



Paris – 1^{er} et 2 décembre 2017

Julien Metzler

LA COMMANDE

« Nous aimerions t'inviter pour animer un Atelier de pratique volley-ball. Nous sommes en effet nombreux à nous interroger sur les approches possibles et pertinentes susceptibles d'amener nos élèves (franciliens) à **vivre des expériences authentiques, marquantes, émancipatrices** dans cette activité. Par ailleurs, cette année, nous souhaitons mettre l'accent sur la **réduction des inégalités de réussite** à l'école . »

S. SAPIN



Le problème de l'éternel(e) débutant(e) ?

**" Faire progresser tous les élèves dans les pratiques physiques sportives et artistiques et contribuer simultanément à l'atteinte des grandes finalités éducatives et/ou au socle commun.
Exemples en volley -Ball. "**



Planning prévisionnel

Soirée : (en salle)

- Analyse de problèmes professionnels récurrents (à partir d'images vidéo d'élèves)
- Propositions pour organiser et mettre en œuvre l'enseignement

Samedi : (au gymnase)

- Matin : séquences d'apprentissages possibles en début de collège (ou pour des élèves « grands débutants »)
- Après- midi: séquences à la liaison collège / lycée (ou pour des élèves plus débrouillés)

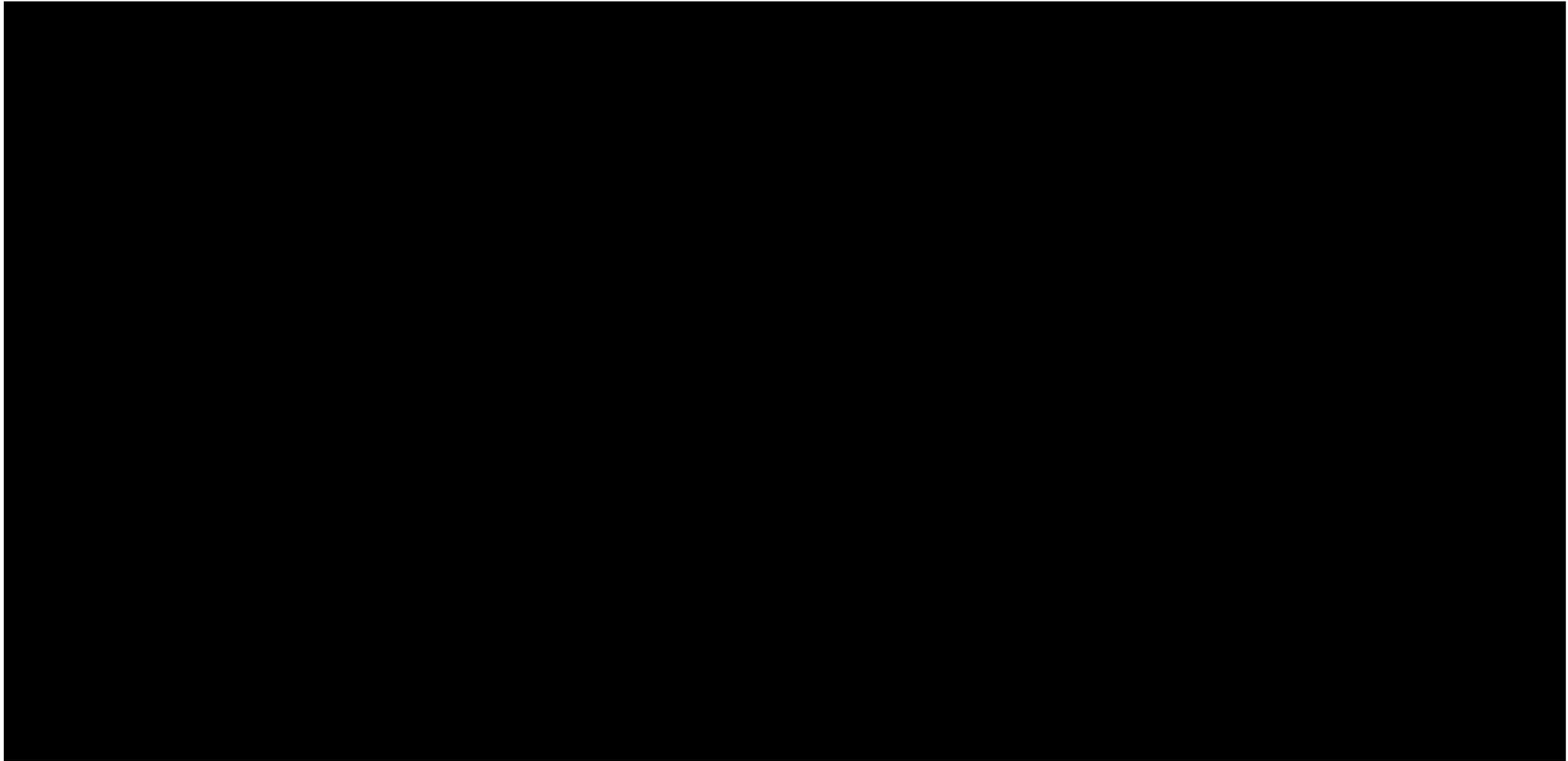
Vidéo 1

Que pouvez-vous observer...



...afin de déterminer ce qui semble prioritaire à enseigner / apprendre ?

Vidéo 1



« Nous aimerions t'inviter pour animer un Atelier de pratique volley-ball. Nous sommes en effet nombreux à nous interroger sur les approches possibles et pertinentes susceptibles d'amener nos élèves franciliens à vivre des expériences authentiques, marquantes, émancipatrices dans cette activité. Par ailleurs, cette année, nous souhaitons mettre l'accent sur la réduction des inégalités de réussite à l'école. »

S. SAPIN

Description des phases de jeu typiques

- Observation du jeu: succession d'actions individuelles stoppant le jeu
- Service raté !
- Service gagnant !! (balle non touchée)
- Service gagnant !!! (balle touchée non renvoyée)
