



Volley ball scolaire

Une proposition didactique parmi d'autres :

“L'arrêt-relance (le blocage) comme variable didactique“

Analyse d'un problème professionnel :

La pratique du volley ball avec des débutants ou des élèves peu habiles conduit souvent les enseignants à des interrogations sur :

- les temps réels de pratique
- les approches stratégiques avec les pratiques traditionnelles en usage
 - Place du travail technique au regard de la place du jeu.
 - La motivation des élèves de tous âges

La proposition qui va suivre tente de répondre à ces interrogations, elle a été élaborée, il y a 20 ans, et reprise année après année, corrigée et remaniée au fur et à mesure des résultats obtenus et des retours fournis par les collègues, les stagiaires et les élèves. Ce n'est pas la solution unique pour enseigner le VB, mais c'est une expérience professionnelle qui a donné et donne des résultats. Les retours des professionnels qui ont vécu les situations et les auront testées avec des élèves seront bienvenus, qu'ils soient positifs ou négatifs.

Vers des solutions pour obtenir

- Des temps de jeu importants dans nos leçons.
- Une approche du VB comme un vrai sport collectif, avec dès l'initiation, des intentions stratégiques tant en attaque qu'en défense
- Un engouement pour ce jeu et donc une grande motivation des pratiquants.

Nous faisons le pari de dédramatiser la rencontre avec le ballon en **autorisant**, sans jamais l'imposer, un contrôle de balle (par blocage plus ou moins long / de manières différentes) à des moments particuliers du jeu, en temps 1 (réception de service ou 1^{ère} balle qui arrive dans son camp), en temps 2 (passe d'attaque), jamais en envoi chez l'adversaire. Remarquons au passage que cet aménagement de règlement lors de la réception de service va dans le même sens (en l'exagérant) que l'évolution des règles du VB où le collé a disparu sur 1^o balle, dans le même sens aussi que le dégonflage du ballon pour ralentir le jeu... (ex :beach)

A cette variable didactique nous ajouterons quelques exigences qui nous semblent très importantes pour mener à bien l'aventure VB.

Jouer sur un terrain vrai, c'est à dire avec des mires, mais aussi avec une zone avant et une zone AR tracées et respectant la proportion de 1/3 pour la zone AVT et 2/3 pour la zone AR.

La présence des mires, trop souvent négligée, est essentielle pour identifier précisément les zones à défendre et les espaces de passage du ballon ;

Ex : Un service dans la zone avant peut être un moyen de se donner du temps, si l'on sait que l'on ne peut pas faire de renvoi direct depuis cette zone...(voir le règlement interdisant le contre de service... précisions sur la hauteur de contre mises à part)

Plus simplement, une zone avant matérialise un espace de prise d'élan, la hauteur d'une mire peut indiquer la hauteur minimale d'une passe d'attaque ... Ce sont des repères utiles, faciles à mettre en place ... alors n'en faisons pas l'économie.

Un ballon de qualité est indispensable et s' il est coloré on verra mieux encore le résultat de sa propre action sur ce ballon.(actions de rotations différentes...)

Les autres variables seront le nombre de joueur qui s'affrontent

Le 1 X 1 Intéressant pour obtenir de grands volumes de manipulation de balle et centrer l'attention de chacun sur l'attaque de la zone adverse.

Le 2 X 2 Qui conduit très vite à découvrir le passe et va en attaque et la communication en défense, bases de tous les sports collectifs et qui permet très vite d'accéder à des échanges sur les stratégies simples d'attaque et de défense en identifiant par exemple ce qui me reste à défendre si mon coéquipier défend devant au centre ...ou à l'aile.

Le 3X3 Qui permet les choix du passeur.

Le 4X4 Jeu propice à la construction des rôles.

Les choix défensifs et offensifs constitueront les variables susceptibles de mettre en synergie l'action des différents membres des équipes.

La variable principale : l'arrêt / relance

C'est ce qui va permettre à des élèves de niveaux différents de jouer ensemble en élaborant des stratégies qui seraient tout simplement irréalisables sans cet outil.

Pour autant, il ne s'agit pas d'un cadeau fait à l'élève en mal d'habileté mais seulement d'un prêt, car l'évaluation prendra en compte cette utilisation du joker et incitera les élèves à faire sans cette aide.

