



ÉDUC VOLLEY

AIDE MÉTHODOLOGIQUE

Edition 2023
avec vidéos des
situations pédagogiques



PROPOSITION D'OUTILS FACILITANT L'ENSEIGNEMENT
DU VOLLEY-BALL DU COLLÈGE AU LYCÉE

GROUPE DE RÉFLEXION MIXTE

CONSEILLERS TECHNIQUES SPORTIFS FFVOLLEY
ENSEIGNANTS EN ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

SOMMAIRE



AVANT-PROPOS

3-5

CONTEXTE

6-9

LES 4 NIVEAUX DE PRATIQUE

11-20

ENTRER DANS L'ACTIVITÉ

21-37

**EXEMPLES DE SITUATIONS PÉDAGOGIQUES
ET DE SYSTÈMES D'ORGANISATION COLLECTIVE**

38-41

LES BALLONS

44-45

**D'AUTRES TYPES D'APPROCHES DU VOLLEY :
SOFT VOLLEY-VOLLEY ASSIS**

46-60

BIBLIOGRAPHIE ET CONTRIBUTIONS

61-63

QR CODES VIDÉO

64-65



AVANT PROPOS



Depuis de nombreuses années, la Fédération Française de Volley, et plus particulièrement la Direction Technique Nationale travaille en relation avec les enseignants de l'Éducation Nationale. Les collaborations mises en place le sont dans une démarche de réflexion partagée autour des logiques d'enseignement des apprentissages du volley à l'école.

La signature d'une convention de collaboration entre la FFvolley et le Ministère de l'Éducation Nationale inscrivait déjà cette collaboration dans un cadre institutionnel national. Plus récemment, le rapprochement des ministères des Sports et de l'Éducation Nationale est venu renforcer cet esprit de collaboration qui nous anime. Le renouvellement de cette convention en 2021 nous donne l'occasion de relancer ce programme de collaboration et de réflexion via ce bel outil ÉDUC VOLLEY.

L'objectif de cet ouvrage est de redéfinir les contours d'une approche simplifiée de l'enseignement du volley dans le milieu scolaire. Nous souhaitons que ce sport qui peut parfois souffrir d'une image d'activité technique trop « élitiste » se repositionne dans l'enseignement en milieu scolaire.

Pour cette nouvelle version nous avons modernisé la forme pour rendre le document plus attractif, et le fond pour être encore plus en phase avec le contexte actuel. ÉDUC VOLLEY est un outil au service des enseignants, qui doit pouvoir lever les dernières réticences vis-à-vis de la programmation du volley en EPS, et aider des élèves débutants à entrer plus facilement dans l'activité.

L'adaptation des techniques d'apprentissage du volley est facilitée dans son approche et sa découverte par les élèves : c'est le fondement de notre proposition. Une approche par niveaux de compétences motrices est possible. Le matériel a évolué (utilisation de ballons spécifiques à l'apprentissage) et la mise en place de formats aménagés permet de travailler des situations pédagogiques et d'oppositions adaptées à chaque niveau de pratique.

Ce document ÉDUC VOLLEY est le fruit d'un travail collaboratif entre professeurs, cadres techniques de la FFvolley et entraîneurs, et rend plus accessible l'apprentissage du volley sur l'ensemble du cursus d'enseignement de l'EPS en collège-lycée.

Nous espérons ainsi que le volley sera enseigné et pratiqué avec plus de plaisir, et que les élèves pourront s'approprier au mieux ses valeurs de partage et de solidarité.

Nous sommes également fiers d'intégrer dans cet ouvrage des situations d'apprentissage du volley assis, discipline paralympique et qui se prête parfaitement aux objectifs d'inclusion par le sport.



Axelle GUIGUET

DIRECTRICE TECHNIQUE NATIONALE

Faire de la France une nation sportive engage tous les acteurs de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport à construire les bases saines d'une continuité éducative. Si de longue date la FFvolley a su faire vivre sa convention qui la lie au Ministère de l'Education Nationale et de la Jeunesse, elle a toujours cherché à s'inscrire dans le respect d'une construction complémentaire de réussite scolaire, éducative et sportive.

Dans la volonté de porter un héritage en acte et durable aux Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024, cette production offre de nouvelles ressources actualisées et fortement imprégnées par le travail didactique et pédagogique des professeurs d'EPS contributeurs.

Ce document en devient tout à fait lisible et accessible à l'ensemble d'une communauté de professionnels qui placent l'enfant au cœur de leurs choix et de leurs stratégies d'intervention. Il en ressort un outil d'accompagnement complet qui laisse vivre une liberté pédagogique des intervenants tout en offrant de réels repères de progressivité dans les apprentissages.

Sans être prescriptives, les orientations proposées sont très génériques et laissent les contextes locaux d'enseignement piloter ce qui sera le plus conforme aux attendus de fin de cycles et du lycée. Nous apprécierons particulièrement le renvoi aux ressources mobilisées par les apprentissages qui fondent toutes propositions pour conduire un développement harmonieux respectueux de l'intégrité physique et morale des élèves volleyeurs.

L'usage adapté des matériels aux différents âges contribue sans aucun doute à la réussite de cet enseignement. Enfin, les propositions relatives à l'inclusion des élèves en situation de handicap sont très intéressantes pour aider aux premières prises en charge tout en permettant de renforcer le jeu des mains dans les frappes et le contrôle au-dessus de la ligne d'épaules pour les élèves ordinaires.

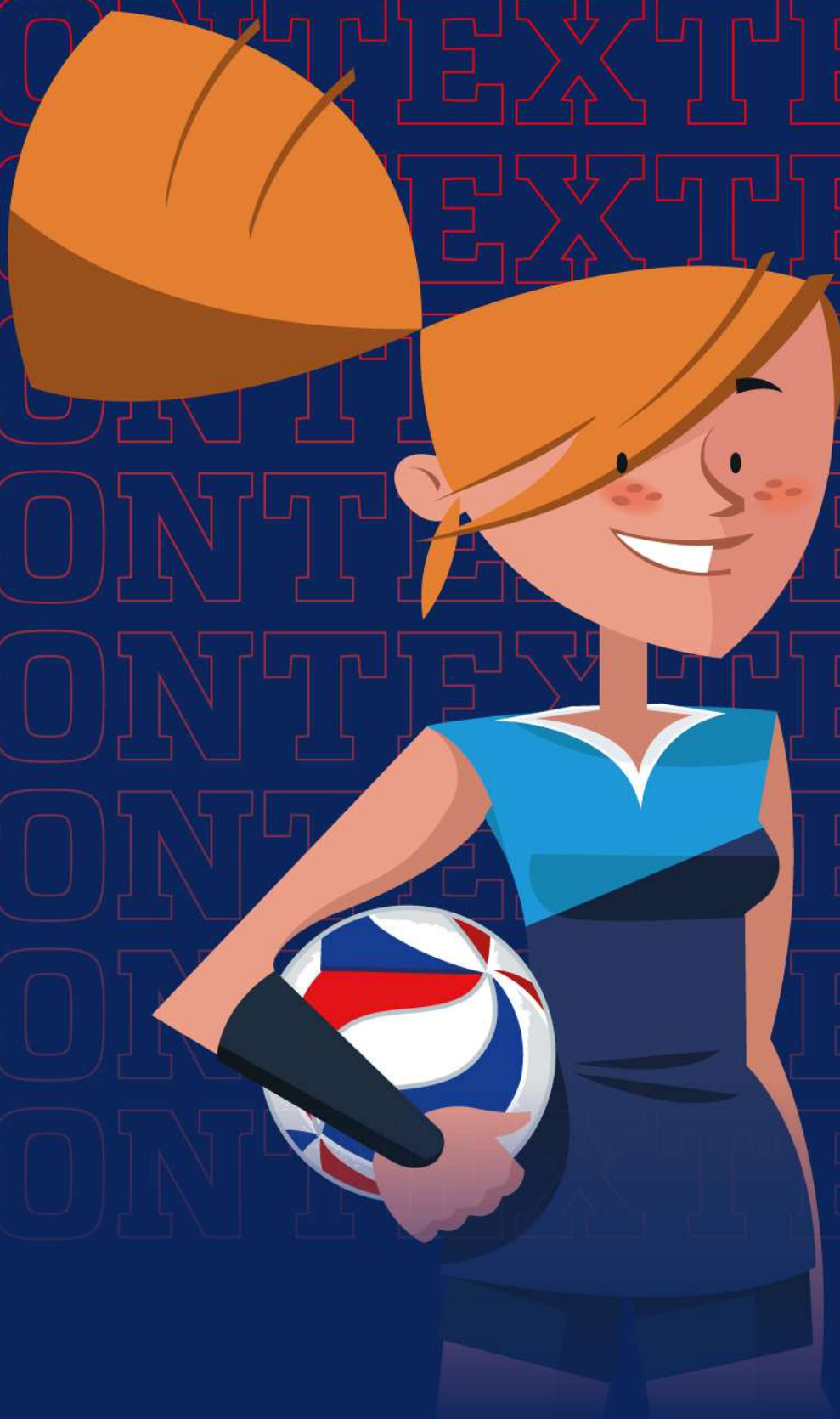
L'inspection générale se félicite de cette production partagée qui invite sans contraindre, qui enrichit sans imposer, qui propose sans dicter. Que chacun, fédérations sportives scolaires, écoles, collèges et lycées d'une part et clubs d'autre part, se réjouissent de cette coopération qui témoigne d'une complémentarité d'acteurs au service des élèves et des licenciés volleyeurs.