- Service, puis balle touchée et renvoyée dans le terrain adverse en une touche par une trajectoire arrondie en zone centre avant et l'échange s'arrête rapidement.

L'organisation des débutants en situation

- Projet d'action individuel et immédiat.
- Réagissent tardivement à l'envoi du ballon.
- Attendent que le ballon vienne vers eux, sont immobiles ou réalisent un déplacement très réduit vers le ballon.
- Lorsqu'ils se déplacent, ils s'orientent le plus souvent par rapport au ballon arrivant.
- Certains contacts avec le ballon font mal. (=> peur !)
- et restent dans l'espace de jeu occupé à la fin de leur intervention.



Certains d'entre eux
semblent ne pas
saisir les buts
essentiels du jeu et
paraissent vivre une
pratique sans
émotions positives,
sans plaisir, sans
dépense physique ...



4 objectifs de natures variées semblent incontournables :

- 1. Faire bouger et se dépenser
- 2. Procurer des émotions positives
- 3. Progresser dans l'activité (volley-ball)
- 4. Contribuer à l'atteinte de finalités éducatives (le SOCLE COMMUN)

Vidéo 2



Constat 1

- Il y a du jeu !!! (avec de nombreux franchissements de filet au cours de l'échange...)
- Il y a du mouvement et des déplacements.
- Tous les élèves sont concernés (1 fille, et 3 garçons dont un élève en situation de handicap).
- Des renvois directs / des renvois collectifs.

Constat 2

- Au 1^{er} plan, les élèves ont intégré le jeu de relais en dehors du couloir de jeu direct (contrairement aux élèves du 2nd plan).

Vidéo 2



Constat 3

- La jeune fille aurait de grandes difficultés sans l'autorisation du blocage du ballon...

10 propositions pour concevoir et mettre en œuvre l'enseignement

1. Cibler les objets d'enseignement (O.E) prioritaires

- Qu'est-ce qui va permettre un progrès décisif de l'élève dans la pratique ?
- A un 1^{er} niveau, ce n'est pas le service, ni la manchette, ni...
- O.E 1 (défensif) : Le déplacement pour empêcher le ballon de tomber au sol.
- O.E 2 (offensif) : le renvoi du ballon, seul ou à deux, par la frappe à 10 doigts, pour exploiter la profondeur du terrain.

