référence aujourd'hui qui vous accompagnent dans un cycle volley ? J'utilise des notes personnelles construites empiriquement. 75% / J'utilise mes cours de formation initiale. 20%

J'utilise le guide du volley (Revue EPS). 15% / J'utilise les articles de la revue EPS. 25% / J'utilise la collection des fondamentaux de la fédération française de volley-ball. 45% / J'utilise un site pédagogique communautaire. 25% / Autre 40%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

2.3 - Vous enseignez en lycée, quels sont les documents de référence aujourd'hui qui vous accompagnent dans un cycle volley ? J'utilise des notes personnelles construites empiriquement. 100% / J'utilise mes cours de formation initiale. 54% / J'utilise le guide du volley (Revue EPS). 15% / J'utilise les articles de la revue EPS. 23% / J'utilise la collection des fondamentaux de la fédération française de volley-ball. 54% / J'utilise un site pédagogique communautaire. 31% / Autre 23%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

2.5 - Quel sont les supports à privilégier selon vous pour de nouvelles aides pédagogiques aux enseignants EPS ?

Ouvrage papier (type "jeux de mini-volley")

Pas d'avis 23% / NON 9% / OUI 46% / Indispensable 11%

Classeur à fiches (type "Guide du volley")

Pas d'avis 20% / NON 14% / OUI 49% / Indispensable 6%

Collection thématique papier (plusieurs tomes type fondamentaux fédéraux)

Pas d'avis 20% / NON 23% / OUI 43% / Indispensable 3%

Vidéos de référence en ligne (type chaîne You Tube)

Pas d'avis 14% / NON 6% / OUI 57% / Indispensable 11%

Site Internet (pas de support papier)

Pas d'avis 14% / NON 14% / OUI 49% / Indispensable 9%

Site Internet + support papier

Pas d'avis 11% / NON 0% / OUI 57% / Indispensable 17%

Application Smartphone

Pas d'avis 37% / NON 29% / OUI 14% / Indispensable 6%

Communauté virtuelle (type réseaux sociaux)

Pas d'avis 26% / NON 29% / OUI 26% / Indispensable 0%

DVD (cf. matériel pédagogique de l'athlétisme)

Pas d'avis 11% / NON 9% / OUI 66% / Indispensable 0%

2.6 - Quelles sont les APS qui bénéficient aujourd'hui de la documentation la mieux adaptée aux besoins des enseignants ?

Athlétisme 52% / Badminton 44% / Basket 4% / Handball 22% / Judo 7% / Natation 22% / Rugby 19% / Tennis 0% / Volley 0% / Autre 15%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

2.7 - Quels sont les atouts de ces documentations les mieux adaptées ?

Expertise pédagogique 81% / Expertise technique 48% / Contenus actualisés 48% / Forme du document adaptée 19% / Qualité des situations d'évaluation 32% / Support numérique 26% / Contenus évolutifs 32% / Documents accompagnés de matériel spécifique (kit pédagogique) 6% / Autre 0%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

DIAGNOSTIC 3 = la formation continue dans l'éducation nationale.

3.1 - L'offre de formation continue est-elle satisfaisante en général ?

Oui 29% / Non 71%

3.2 - Quelles sont les besoins en formation continue pour les professeurs d'EPS ?

Des échanges avec d'autres enseignants (partage d'expériences) 74% / des apports pédagogiques sur des publics ciblés 91% / des compléments liés à l'évolution du haut niveau 6% / des compléments liés aux méthodes de travail (observation/évaluation) 57% / des apports sur les outils numériques 34% / des informations sur les projets pédagogiques transversaux 14% / des compléments techniques et stratégiques liés à la compétition UNSS 26% / Autre 0%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

3.3 - Pour améliorer la formation continue ...

Il faut plus de stages 74% / il faut trouver un financement supplémentaire ! 32% / il faut organiser des stages spécifiques Beach volley 18% / il faut créer des thématiques précises (système offensif, utilisation d'un gymnase, observation,...) 41% / il faut les intégrer à des manifestations nationales (UNSS et/ou FFVB) 38% / il faut intégrer plus de compétences techniques fédérales 24% / il faut développer les stages transversaux (multidisciplinaires) 9% / Autre 15%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

3.4 - En formation continue, le volley-ball ...

... est rarement proposé en terme de contenus 38% / ... est abordé dans une thématique globale (sport co, activité duel, ...) 50% / ... est orienté "compétition" 0% / ... est insuffisante 65% / ... doit créer des passerelles EN/FFVB 8% / Autre 8%

Les utilisateurs peuvent cocher plusieurs cases, donc les pourcentages peuvent être supérieurs à 100 %.

DIAGNOSTIC 4 = la formation initiale.

4.1 - Intervenez-vous en formation initiale ?

Oui 34% / Non 60%

DIAGNOSTIC 5 = la pratique UNSS.

5.1 - Intervenez-vous en AS volley ?

Oui 66% / Non 31%

5.2 - Faut-il revoir l'organisation actuelle pour l'améliorer ?

Oui 71% / Non 9%

5.3 - Si oui, à quel endroit ?

...Plus de créneaux volley dans la semaine

Inutile 9% / pourquoi pas 57% / prioritaire 11%

...Des compétitions avec équipes mixtes

Inutile 6% / pourquoi pas 49% / prioritaire 14%

...Des plateaux par niveau

Inutile 6% / pourquoi pas 31% / prioritaire 43%

...Des compétitions 4x4 uniquement

Inutile 26% / pourquoi pas 23% / prioritaire 26%

...Des compétitions 4x4 et 6x6

Inutile 37% / pourquoi pas 23% / prioritaire 11%

...Plus de supports pédagogiques pour les professeurs

Inutile 9% / pourquoi pas 34% / prioritaire 23%

...Plus de moyens matériels (ballons adaptés, kit spécifique)

Inutile 3% / pourquoi pas 51% / prioritaire 26%

...Un soutien de la fédération française de volley-ball]

Inutile 9% / pourquoi pas 51% / prioritaire 14%





DIAGNOSTIC 6 = les orientations du projet Educ'Volley.