JEAN MARC SERFATY

INSPECTEUR GÉNÉRAL DE L'ÉDUCATION DU SPORT
ET DE LA RECHERCHE



CONTEXTE





Les championnats du monde scolaire qui ont eu lieu en France en 2012, ainsi que les différentes conventions signées entre le Ministère de l'Éducation Nationale, les fédérations sportives scolaires et la FFvolley en 2011, 2017 et 2021 sous-tendent les bases de cet ouvrage. Cela nous permet de communiquer auprès du milieu scolaire, à propos des réflexions, évolutions et adaptations pédagogiques liées à l'approche du volley-ball pour les débutants.

STRATÉGIE ÉDUC VOLLEY EN 2012.

Un certain nombre d'expériences ont été menées au milieu des années 2000, afin de répondre à des problématiques de fidélisation et d'entrée dans l'activité, principalement au club de Sète et en Auvergne, puis déclinées sur l'ensemble du territoire après 2007. Cela, conjugué à une forte évolution des ballons, s'est traduit par une forte croissance du nombre de licenciés «jeunes» (M7 à M11) représentant 35 à 40% du nombre total de licenciés, entre 2012 et 2016.

Dans un contexte où le volley-ball tendait à disparaître des programmes et examens, il était plus que temps d'opérer un repositionnement.

Dans un premier temps, un appui fort de l'Inspection Générale de l'EPS nous a permis de légitimer notre démarche. Dans un second temps, nous avons sollicité plus d'une cinquantaine de professeurs d'EPS sur tout le territoire, au travers d'un questionnaire portant sur la pratique du volleyball en collège et lycée.

Cela nous a permis de :

- Dégager une vision objective de la situation du volley-ball scolaire (diagnostic)
- De contextualiser un projet, au regard du dispositif institutionnel (champs du possible)
- De permettre une orientation des priorités de travail (cadre stratégique)

DONNER DES OUTILS AUX ENSEIGNANTS EPS PEU OU PAS SPÉCIALISTES.

L'approche pédagogique du volley peut être facilitée, simplifiée, rendue ludique pour tous les élèves, du collège au lycée, sous réserve de penser son adaptation de manière cohérente. Afin de prendre le contre-pied des représentations courantes d'une activité choisie par défaut « car peu énergétique et d'intérieur », ou ennuyeuse car dominée par les situations d'échecs ou d'absence de jeu, nous avons fait le choix d'aller vers une diminution de la rupture, d'augmenter la charge énergétique tout en incluant des constantes de motricité et lecture de trajectoire.

Le groupe de travail, à l'origine de ce document, a dégagé une méthodologie qui respecte les attentes institutionnelles et propose une progression dans l'acquisition de connaissances, compétences et attitudes à mobiliser, de la classe de 6^e (fin de cycle primaire où plusieurs milliers d'enfants ont déjà côtoyé les opérations de découverte appelées « Smashy ») au Baccalauréat.

Composé d'enseignants volontaires, de cadres techniques du Ministère des Sports, enrichi plus récemment d'enseignants jurys caeps et agrégation EPS, 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 pour tous.

*NOUS NE PRÉTENDONS PAS DÉTENIR
LA VÉRITÉ, MAIS NOUS NOUS APPUYONS
SUR UNE SOMME D'EXPÉRIENCES
MENÉES SUR LE TERRAIN ET D'ÉCHANGES
INTERNATIONAUX, QUI ONT VALIDÉ
NOS PRÉCONISATIONS.*

*AUX ENSEIGNANTS DE S'APPROPRIER CELA
ET D'EN ASSURER LA DIFFUSION AU TRAVERS
DES REGROUPEMENTS PÉDAGOGIQUES
TRAITANT DE L'ENSEIGNEMENT
DU VOLLEY-BALL.*





ON ENTEND SOUVENT PARLER D'ÉLÈVES « ÉTERNELS DÉBUTANTS » EN VOLLEY-BALL JUSQU'EN TERMINALE.

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 ET DE TRÈS RARES ÉCHANGES PERMETTANT L'OPPOSITION DE COLLECTIFS.

TROP SOUVENT UN MODÈLE D'ENSEIGNEMENT CENTRÉ SUR LES ASPECTS TECHNIQUES POUR LES ENSEIGNANTS NON-SPÉCIALISTES EN VOLLEY-BALL.

L' UTILISATION DE BALLONS ADAPTÉS DANS LES ÉCOLES DE VOLLEY-BALL, ET QUE L'ON RETROUVE MOINS EN MILIEU SCOLAIRE.

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.

UNE DIFFICULTÉ À INTERPRÉTER LA GRILLE D'ÉVALUATION, PEU OPÉRATIONNELLE, DU BACCALAURÉAT .

PEU DE FILLES PRÉSENTENT UNE OPTION CP4 AU BACCALAURÉAT.

LES EXIGENCES AU BACCALAURÉAT PÉNALISENT LE CHOIX DU VOLLEY-BALL COMME CP4.

D'AUTRES DISCIPLINES ONT DÉJÀ INVESTI LE MILIEU DE LA PUBLICATION PÉDAGOGIQUE AU SERVICE DES ENSEIGNANTS.

LES TERRAINS DE VOLLEY-BALL EN TRAVERS NE SONT QUE PARTIELLEMENT TRACÉS AU SOL. LES ENSEIGNANTS DOIVENT COMPENSER, CE QUI N'EST PAS LE CAS POUR D'AUTRES DISCIPLINES.

UNE PRATIQUE UNSS VOLLEY-BALL OÙ ON OBSERVE UNE BAISSSE DES EFFECTIFS.

RARÉFACTION DE LA FORMATION CONTINUE DES ENSEIGNANTS D'EPS, QUI PLUS EST SUR LES SPORTS COLLECTIFS, ET LE VOLLEY-BALL EN PARTICULIER.

UNE MISE EN ŒUVRE DES CONVENTIONS PAS TOUJOURS AISÉE. 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 MENUS ACTIONS DE FORMATION. » CES ACTIONS DOIVENT « S'INSCRIRE DANS LES PROGRAMMES DE FORMATION EXISTANTS ».



LE CHOIX DE « 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 POUR 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.

CE DOCUMENT SE POSITIONNE COMME UN ENSEMBLE DE PROPOSITIONS AU SERVICE DES ÉQUIPES PÉDAGOGIQUES, LEUR PERMETTANT DE CONSTRUIRE DES GRILLES D'ÉVALUATION EN ADÉQUATION AVEC LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLES COLLÈGE, LYCÉE, LYCÉE PROFESSIONNEL, TOUT EN TENANT COMPTE DES SÉQUENCES SPÉCIFIQUES DU VOLLEY-BALL: AVANT, PENDANT ET APRÈS LA FRAPPE DE BALLE.

QUATRE NIVEAUX SONT IDENTIFIÉS DE LA 6^{ÈME} À LA TERMINALE, ET FONT APPARAÎTRE LA RICHESSE PÉDAGOGIQUE DE L'ACTIVITÉ.

DEUX ÉTAPES CLÉ : LE DIPLOME NATIONAL DU BREVET ÉVALUÉ EN 2X2 (ÉQUIPES DE 2+1), ET LE BACCALAURÉAT 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 (RENOI 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-BALL = 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 GYMNASÉ.

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-BALL EN JEU RÉDUIT À CONTACTS AMÉNAGÉS DANS LEUR FORMATION INITIALE ET/OU DANS LEUR FORMATION CONTINUE.