	Le déplacement	La frappe à 10 doigts
Connaissances	Prise d'information rapide, tête relevée, dès l'envoi du ballon (ou avant l'envoi).	Savoir que la frappe à 10 doigts est la technique privilégiée, et que la zone arrière est la plus défavorable pour l'adversaire.
Capacités	Appui pointe de pied, sautilllements, bras fléchis prêts pour courir et intervenir sur la balle. Orienter ses appuis et ses surfaces de frappe vers la zone à atteindre.	Orienter ses appuis et ses surfaces de frappe vers la zone à atteindre. Pousser avec les jambes. Donner du temps à un partenaire par des balles hautes / priver de temps l'adversaire par des balles tendues.
Attitude	Etre disponible mentalement et physiquement pour réagir très rapidement tel un « chat prêt à bondir ».	Se déterminer très tôt réceptionneur ou non réceptionneur. Suppléer son partenaire

2. Considérer la situation de match comme la situation de première importance dans le temps scolaire

- Le match est la situation de **première importance à la fois d'un point de vue qualitatif et quantitatif.**
- Pour parvenir à ces objectifs, le match doit cependant permettre le jeu et être porteur d'enjeu.

3. Pour permettre le jeu : aménager les règles (renforcer les pouvoirs de la défense)

- L'aménagement du service et l'autorisation du blocage du ballon en 1^{ère} touche de balle doivent être compris dans un souci d'équilibre du rapport de force attaque/défense. Ces règles permettent de favoriser les échanges.
- (!) Le blocage n'est ni automatique, ni magique....

4. Pour créer de l'enjeu : proposer des contrats dans le jeu

- Orienter l'activité des élèves vers un projet technique ou un projet d'entraînement (points bonus et contrats en relation aux objets d'enseignement visés.)
- Au regard des images analysées :
 - nombre de ballons non touchés en défense (en relation à l'O.E 1)
 - nombre de ballons gagnants en zone arrière (en relation à l'O.E 2).

5. Mettre en avant des valeurs collectives et émancipatrices

Valeurs dans les situations:

- rotation aux rôles moteurs...
- ...et aux rôles sociaux
- interactions organisées de façon démocratique
- fair-play appris et évalué
- contrats fixés et obtenus en équipe
- vigilance sur les formes de groupement et les modes de constitution des équipes.



6. Laisser une place à l'autodétermination

- En lien avec le domaine 2 du socle, permettre à l'élève de faire un projet et d'analyser si celui-ci est lucide.
- Différents règlements de jeu aux élèves qui choisissent celui qui leur paraît comme le plus adapté à leurs ressources.
- Deux équipes jouant l'une contre l'autre, peuvent avoir un règlement différent.
- La réalisation ou non des contrats permet d'analyser si le choix est judicieux. (Voir la situation proposée en fin de cycle).



7. Imposer des enchainements d'action

Le règlement de jeu peut imposer des déplacements avant ou après la frappe de balle.