6.1 - D'après vous, pour accompagner au mieux l'enseignement du volley-ball scolaire ...

... il faut agir sur la formation initiale

Inutile 0% / pourquoi pas 11% / important 40% / prioritaire 46%

... il faut revoir les contenus de la formation continue

Inutile 3% / pourquoi pas 14% / important 60% / prioritaire 17%

... il faut équiper les établissements en ballons adaptés

Inutile 0% / pourquoi pas 9% / important 43% / prioritaire 46%

... il faut diffuser une méthode simple de découverte de l'activité

Inutile 6% / pourquoi pas 3% / important 43% / prioritaire 46%

... il faut développer des projets pédagogiques transversaux

Inutile 11% / pourquoi pas 66% / important 17% / prioritaire 0%

... il faut promouvoir des documents déjà existants

Inutile 3% / pourquoi pas 57% / important 29% / prioritaire 9%

... il faut dégager un corpus pédagogique mieux adapté à la situation actuelle

Inutile 0% / pourquoi pas 14% / important 51% / prioritaire 29%

... il faut développer une culture volley chez les enseignants

Inutile 3% / pourquoi pas 26% / important 49% / prioritaire 20%

... il faut publier dans la revue EPS

Inutile 6% / pourquoi pas 31% / important 43% / prioritaire 14%

... il faut renforcer les liens FFVB/UNSS

Inutile 6% / pourquoi pas 23% / important 37% / prioritaire 29%

... il faut revoir les textes officiels concernant le volley scolaire

Inutile 20% / pourquoi pas 34% / important 26% / prioritaire 17%

... il faut modifier les textes sur l'évaluation du volley au baccalauréat

Inutile 9% / pourquoi pas 34% / important 31% / prioritaire 20%

6.2 - Je souhaiterais participer à la relecture de l'avant projet Educ'Volley

Oui 83% / Non 11%

6.3 - Je suis intéressé(e) pour participer à l'atelier de rédaction de l'avant projet ?

Oui, selon dates, et avec autorisation administrative 60% / Oui, mais je ne suis pas disponible en semaine 9% / Non 31%

6.5 - Dans quelle mesure ce questionnaire permettra selon vous de dresser une vision objective du volley scolaire en 2012 ?

... le questionnaire permet de faire le tour de la question

Pas du tout 0% / Pas sûr 9% / Partiellement 23% / En grande partie 60% / Totalemment 3%

6.7 - Je souhaiterais recevoir le bilan de ce questionnaire

Oui 89% / Non 3%

6.8 - Pour terminer :

... j'accepte d'être contacté(e) par mail pour développer certaines réponses

Oui 89% / Non 3%

... je souhaite prendre connaissance d'une version de l'avant projet

Oui 83% / Non 3%

... je souhaite partager des documents avec le groupe de travail

Oui 57% / Non 23%

... je souhaiterais assister à la présentation du projet, en juin, lors du mondial scolaire

Oui 54% / Non 34%

Contributions

Les enseignants qui ont répondu au questionnaire :

- AUDRIC Bernard
- BOLORONUS Myriam
- BOUVIER Thierry
- CAPITAINE Fred
- COMBETTES Pascal
- DEPRIESTER Gilles
- DEVEAUX Patrick
- DITTE Antoine
- DRUENNE Emmanuel
- FRAYSSINET Nathalie
- GEAY Valérie
- HAROUNE Magali
- HASSAINE Kader
- HENOCQ Pascal
- JOUFFREY Nicolas
- KRAEMER Dominique
- LABORIE Marc
- LEDOUX Raphaël
- LEGRAND Olivier
- LESAGE Florence
- LOGEAS Cédric
- MARION Didier
- MAZZON Hervé
- PAINDAVOINE Fabrice
- PANOU Martin
- PERRAUDEAU Franck
- PLACETTE Thierry
- RECOPE Michel
- RICHARD Damien
- ROUSSEY Frédérique
- SCHIMPF Robert
- SETRUK David
- SORGATO Dominique
- THEVENOT Jean-Charles
- TROUILLET Brigitte

Les techniciens FFVB qui ont participé au projet :

Chrystel BERNOU, Philippe CHEVALET, Hervé DE VATHAIRE , Jean-Marc DUVETTE, Laurent GREUIL, Pierre LABORIE, Michel LEVI DI LEON, Johann MOREL, Ludovic PAILLÉ, Nicolas SAUERBREY, Jean-Marie SCHMITT .

Le groupe de réflexion de Grenoble

Les 24, 25 et 26 avril 2012.

Myriam BOLORONUS, Thierry BOUVIER Emmanuel DRUENNE, Laurent GREUIL Johann MOREL, Ludovic PAILLÉ, Nicolas SAUERBREY, David SETRUK .

Relecture du document :

Danielle PAOLUCCI, Magali PAILLÉ, Wilfried CHAPELAIN.

Nous tenons à remercier l'ensemble de ces personnes pour leur participation active au projet.

Certaines options retenues par le groupe de réflexion ne font pas l'unanimité. En particulier, les contacts aménagés tels qu'ils sont proposés dans ce document ne retiennent pas l'adhésion de tous.

Avec l'aimable autorisation de la ligue d'Auvergne de volley-ball.