COMME LE PRÉCISE LA NOUVELLE CONVENTION MENJS-FFVOLLEY, LA FORMATION PROFESSIONNELLE PEUT ÊTRE REVUE EN COLLABORATION AVEC LA FFVOLLEY. CELA POURRAIT ÊTRE L'ÉLÉMENT CENTRAL DE L'ÉVOLUTION DE LA FORMATION DES ENSEIGNANTS.



LES 4 NIVEAUX DE PRATIQUE

LES 4 NIVEAUX
DE PRATIQUE

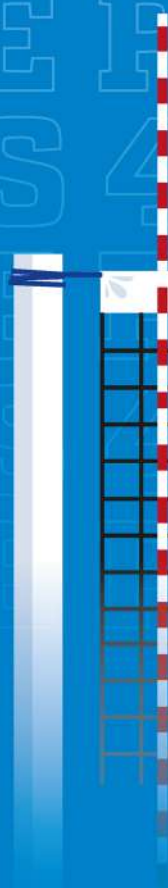
LES 4 NIVEAUX
DE PRATIQUE

LES 4 NIVEAUX
DE PRATIQUE

LES 4 NIVEAUX
DE PRATIQUE

LES 4 NIVEAUX
DE PRATIQUE

LES 4 NIVEAUX
DE PRATIQUE





Baliser le parcours du secondaire en quatre niveaux permet de hiérarchiser les compétences attendues dans le «Champ d'Apprentissage 4» (CA4) du collège, dans la «Compétence Propre 4» (CP4) du lycée et de décliner une progression depuis le 1 contre 1 jusqu'au 4 contre 4.

Dans les nouveaux programmes du collège (Bulletin officiel spécial n° 11 du 26 novembre 2015), les compétences travaillées pendant le cycle sont définies d'une manière générale pour tous les Champs d'Apprentissage puis spécifiées dans certaines activités représentatives des champs. Dans le Champ d'Apprentissage 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel », les compétences travaillées ne sont pas précisées pour le volley-ball car il n'est pas retenu comme exemple. Nous faisons donc le choix d'utiliser la formulation des compétences attendues par les programmes de 2008 pour guider nos propositions.



NIVEAU 1

- 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.

BO spécial n°6 du 28/08/2008.

NIVEAU 2

- 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 face 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.

BO spécial n°6 du 28/08/2008.

NIVEAU 3

- Pour gagner le match, mettre en oeuvre 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.

BO spécial n°4 du 29/04/2010 : arrêté du 08/04/2010.

NIVEAU 4

- Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure les montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.

BO spécial n°4 du 29/04/2010 : arrêté du 08/04/2010.



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 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...*

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.*

*LIRE LA TRAJECTOIRE, SE PLACER DERRIÈRE LE BALLON
ET DÉPASSER L'APPRÉHENSION DU CONTACT.*

*SITUATION DE UN CONTRE UN AVEC DRIBBLE, ET RECHERCHE DE POINT
EN RENVOI DE PASSE À DEUX MAINS.*

*... POUR ACCÉDER EN FIN DE CYCLE À LA SITUATION DE RÉFÉRENCE
EN 2 CONTRE 2 AMÉNAGÉ (VOIR CI-APRÈS)*





NIVEAU 1

SITUATION DE RÉFÉRENCE EN 2 CONTRE 2 AMÉNAGÉ

Opposition en 2 contre 2 (match au temps ou en 25 points).

Deux camps de 4,5m sur 4,5m, soit un terrain de 4,5x9m, 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).

AMÉNAGEMENTS

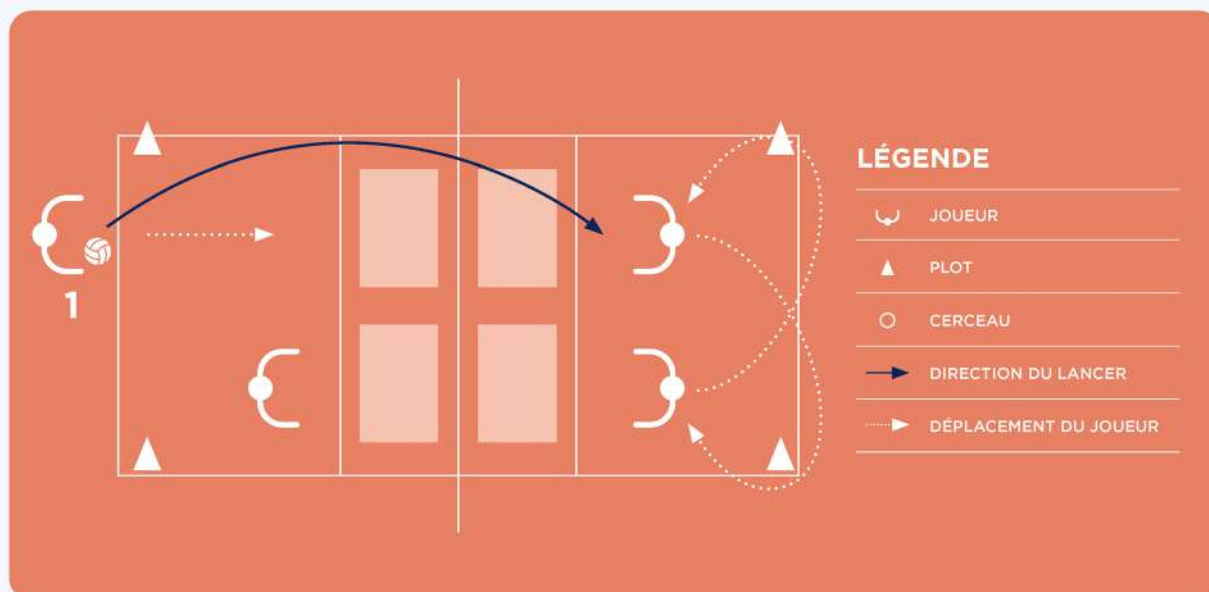
1. Premier contact (réception ou défense) réalisé par une interception à une main pour faire rebondir le ballon, suivi d'une passe à deux mains dans la zone avant.
2. Second contact : passe
Attrapé deux mains au-dessus de la tête, et lancé vers la zone avant par le bas ou renvoi en passe à 10 doigts.
3. Troisième contact : renvoi ou attaque
Le receveur/défenseur devient attaquant dans la zone avant et renvoie en passe à 10 doigts ou en frappe d'une seule main.

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 adversaires 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

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).





RESSOURCES À DÉVELOPPER

NIVEAU 1

NIVEAU 2

AVANT LA FRAPPE DE BALLE

CONNAISSANCES	CAPACITÉS	ATTITUDES
Connaître : - Les alternatives possibles en fonction de sa position sur le terrain, de la situation favorable ou non, de la position des adversaires. - Les indicateurs d'une situation favorable (ballon haut qui laisse le temps à l'équipe de s'organiser pour attaquer la cible adverse). - Les différents rôles du système de jeu (action organisée de plusieurs joueurs selon des principes prévus à l'avance). - Les règles officielles et les gestes fondamentaux de l'arbitre.	- Se placer en orientation partagée pour voir partenaires et adversaires. - Reconnaître la situation, le rapport de force. - Différencier 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 camp pour se donner du temps. - Repérer les zones vulnérables. - Construire une action offensive avec un partenaire. - Enchaîner des actions. - Doser l'énergie.	- Elaborer un projet simple d'organisation pour défendre et/ou pour attaquer la cible adverse. - Accepter la distribution des rôles et des espaces à couvrir au service d'une efficacité collective. - Se concentrer sur chaque ballon. - Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et connaître le score.

AU MOMENT DE LA FRAPPE DE BALLE

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

APRÈS LA FRAPPE DE BALLE

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

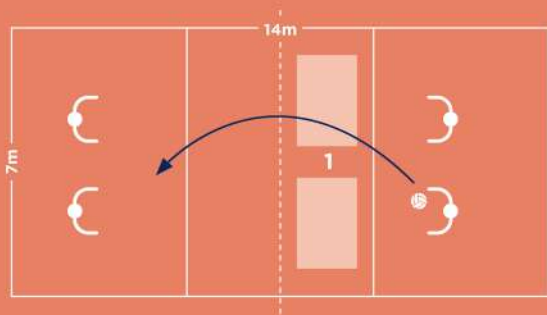


NIVEAU 2

PROPOSITION D'ÉPREUVE D'ÉVALUATION DE FIN DE CYCLE 4

Le Diplôme National du Brevet (DNB) est actuellement régi par l'arrêté du 31 décembre 2015 relatif aux modalités d'attribution du Diplôme National du Brevet. Cet arrêté n'apportant pas de précisions quant à l'évaluation de l'EPS en général et du Volley-ball en particulier, nous ferons donc encore référence à l'épreuve telle qu'elle était définie par le BO spécial n°5 du 19/07/2012 (circulaire n°2012-96 du 22/06/2012) pour proposer une épreuve d'évaluation de fin de Cycle 4.