8. Concevoir des situations d'exercices pour s'entraîner à se déplacer vers le ballon.

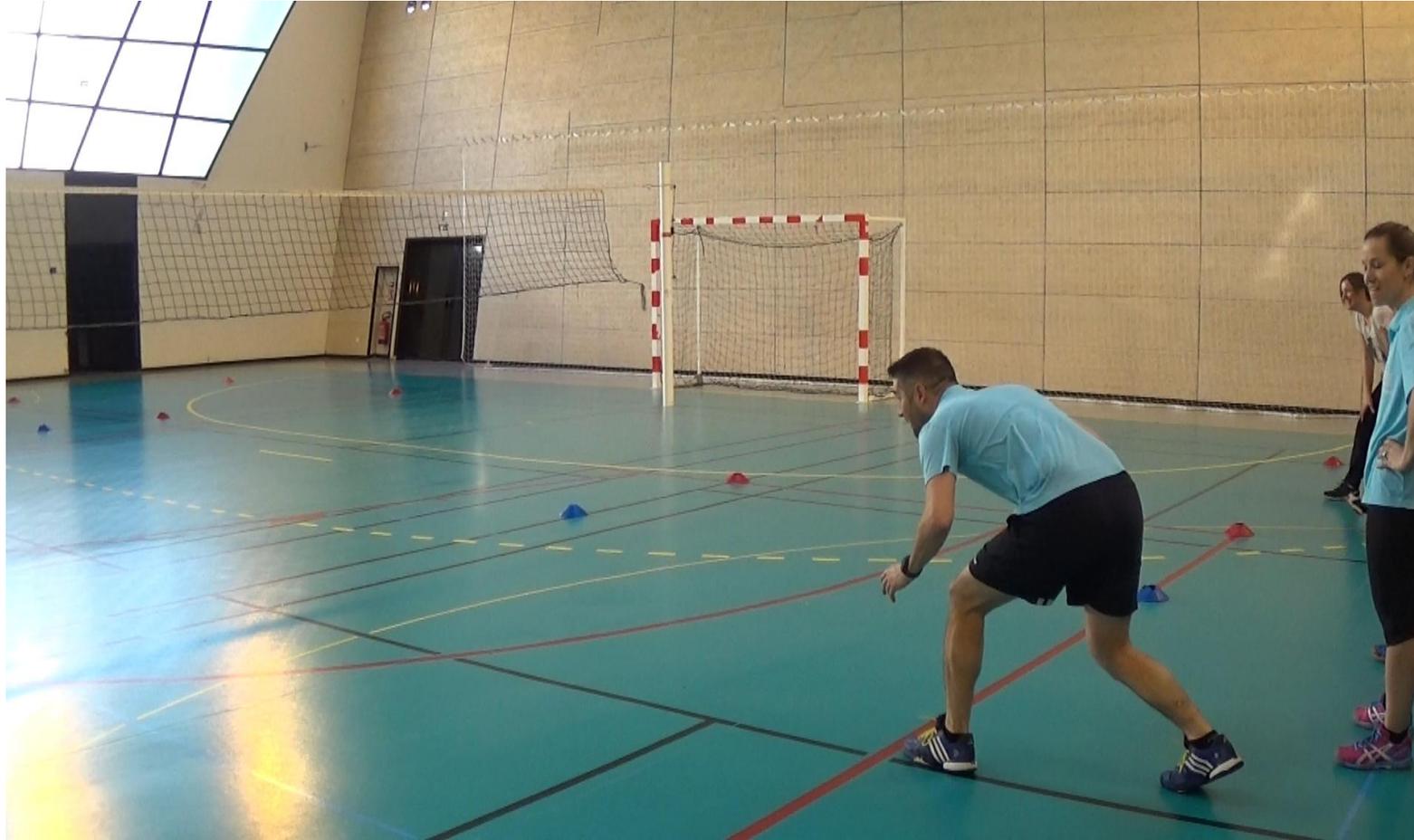
Demander à l'entraîneur d'envoyer le ballon...
... où n'est pas le joueur !!!

9. Profiter des temps d'échauffement pour faire des jeux qui développent la vitesse de réaction et la vitesse de déplacements

Développer une motricité « *jambes fléchies, en appui sur la pointe des pieds, qui permet de réagir très rapidement dans une direction inconnue* ».

De nombreuses situations ludiques (en duel, en relais) peuvent être mises en place avec les élèves.

En relais:



En duel:



10. Guider l'apprentissage en situation

- **Rôle fondamental du professeur** dans les situations proposées afin de favoriser les apprentissages des élèves.
- Mise en place de temps d'échanges et de débat d'idées tout au long du cycle, où l'enseignant veille à des échanges respectueux

Avant, après, ou même pendant les situations (grâce aux temps morts obligatoires institués.)