Il ne s'agit donc pas de gommer les apprentissages de la passe à dix doigts ou de la manchette, mais seulement de ne pas en faire des propédeutiques au jeu.

L'introduction de séquence d'apprentissages techniques peuvent prendre tout leur sens pour des élèves qui auront éprouvé dans la vérité du jeu, la nécessité de s'entraîner à ...réceptionner à...passer...à attaquer en sautant, ils réaliseront alors ces apprentissages dans des temps beaucoup plus courts et en sachant immédiatement comment les réinvestir dans le jeu.

Orienter la motricité :

Si nous avons fait le choix de ne pas entrer dans le VB par l'apprentissage des gestes techniques propres à cette activité nous attirons l'attention des enseignants sur des orientations générales à donner à cette motricité.

Valoriser et encourager la frappe à une main pour attaquer le camp adverse.

Favoriser les trajectoires hautes en évitant les manipulations dans la zone du tronc (conservation du ballon, passe d'attaque). Des repères : hauteur au dessus de la bande du filet /au dessus de la hauteur des mires. Les manipulations seront hautes ou en basses (pas entre les deux). Repères : prise de balle au dessus des épaules ou en dessous du bassin.

Mobiliser le regard pour suivre la trajectoire de la balle et voir où elle va tomber, s'entraîner à attendre le ballon juste avant le sol (cible horizontale et non verticale).

Vers des actions motrices où le train inférieur travaille avec rapidité et le train supérieur au contraire avec calme.

Proscription des actions poing fermé qui entraînent des crispations parasites.

Enfin, et il faut insister sur ce point, ne pas faire des gestes techniques un passeport pour avoir la possibilité de jouer au VB, ce n'est pas rejeter ces techniques et elle trouveront leur place dans l'enseignement, ce sera même pour beaucoup d'élèves le moyen de passer au niveau supérieur. Mais c'est toujours le jeu qui sera révélateur des besoins.

L'évaluation et le rôle de la variable "arrêt/ relance" dans cette évaluation :

Rappel : "le blocage relance" n'est **jamais obligatoire** mais peut toujours être un moyen de réaliser la continuité du jeu quand ce n'est pas possible autrement.

Un jeu de 1 X 1 est un jeu différent mais intéressant. L'augmentation du nombre de joueurs ajoute de la complexité.

Plus le joueur ou les joueurs doivent prendre de blocages pour réussir leurs attaques et moins leurs notes seront élevées. Cependant, ils jouent quand même au volley ball.

Le meilleur joueur est celui qui est capable de jouer avec tout le monde dans l'équipe, il marque l'équipe de son passage, à tel point que s'il a joué tour à tour avec tous les autres joueurs du groupe, c'est lui qui aura totalisé le plus de points. A-t-il joué avec ou sans blocage ? Ont-ils joué avec un ou deux blocages ? (système 2X2 avec changement de partenaire à chaque match)

Nous voyons que la performance du joueur peut être renvoyée à sa capacité de marquer et de faire marquer, comptabilisée au cours de matchs ou tout le monde se rencontre dans un groupe.

Son habileté est liée à l'utilisation plus ou moins importante du Joker.

Sa valeur stratégique peut être observée dans des jeux de 2 X 2 à 4 X 4 selon ce que l'on veut valoriser (la montée de balle ; choix offensifs ou défensifs ; rôles passeur :libero).

Analyse d'une situation 2 X 2

Sur un terrain de 4.5X4.5 (zone AVT /zone AR) mires filet à hauteur.

Comment s'organisent les élèves pour monter la balle et se mettre en situation de tir ?

En réception de service

Ex : côte à côte ou l'un derrière l'autre.

Comment s'organisent les élèves pour défendre leur terrain ?

Après le service ?

EX : près du filet / à la ligne AVT

Analyse d'une situation 3 X 3

Même préoccupations de départ :

En réception de service : construire la montée de balle avec un passeur.

Au service : comment s'organisent-ils pour défendre le terrain ?

Exemple d'évaluation en 5 °

Vérifier la montée de balle de la zone AR vers la zone AVT avec 1 ou 2 ARRETS/RELANCES.

Le niveau grimpe si la montée se fait sans arrêt.

Au service : Evaluation en fonction de la communication pour défendre les zones.

Exemple d'évaluation terminale :

Se référer aux textes sans pour cela proscrire le jeu avec aide.

René Dardanelli