« Matchs à effectifs réduits, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : un service aménagé (ballon lancé à deux mains depuis la zone arrière), jeu en 2 contre deux, blocage bref du ballon relancé dans l'instant à deux mains au-dessus de la tête sur la première ou deuxième touche de balle, autorisation d'une double touche ... »



LÉGENDE : ◡ JOUEUR ▲ PLOT ○ CERCEAU → DIRECT. LANCER → DÉPLACEMENT

- Match en 2 contre 2, équipes de 3 joueurs (un observateur / arbitre et deux joueurs).
- Rotation à tous les rôles.
- Deux camps de 7m sur 7m, soit un terrain de 7x14m.
- 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.

OBSERVABLES ET BANDEAU D'ÉVALUATION NIVEAU 2

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 2^{ème} 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.

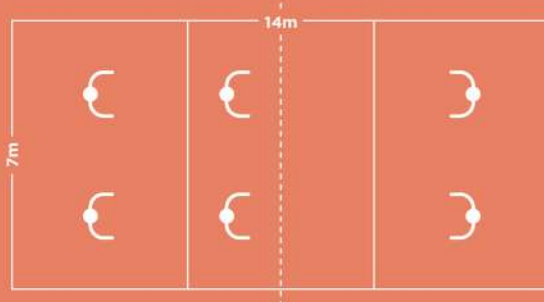
ORGANISATION COLLECTIVE

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



NIVEAU 3

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 frappes de balles basses à 4,5m du filet.
- Deux camps de 7m sur 7m, soit un terrain de 7x14m.
- Les équipes construisent un jeu en trois touches de balles

LÉGENDE : JOUEUR PLOT CERCLEAU DIRECT. LANCER DÉPLACEMENT

OBJECTIFS DE CETTE ÉPREUVE-PREUVE*

Dans le cycle précédent, les joueurs ont acquis des compétences individuelles au service d'un collectif de deux joueurs.

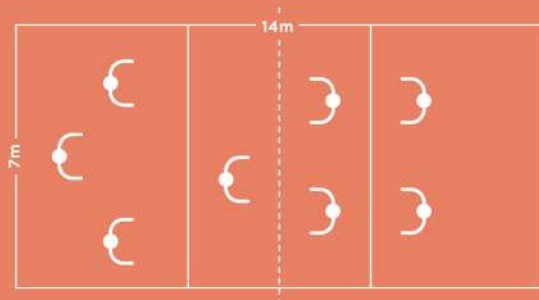
- Une équipe composée de 4 joueurs qui n'a pas construit ces schémas de jeu aura beaucoup de difficultés à gagner une opposition face à un collectif structuré de seulement deux joueurs. Le défi proposé qui semblait à leur portée n'est donc pas immédiatement réalisé.
- De cette expérience vécue, de cette 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.

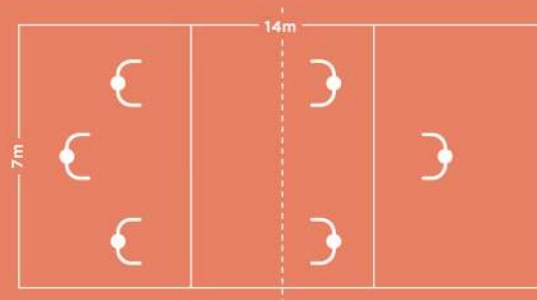




NIVEAU 3

SITUATION RÉFÉRENCE DE NIVEAU 3
EN CAS DE PROLONGEMENT
VERS LE BACCALAURÉAT

Match en 4 contre 4, deux camps de 7m sur 7m, soit un terrain de 7x14m., organisation en 3+1

SITUATION RÉFÉRENCE DE NIVEAU 3
EN CAS DE PROLONGEMENT
VERS LE BACCALAURÉAT

Match en 3 contre 3, deux camps de 7m sur 7m, soit un terrain de 7x14m., organisation en 3/0

LÉGENDE : JOUEUR PLOT CERCEAU DIRECT. LANCER DÉPLACEMENT

ÉVALUATION

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'avançant 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.



RESSOURCES À DÉVELOPPER

NIVEAU 3

NIVEAU 4

AVANT LA FRAPPE DE BALLE

CONNAISSANCES	CAPACITÉS	ATTITUDES
Connaître : - 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). - Le vocabulaire spécifique. - La mise en relation de ses postures et de ses déplacements en fonction de son rôle.	- Prendre les informations le plus tôt possible sur les trajectoires afférentes et adapter sa posture en conséquence. - Construire le temps d'engagement pour l'attaque. - Compenser dans la zone laissée vacante par un partenaire. - 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.	- Respecter l'organisation adoptée et les principes de jeu afférents. - Tenir compte des conseils de ses partenaires.

AU MOMENT DE LA FRAPPE DE BALLE

CONNAISSANCES	CAPACITÉS	ATTITUDES
Connaître les points forts et les points faibles de ses partenaires tant sur le plan technique que sur leur engagement physique et leur motivation.	- En zone avant, choisir l'alternance entre la continuité (relayeur) et la rupture (attaque du terrain adverse). - Produire des mises en jeu variées en direction et en force. - Effectuer une passe à 2 mains dans son dos.	Respecter l'organisation adoptée et les principes de jeu afférents.

APRÈS LA FRAPPE DE BALLE

CONNAISSANCES	CAPACITÉS	ATTITUDES
Connaître les indicateurs permettant de caractériser le jeu adverse (système, stratégies, ressources mentales).	Observer pour conseiller de façon constructive.	- Encourager et conseiller ses partenaires, être solidaire. - Respecter les choix de ses partenaires.





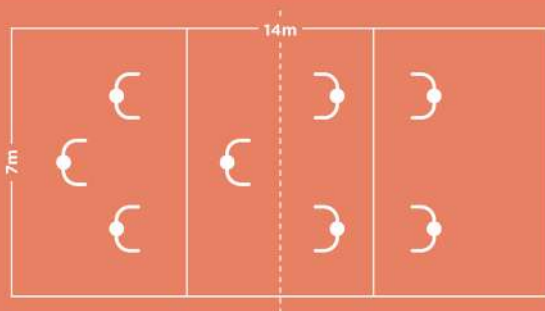
NIVEAU 4

PROPOSITION D'ÉPREUVE CERTIFICATIVE DU BACCALAURÉAT

En référence à la circulaire du 26/09/2019, ce document doit permettre aux équipes pédagogiques de construire leurs épreuves et grilles d'évaluation en lien avec les attendus de fin de cycles. Nous proposons ici par exemple un match en 4 contre 4, sur un terrain de 14 m sur 7 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.

Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse.

Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2 m à 2,30 m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois. »



- Match en 4 contre 4.
- Deux camps de 7m sur 7m, soit un terrain de 7x14m.
- Hauteur du filet : entre 2m24 et 2m30.
- Deux sets de 25 points, rotation à l'engagement.
- Engagement à 4m du filet, milieu de terrain, frappe de balle par le bas.

LÉGENDE : ○ JOUEUR ▲ PLOT ○ CERCEAU ➡ DIRECT LANCER ➡ DÉPLACEMENT

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.

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

Je m'engage sur différents temps d'attaque pré-établis.

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.

ENTRER DANS L'ACTIVITE EN 6 ETAPES

ENTRER DANS
L'ACTIVITE
EN 6 ETAPES
ENTRER DANS
L'ACTIVITE
EN 6 ETAPES
ENTRER DANS
L'ACTIVITE
EN 6 ETAPES
ENTRER DANS
L'ACTIVITE
EN 6 ETAPES
ENTRER DANS
L'ACTIVITE
EN 6 ETAPES
ENTRER DANS
L'ACTIVITE
EN 6 ETAPES





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'information, 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-ball afin de pouvoir de suite créer des échanges et de l'opposition, 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. Le volley-ball n'est pas rendu collectif par le nombre de joueu(ses)rs présents sur le terrain, mais par la qualité des interactions existantes entre eux.
- 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 et permettent de faire évoluer en quelques heures le degré de maîtrise des paramètres spécifiques du volley-ball ; en outre elles ont une action avérée sur l'évolution motrice générale et spécifique.
- Chaque niveau de jeu a un sens pour l'enfant.
- Il peut donc ainsi s'approprier son activité, laquelle va évoluer au fur et à mesure.
- L'élève est donc au centre du processus.
- Dans la progression de l'élève, le volley-ball adapté n'est pas un objectif en soi, ce n'est qu'un outil.
- 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.