En résumé:

- 1. Cibler les objets d'enseignement (O.E) prioritaires
- 2. Considérer la situation de match comme la situation de première importance dans le temps
- 3. Pour permettre le jeu offensif (renforcer les pouvoirs de la défense)
- 4. Pour créer de l'enjeu dans les situations de jeu
- 5. Mettre en avant des situations de jeu émancipatrices
- 6. Laisser une place importante au jeu libre
- 7. Imposer des enchaînements de jeu
- 8. Concevoir des situations de jeu qui permettent de s'entraîner à se déplacer vers le ballon
- 9. Profiter des temps de jeu pour faire des jeux qui développent la vitesse de réaction et la vitesse de déplacements
- 10. Guider l'apprentissage en situation

SUPER
★ ★ ★
FORMATEUR

Que serait un enseignement réussi ?

- Les élèves organisent eux-mêmes la succession des matchs et les changements d'équipe. Les feuilles de match et de tournoi sont renseignées avec rigueur. (D2)
- Des acquis de volleyeur : déplacements spécifiques et frappe du ballon. (D1)
- Chacun sait quand il faut jouer seul ou collectif et différencie nettement les trajectoires du ballon pour conserver, de celles utilisées pour renvoyer. (D5)
- Les disputes et autres railleries sont moins nombreuses. Filles et garçons travaillent ensemble, respectent partenaires, adversaires et arbitres. (D3)
- Les élèves choisissent un règlement de jeu adapté à leur niveau et portent donc un regard plus lucide sur leur pratique. (D4)

Conclusion provisoire et questions / réponses

FPS possible en fin de séquence (cycle 3)

« Réalise ton contrat avec chacun de tes partenaires »

- 2 contre 2 sur un terrain de 4mx12m.
- Service à dix doigts depuis la zone arrière (à 3m du filet) à tour de rôle. Celui qui a marqué continue de servir. Le nombre maximal de services est limité à 3. Au-delà, une rotation est effectuée entre les 2 joueurs de l'équipe.
- Groupes de niveaux.
- Chaque joueur va disputer un match avec tous les autres joueurs de sa poule.
- Matches en 15 pts avec un temps mort technique obligatoire à 8 pts.

La fiche tournoi :**POULE DE 5****POULE N° :****JOUEURS :**

1..... 3..... 5.....
 2..... 4.....

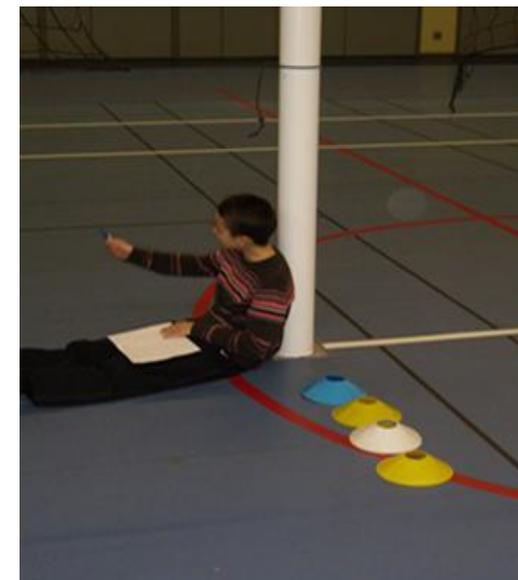
MATCHS :

JOUEURS	OBSERVATEUR ARBITRE	Scores	Nombre de points bonus	Contrat ?
1-2/3-4	5			
2-5/1-3	4			
1-4/3-5	2			
2-3/4-5	1			
1-5/2-4	3			

BILAN :

- VICTOIRE AVEC Règlement 2 et CONTRAT : 5 points
- VICTOIRE AVEC Règlement 1 et CONTRAT : 4 points
- VICTOIRE SANS CONTRAT : 3 points
- DEFAITE AVEC CONTRAT : 2 points
- DEFAITE SANS CONTRAT : 1 point

NOMS :	Total de points marqués :	Bonus	CLASSEMENT



- Les points marqués en zone arrière valent doublet (Ils sont entourés sur la feuille de marque, tandis que les autres points sont barrés).
- Les ballons non touchés en défense sont comptabilisés.

1-2 contre 3-4 Arbitre 5															
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15		9	10	11	12	13	14	15	
Ballons non touchés: 1, 2/3/+								Ballons non touchés: 1, 2/3/+							

- Chaque équipe choisit avant le début du match l'un des deux règlements de jeu :

R1 : le blocage du ballon est possible pour faire une passe au partenaire (mais interdit pour renvoyer dans le camp adverse).

R2 : le blocage n'est pas autorisé.

- **Contrat** : réussir 3 attaques gagnantes par match en zone arrière et avoir moins de 3 ballons non touchés en défense.

Décompte des points

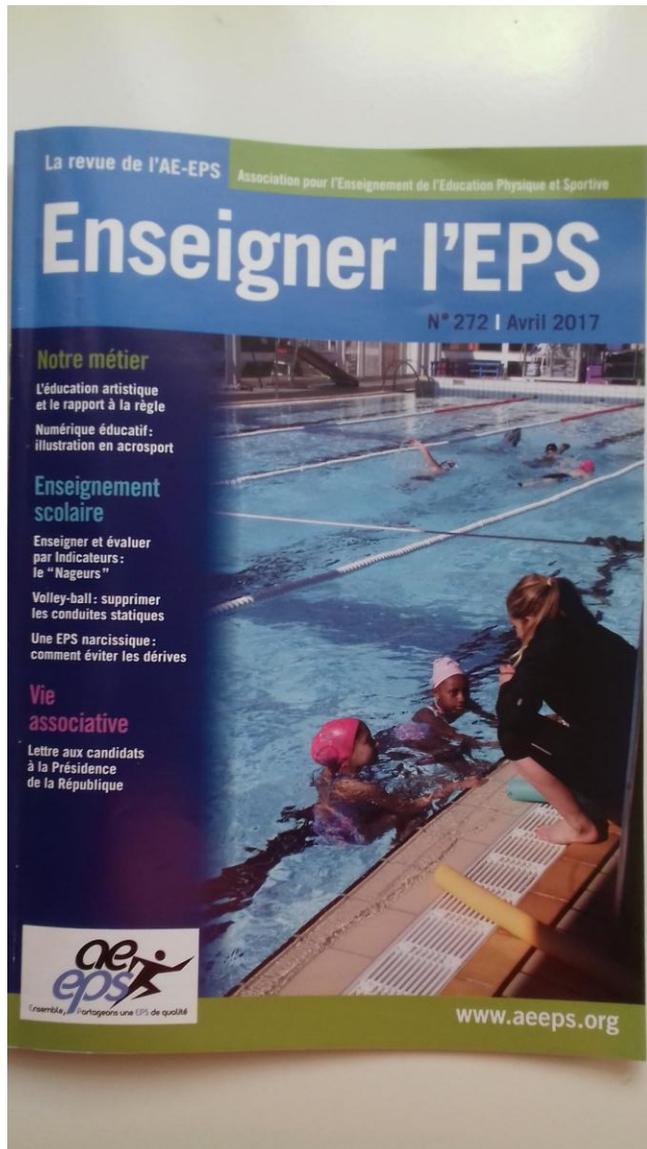
- Victoire avec le règlement 2 en réussissant le contrat : 5 pts
- Victoire avec le règlement 1 en réussissant le contrat : 4 pts
- Victoire sans le contrat : 3 pts
- Défaite avec le contrat : 2 pts
- Défaite sans le contrat : 1 pt