*N SAUERBREY - Document Prim'Volley: le volley-ball des moins de 10 ans, une expérience innovante, réussie et intégrée.
Les enjeux d'un changement du mode de compétition. 2009*



**IL EST DONC PRIMORDIAL DE COMPRENDRE
QU'IL N'Y A PAS UN VOLLEY IDENTIQUE POUR
TOUS LES ÉLÈVES, MAIS UNE PRATIQUE VOLLEY
ADAPTÉE PAR NIVEAUX DE COMPÉTENCES.**



Les 6 étapes décrites ci-après sont proposées dans un ordre chronologique d'entrée dans l'activité. Toutefois, en fonction du niveau des élèves ces derniers peuvent rapidement passer d'une étape à l'autre et/ou entrer directement au niveau qui leur correspond.

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 élèves prenant PLAISIR À JOUER à la fois au travers du mouvement et de l'échange avec « l'adversaire ».

RAPPEL DES CONSTANTES DE L'APPROCHE AU TRAVERS DE CES 6 SITUATIONS

ENGAGEMENT LIÉ AU NIVEAU DE LA SITUATION

- Nous ne parlons pas de service, afin de dépasser la problématique de rupture et d'échec, au profit de la continuité.
- Mise en place de zone d'engagement (long-court) afin de ne pas mettre le ou les adversaires en difficulté et éviter de recréer les mêmes conditions de rupture immédiate.
- Nous proposons d'aménager les formes d'engagement, allant d'un simple lancer à 2 mains, par dessous, de l'intérieur du terrain, à un lancer à 2 mains de derrière la ligne de fond.
- De manière corrélée, nous proposons des adaptations de la façon de réceptionner le ballon.

JEU SANS BALLON SYSTÉMATIQUE

- Placer les élèves dans un certain niveau de dépense énergétique comparable au volley « bien joué ».
- Enrichir la motricité générale et spécifique.
- Perturber l'élève afin de stimuler l'activité de lecture, observation, décentration.
- Faire comprendre l'importance des déplacements, placements, équilibre.
- Insister sur l'importance d'un placement optimal et d'un équilibre postural avant de jouer le ballon.
- Faire comprendre la notion de temps requis, temps disponible. Plus la balle est haute, plus le joueur ET son adversaire ont de temps ; a contrario, plus le lancé est bas, moins ils ont de temps et plus ils risquent d'être en difficulté.

ATTRAPER LANCER DANS L'AXE FRONTAL À 2 MAINS, OU INTERCEPTION À 1 MAIN

- Obliger les élèves à se déplacer.
- Augmenter la distance main-ballon / centre de gravité afin de travailler sur la notion d'équilibre au contact.
- Augmenter la précision des lancers.
- Toutes les actions sont proches de la passe ou réalisées en passe, afin d'induire les lectures et les déplacements pour jouer le ballon.
- Éviter les contacts en manchette, ce qui irait à l'inverse de la nécessité de déplacement.
- Le contact en manchette engendre également trop d'échec, du fait de jouer « comme ça vient », sans lecture de trajectoire, sans déplacement. Cela entraînant une dynamique de rupture, donc l'inverse de ce qui est recherché.

COMMENCER AVEC DES FILETS HAUTS

- Maintenir la continuité.
- Faire comprendre la notion de temps requis, temps disponible.

Il faut que l'échange dure mais que j'ai envie de marquer volontairement le point.

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

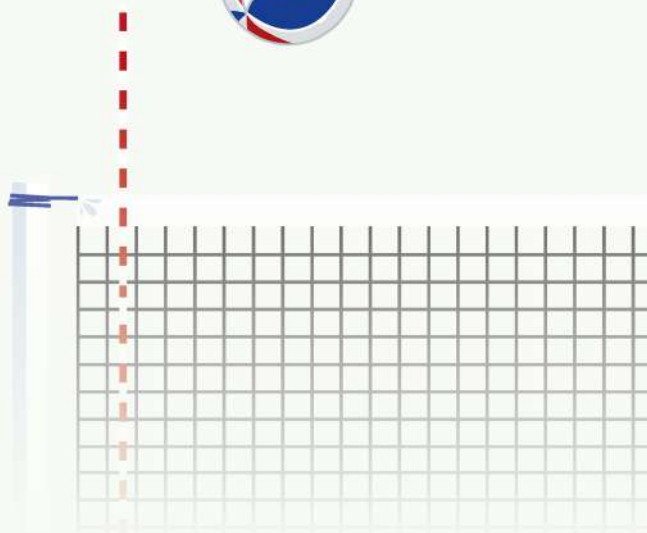
Sur les 3 premières étapes, nous laissons des filets hauts pour maintenir une certaine dose de continuité. Ceci se rapprochant des arguments sur les engagements.

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

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

À partir du 4^{ème} 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 dans la continuité de l'échange, les joueurs vont trouver du plaisir à jouer à travers la construction du jeu, et la recherche progressive de rupture, ce qui reste la finalité de la pratique au regard de la CP4.

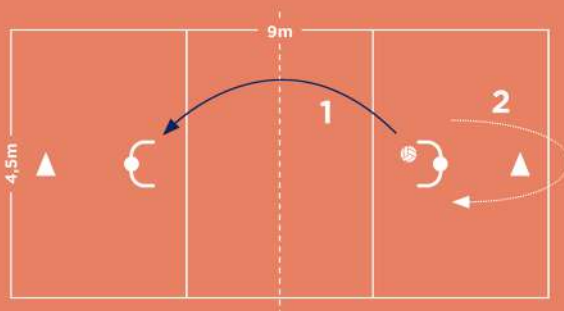




ÉTAPE 1

DÉPASSER LE PROBLÈME DU « NON JEU » ET/OU DU RENVOI DIRECT...

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



Le joueur attrape le ballon à 2 mains, et le renvoie chez l'adversaire sans bouger. Il fait le tour d'un plot lorsqu'il n'a plus le ballon.

- 1 contre 1
- Deux camps de 4,5m sur 4,5m soit un terrain de 4,5x9m
- Deux plots
- Ballon spécifique = niveau 1 à 2
- Filet haut (2m35)

Zone de service à 1,5m du filet

LÉGENDE : JOUEUR PLOT CERCEAU DIRECT. LANCER DÉPLACEMENT

ENGAGEMENT	• Il se fait de l'intérieur du terrain, par un lancer de bas en haut, de derrière la zone de service située à 1,5m du filet. Le ballon est tenu au niveau de la taille ou plus bas. • Pas d'effet dans le lancer. • Après le service, le joueur reste dans son terrain.
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. • Quand le ballon est bloqué, le joueur ne peut plus se déplacer, si ce n'est se remettre face au filet.
RENOI	• 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. • Pas de renvoi type rugby. Pas de renvoi avec effet.
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 arrières du terrain. • Possibilité d'adapter la contrainte déplacement à chaque élève. • Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.
POUR MARQUER LE POINT	• 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.



ÉTAPE 1

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. Elaborer une stratégie simple, progressive: je suis en capacité de renvoyer le ballon sans faute, je cherche une zone libre, je renvoie en fonction du déplacement ou placement de l'adversaire - 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 + tête/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 : «Ce n'est pas du Volley-ball».



COMPOTEMENTS OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDATIONS 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, 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 dissociation segmentaire.	- Attraper le ballon et l'amener entre les genoux avant le relancer. - Privilégier des renvois courts.
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 ».

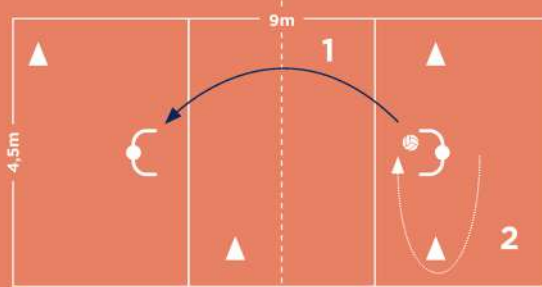


ÉTAPE 2

LIRE LA TRAJECTOIRE, SE PLACER DERRIÈRE LE BALLON ET DÉPASSER L'APPRÉHENSION DU CONTACT.

Développer la tonicité et l'élasticité main-poignet

« J'intercepte le ballon à 1 main, et le fais rebondir 2 fois à 1 main*, puis le renvoie chez l'adversaire en passe. »



* Alternier main droite, main gauche, ou privilégier main droite quand le joueur est sur la partie droite du terrain, et inversement.

Le joueur intercepte le ballon à 1 main, et le fait rebondir 1 ou 2 fois à 1 main*, puis le renvoie chez l'adversaire en passe.

Le joueur fait le tour d'un plot lorsqu'il n'a plus le ballon.

- 1 contre 1
- Deux camps de 4,5m sur 4,5m soit un terrain de 4,5x9m
- 2 à 4 plots
- Ballon spécifique = niveau 1 à 2
- Filet haut (2m35)
- Zone de service à 1,5m du filet

LÉGENDE : JOUEUR PLOT CERCEAU DIRECT, LANCER DÉPLACEMENT

ENGAGEMENT	• Il se fait de l'intérieur du terrain, derrière la zone de service située à 1,5m du filet, par un lancer au -dessus de soi, un dribble à une main et une passe à 10 doigts. • Après l'engagement, le joueur reste dans son terrain.
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. • Pas de restriction main droite ou main gauche.
RENOI	• 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. • En fonction du niveau des élèves et de leur aptitude à se placer et se replacer, ce second rebond peut être supprimé. • 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.
JEU SANS BALLON	• Après le renvoi, le joueur tourne autour d'un plot situé en arrière de son terrain, ou latéralement, ou près du filet ou sur un des coins arrières du terrain. • Adapter la contrainte déplacement à chaque élève. • Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.
POUR MARQUER LE POINT	• 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 (en fonction de la détermination d'1 ou 2 rebonds). • L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors. • L'adversaire ne réalise pas le jeu sans ballon après le renvoi.



ÉTAPE 2

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 bassin - Coordination / Dissociation segmentaire (tête / tronc pour gagner du temps à 10 doigts) - Placements équilibrés sous et en arrière le ballon.

BIOÉNERGÉTIQUES

Aérobic essentiellement si travail dans la continuité.

BIO-AFFECTIVES

Plaisir à réussir et à utiliser des techniques propres au volley-ball - Insatisfaction à rompre l'échange en sa faveur lorsqu'on est loin du filet.



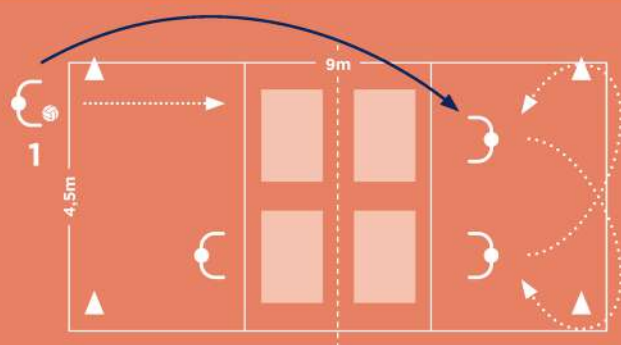
COMPORTEMENTS OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDATIONS ENVISAGEABLES
Les joueurs ramènent le premier ballon trop près d'eux.	Ressources biomécaniques : mise à distance bassin.	Demander aux élèves de préparer leur main d'interception très tôt, et faire rebondir le ballon devant le pied placé en avant: main droite, pied droit ou main gauche, pied gauche.
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.	Demander aux élèves une flexion plus importante des membres inférieurs afin d'essayer de se placer sous le ballon.
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 gagne-terrain : 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. - Insister sur l'importance d'un remplacement rapide afin de couvrir son espace.



ÉTAPE 3

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.



Le joueur intercepte le ballon à 1 main, le fait rebondir, puis l'envoie au passeur qui lui repasse. Renvoi chez l'adversaire en passe ou à 1 main.

Le joueur tourne autour d'un plot lorsqu'il n'a plus le ballon.

- 2 contre 2 / 3 touches obligatoires
- Deux camps de 4,5m sur 4,5m soit un terrain de 4,5x9m
- 4 plots
- Ballon spécifique = niveau 1 à 2
- Filet bas (2m10)

LÉGENDE : JOUEUR PLOT CERCLEAU DIRECT. LANCER DÉPLACEMENT

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 le passeur qui se sera placé dans une zone matérialisée près du filet.
RENVOI	• Le passeur aura bloqué le ballon à 2 mains au-dessus de la tête et renvoie 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*. • Si le joueur intercepte ou fait rebondir le ballon hors des limites de son terrain, le jeu se poursuit.
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 des plots situés. • Adapter la contrainte déplacement à chaque élève. • Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.
POUR MARQUER LE POINT	• 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 renvoie 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** : Le joueur marque 1 point si il renvoie le ballon à 2 mains. Si il renvoie le ballon à 1 seule main, balle frappée avec ou sans saut, et qu'il gagne le point (ou que le ballon ne revient pas sur le passeur), le joueur marque double point.



ÉTAPE 3

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 (Anaérobie 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.



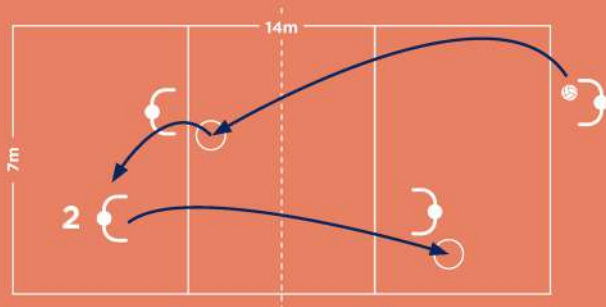
COMPORTEMENTS OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDATIONS ENVISAGEABLES
Le joueur intercepte très tôt et les passes sont tendues vers la zone avant (passeur).	- Intentionnelles : son intention est d'aller smasher, il en oublie les principes concernant le gain du temps. - Bio-informationnelles : la notion de temps disparaît au détriment de la recherche d'alignement oeil- 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. - Demander à l'attaquant de ne pas se précipiter vers le ballon.
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. - Donner aux élèves des repères temporels en lien avec leur déplacement vers l'avant.
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.



ÉTAPE 4

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.



Le partenaire pose le cerceau à l'endroit où le ballon va rebondir, le joueur fait un contrôle en passe après le rebond et renvoie la balle chez l'adversaire en passe haute.

Le partenaire donne le cerceau après être passé dedans.

- 2 contre 2
- Deux camps de 4,5m sur 4,5m soit un terrain de 4,5x9m
- 2 cerceaux
- Ballon spécifique = niveau 2 à 3
- Filet haut (2m35)
- Zone de rebond à 2,5m du filet

LÉGENDE : JOUEUR PLOT CERCIEU DIRECT, LANCER DÉPLACEMENT

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. • Si le joueur joue un ballon en dehors du terrain, le jeu se poursuit.
RENOI	• Il se fait par un renvoi en passe à 10 doigts, après un contrôle en passe haute de suite après le rebond du ballon dans le cerceau.
JEU SANS BALLON	• Le joueur qui a le cerceau doit passer dedans et le passer au partenaire. • Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.
POUR MARQUER LE POINT	• 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.

* **BONUS :** Le joueur marque 1 point si il renvoie le ballon à 2 mains. Si il renvoie le ballon à 1 seule main, balle frappée avec ou sans saut, et qu'il gagne le point (ou que le ballon ne revient pas sur le passeur), le joueur marque double point.



ÉTAPE 4

RESSOURCES SOLLICITÉES PAR L'ÉTAPE 4

INTENTIONNELLES

Placement optimal en lien avec les déplacements du porteur du cerceau.
Jouer en avançant afin de pallier à l'absence de relai au filet.

BIO- INFORMATIONNELLES

Porteur du cerceau : avec cerceau = lecture trajectoire balle + décentration par rapport au ballon après le rebond + latéralisation.

Joueur sans cerceau : Analyse trajectoire ballon et déplacement du partenaire, 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).

Joueur sans cerceau : coordonner son déplacement qui doit rester équilibré. Rôle des bras à affiner : équilibreur et propulseur.

BIOÉNERGÉTIQUES

Aérobic. 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.