Variables possibles

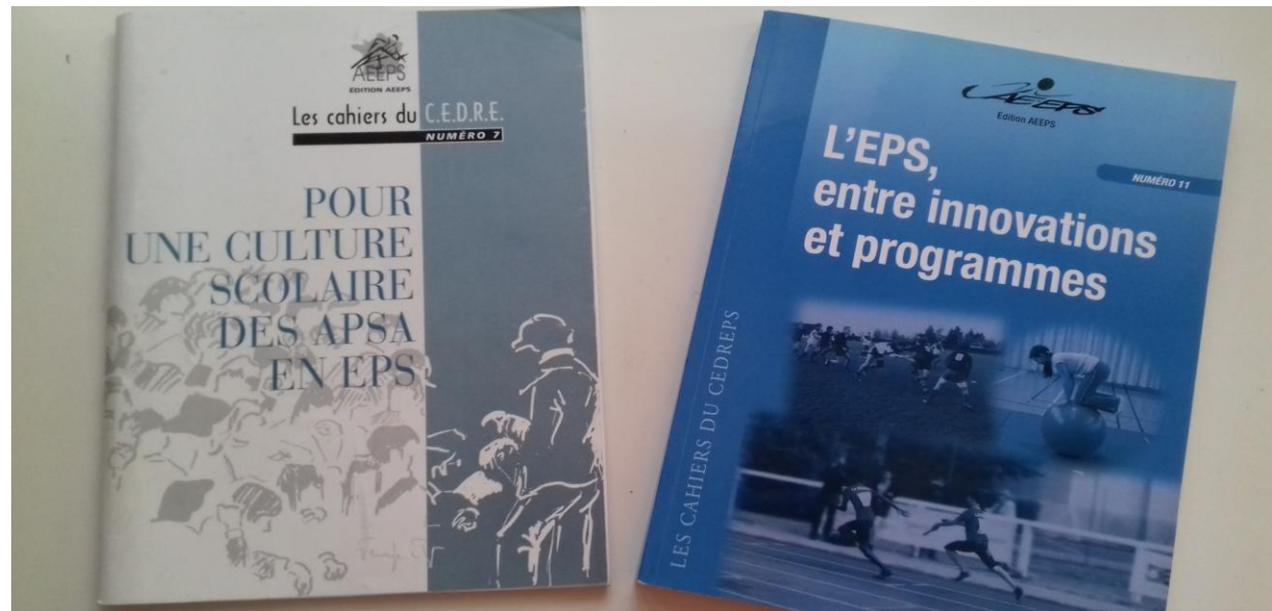
- Des règlements plus simples que R1 (blocage possible pour renvoyer) ou intermédiaires entre R1 et R2 (passe après blocage uniquement dans l'axe des appuis) peuvent être proposés.
- Ne retenir qu'un seul OE (soit l'OE1 soit l'OE2) en fonction du problème prioritaire que l'enseignant souhaite traiter.
- Etc.

« Vivre des expériences authentiques, marquantes, émancipatrices dans cette activité et contribuer à réduire les inégalités de réussite ? »

Pour en savoir plus...



- Cahier du CEDRE n 7
- Cahier du CEDREPS n 11
- Article de la revue « Enseigner l'EPS » (AEEPS)
- Site EPS de l'académie de LYON (Vidéo des situations)
http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/eps/spip.php?article1383&var_mode=calcul



ANNEXES

En ROUGE : objectifs non atteints

En JAUNE : objectifs partiellement atteints

En VERT : objectifs atteints

En BLEU : objectifs dépassés

Domaines du socle		Compétences générales en EPS	Acquisitions en volley-ball	Auto-évaluation				Evaluation professeur			
D1	Les langages	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.	- Se déplacer très rapidement pour empêcher le ballon de tomber au sol. - Renvoyer le ballon seul ou à deux, par une frappe à 10 doigts pour marquer en zone arrière.	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU
D2	Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils.	Organiser le tournoi et tenir correctement les feuilles de marque.	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU
D3	La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des règles et des responsabilités.	Faire preuve de fair-play	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU
D4	Les systèmes naturels et techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	Choisir un projet de jeu (règlement 1, 2 voire 3) de façon lucide et raisonnée, permettant de réussir son contrat.	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU
D5	Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique	Savoir quand et comment jouer seul ou jouer collectivement.	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT	BLEU

- L'enseignant peut construire des repères de progressivité ...
- ...ou les faire construire par les élèves eux-mêmes !

The logo features a grey wireframe silhouette of the Eiffel Tower in the background. Overlaid on the tower is a black silhouette of a person in a running pose. The text 'ae-eps' is prominently displayed in the foreground. 'ae' is in a black, lowercase, rounded sans-serif font. A hyphen follows. 'eps' is in a large, bold, yellow, lowercase, rounded sans-serif font.

ae-eps

<http://paris-idf.aeeps.org>

Paris-Idf

LES ATELIERS DE PRATIQUES