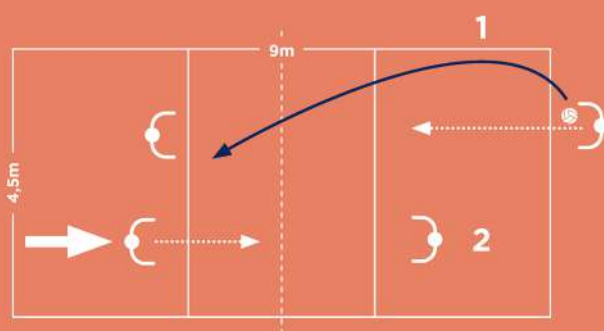
COMPOTEMENTS OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDATIONS ENVISAGEABLES
Lâche le cerceau prématurément quelque soit le taux de précision.	- Bio-affectives : a peur d'être en retard au point de chute avec ballon. - Bio-informationnelles : lecture tardive des trajectoires dues à la latéralisation. - Intentionnelles : ne comprend pas l'intérêt de poser le cerceau.	- Contrainte réglementaire, diminuer le diamètre des cerceaux. - Demander un déplacement avec l'extrémité du cerceau toujours en contact avec le sol.
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.	Remplacer le contrôle à 10 doigts par un attrapé à 2 mains sous le niveau de la taille de suite après le rebond puis un lancé au-dessus de la tête pour renvoyer vers les adversaires.
Recherche un renvoi vite et long quelque soit la zone de renvoi.	- 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.



ÉTAPE 5

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.



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

Le joueur peut réaliser un smash !

- 2 contre 2 / 3 touches obligatoires
- Deux camps de 4,5m sur 4,5m soit un terrain de 4,5x9m
- Ballon spécifique = niveau 2 à 3
- Filet bas (2m10)

LÉGENDE : JOUEUR PLOT CERCEAU DIRECT. LANCER DÉPLACEMENT

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. • Manchette interdite sur tous les premiers contacts d'une équipe.
RENOI	• Le passeur bloque le ballon au dessus de la tête en renvoi de suite (sans déplacement) à son partenaire, dans l'axe de ses épaules, de bas en haut. L'attaquant renvoie à 10 doigts ou 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... • Adapter la contrainte déplacement à chaque équipe. • Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.
POUR MARQUER LE POINT	• 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.



ÉTAPE 5

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 DIFFÉRÉ.

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.

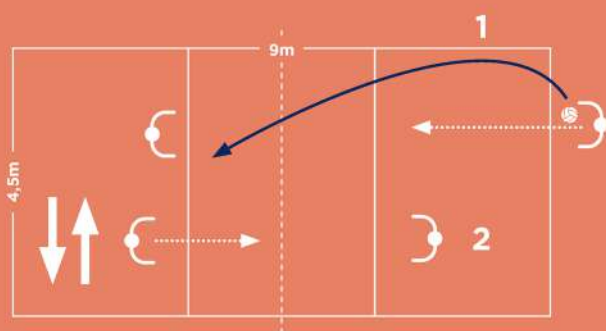
COMPORTEMENTS OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDATIONS ENVISAGEABLES
Le non réceptionneur part en retard, et au milieu du filet => joue le ballon dos au filet.	Bio-informationnelles : ne se décentre pas du ballon - mise en disponibilité tardive - ne se repère pas totalement sur le terrain - reste face au partenaire.	- Le non réceptionneur vient toucher un foulard accroché sur un côté du filet. - Les 2 partenaires doivent s'identifier par la voix sur leur rôle : réceptionneur/ passeur. Ou 1 seul des 2 : réceptionneur-passeur...
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 lanceur 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.



ÉTAPE 6

CONSTRUIRE UN JEU SIMPLE EN DEUX CONTRE DEUX...

Mise en oeuvre des étapes précédentes, couverture du terrain en défense, transmission de passe pour une attaque.



Jeu en deux contre deux

Le joueur est capable d'arbitrer un match en respectant les gestes spécifiques.

- 2 contre 2 / 3 touches de balle
- Deux camps de 4,5m sur 4,5m soit un terrain de 4,5x9m
- Ballon spécifique = niveau 2 à 3
- Filet bas (2m10)

LÉGENDE : ○ JOUEUR ▲ PLOT ○ CERCEAU → DIRECT. LANCER ⇢ DÉPLACEMENT

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. • 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 de rupture par le smash.
RENOI	• Construction offensive classique. Attaque possible.
JEU SANS BALLON	• Les partenaires changent de demi-terrain (droite/gauche) dès le franchissement du ballon vers l'adversaire. ↕ • Adapter la contrainte déplacement à chaque équipe. • Il n'y a pas de jeu sans ballon après l'engagement.
POUR MARQUER LE POINT	• 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.

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



ÉTAPE 6

RESSOURCES SOLLICITÉES PAR L'ÉTAPE 6

INTENTIONNELLES

Produire un jeu «propre» incluant les compétences acquises lors des étapes précédentes.

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 OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDATIONS 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. - Influer sur le marquage des points, en plus pour les adversaires, ou en moins pour les joueurs concernés.
Le ballon tombe entre deux joueurs.	- Bio-informationnelles : les rôles ne sont pas définis assez tôt, la communication entre les joueurs est défaillante. - 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. - Travailler sur la communication comme lors de l'étape précédente.
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. - Baisser le filet.
Les joueurs s'effacent et laissent 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. - Déterminer des zones de responsabilités et communications entre les partenaires.



	ACTIONS	CONSÉQUENCES DANS LE JEU		
		1	2	3
SITUATION 1	J'attrape	Dépasser le problème de rupture continue	Dépasser le sentiment d'échec permanent	Equilibre des rapports S-R/A-D
	J'attrape haut et à 2 mains	Préfiguration de la passe		
	J'attrape haut et à 2 mains, sans bouger face au filet	Toujours être face au terrain adverse	Anticiper renvoi dans le placement	
	Je renvoie de bas en haut et vers l'avant	Produire des trajectoires hautes	Faire franchir le ballon au-dessus du filet	
SITUATION 2	J'intercepte haut à 1 main (et amène le ballon au sol)	Placement derrière le ballon	Ne pas avoir d'appréhension de contact à 1 main	Réinvestissement plus tard sur bloc, passe, défense haute, feinte....
	J'intercepte haut à 1 main (et amène le ballon au sol) et le fais rebondir une seconde fois	Ajustement du placement en arrière du ballon		
	J'intercepte haut à 1 main (et amène le ballon au sol) et le fais rebondir une seconde fois	Oblige à ce que le second rebond soit haut	Attaquer le terrain adverse avec précision	
	Je renvoi de bas en haut à 10 doigts	Produire des trajectoires hautes		Préalable de coordination à l'attaque
SITUATION 3	J'intercepte à une main et amène le ballon au sol	Cf Situation 2	Se donner du temps pour jouer vers un partenaire	Détermination des rôles
	J'intercepte à une main et amène le ballon au sol, puis fais une passe vers mon partenaire	Privilégier la recherche de cible (précision) via une passe haute	Placer le partenaire dans de bonnes conditions	Le joueur doit aller vers le ballon
	Le passeur bloque au-dessus de la tête, et renvoie de bas en haut vers son partenaire	Cf Situation 1	Faciliter la continuité du jeu	Préparer la construction en 3 touches
	Le passeur bloque au-dessus de la tête, et renvoie de bas en haut une passe d'attaque le long du filet	Pour les 2 joueurs, comprendre l'importance de la détermination des rôles	Pour les 2 joueurs, comprendre l'importance de la qualité des ballons joués	Pour les 2 joueurs, comprendre l'importance de la qualité des déplacements et placements
SITUATION 4	Je place mon cerceau où le ballon rebondit	Se déplacer, se placer sans gêner mon partenaire		
	Je fais un contrôle en passe au-dessus et devant moi, après rebond du ballon.	Je suis toujours derrière le ballon et le cerceau		
	Je fais un contrôle en passe au-dessus et devant moi, après rebond du ballon, et renvoi en passe à 10 doigts.	Cf Situation 2	Préfigurer une action collective de réception ou défense	Attendre que le 1 ^{er} joueur ait joué pour jouer ensuite
SITUATION 5/6	Je réceptionne à 10 doigts	Jouer en étant derrière le ballon	Jouer en étant face à son partenaire	
	Je me détermine passeur, «bloque» le ballon en étant près du filet	Cf situation 3	Compenser une mauvaise réception par un attrapé lancé sur le second contact	Faciliter la continuité du jeu / Produire du jeu



OBJECTIFS MOTEURS

Compense les difficultés de lecture, déplacements et placements.		
Se déplacer	Se placer pour attraper	Recherche d'équilibre, stabilité.
Equilibre et ajustement placement avant contact		
Lancer avec un départ du ballon sous la taille, entre les appuis	Coordonner la poussée du train inférieur vers l'avant et le haut	Les mains ne dépassent pas la ligne de la poitrine
Lecture de trajectoire	Tonicité, élasticité main poignet, adresse	
Mise à distance main-bassin-ballon pour jouer en avançant	Se donner du temps pour regarder le terrain adverse	Coordination générale
Élévation des 2 bras pour jouer le ballon	Poussée du bas vers le haut	
Se placer en arrière et sous le ballons, appuis fléchis	Coordonner la poussée du train inférieur vers l'avant et le haut	
Contrôler un ballon tout en tenant compte du déplacement du partenaire	Assurer un placement "joueur ballon cible"	
Combinaison de gestes et ajustements de placements	Envoyer une passe exploitable vers l'avant et le filet	
Compenser une mauvaise réception par un attrapé lancé sur le second contact		
Envoyer une passe d'attaque dans un espace libre entre l'attaquant et le filet		
Lecture de trajectoire	Action proche du sol	
Je me déplace et me place en fonction de mon partenaire	Synchronisation des déplacements	Contrôle du ballon et vision périphérique
Le premier contrôle doit permettre au joueur de jouer en avançant.		
Lecture de trajectoires	Déplacement, placement	Enchainements de tâches

Cf situation 3



EXEMPLES DE SITUATIONS PÉDAGOGIQUES ET DE SYSTÈMES D'ORGANISATION COLLECTIVE





LE PASSE ET VA (situation pédagogique complémentaire)

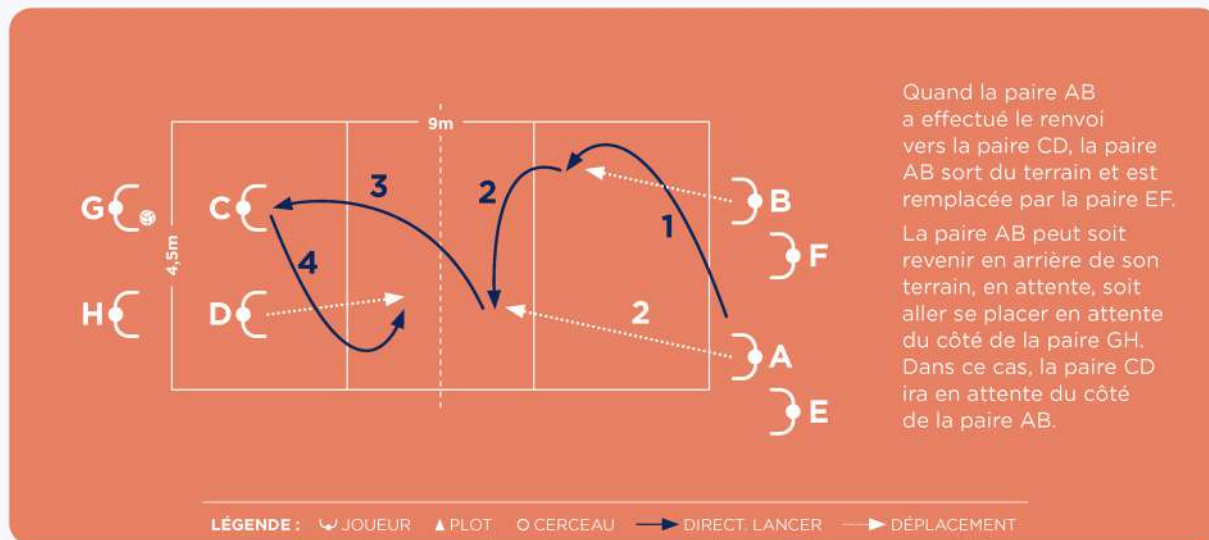


En introduction, il a été précisé que l'angle d'approche « Diminuer la rupture pour encourager la lecture » se traduit par la volonté de supprimer la phase de service par le haut, en collège et lycée, cela afin de favoriser les contacts hauts à deux mains et pour optimiser le jeu et la recherche de rupture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

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, ainsi que pour favoriser la compréhension des changements de rôles, qualité des déplacements et placements.

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

Pouvant bénéficier de nombreux aménagements, 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.



ÉVOLUTIONS POSSIBLES DANS LA SITUATION

AMÉNAGEMENT MAXIMAL (LANCERS, BLOQUÉS, RENVOIS)	AMÉNAGEMENT SECOND CONTACT	SITUATION OPTIMALE (NIVEAU 3)
Découverte du jeu en triangle, du jeu dans l'espace libre devant le joueur, et de l'orientation sur cible. 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 et renvoi vers le terrain adverse (si la situation ne permet pas au joueur d'attaquer directement la cible adverse).	Qualité du déplacement, du vite au lent. Orientation avant interception. Précision de passe. 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 vers la paire CD.	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.





SITUATION DU 3 CONTRE 3 « SIMPLE »

Match en 3 contre 3, 2 camps de 7m sur 7m soit un terrain de 7x14m, organisation en triangle.

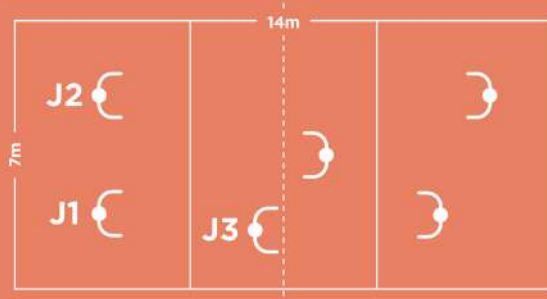
Hauteur du filet en fonction des joueurs. Système de deux joueurs en zone arrière, un joueur relais.

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).

À noter J3 légèrement décalé aile droite en attente de passe (voir page suivante système C).



LÉGENDE



JOUEUR



PLOT



CERCEAU



DIRECTION DU LANCER

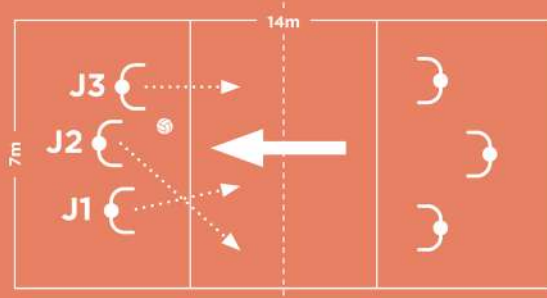


DÉPLACEMENT DU JOUEUR

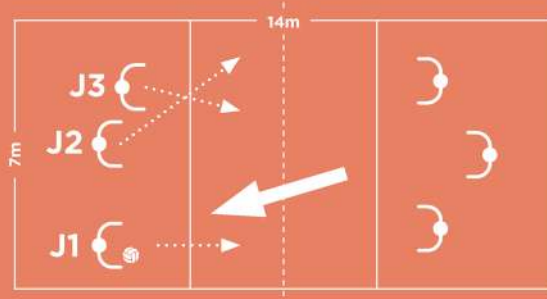
SITUATION RÉFÉRENCE DE NIVEAU 3 AVEC FIN DE CYCLE VOLLEY-BALL

Match en 3 contre 3, 2 camps de 7m sur 7m soit un terrain de 7x14m, organisation en 3/0.

Système de trois joueurs en zone arrière au départ de l'échange.

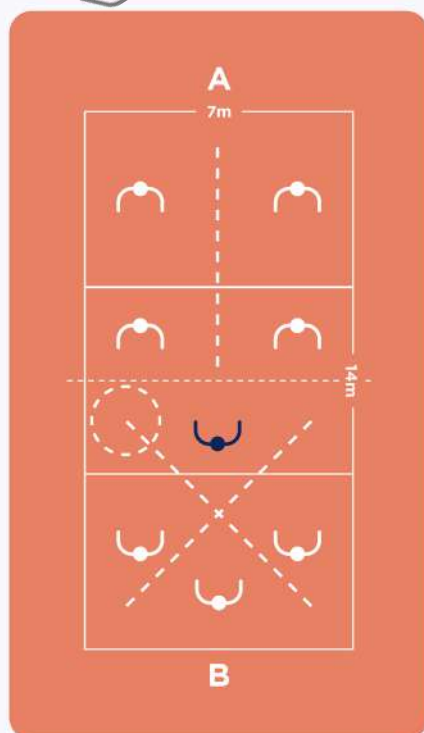
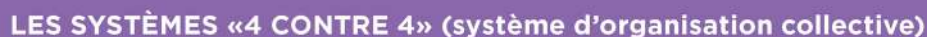


Si J2 ou J3 effectue la relance, J1 devient passeur et J2 s'engage sur la zone d'attaque aile droite. J3 s'engage dans la zone d'attaque aile gauche.



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.



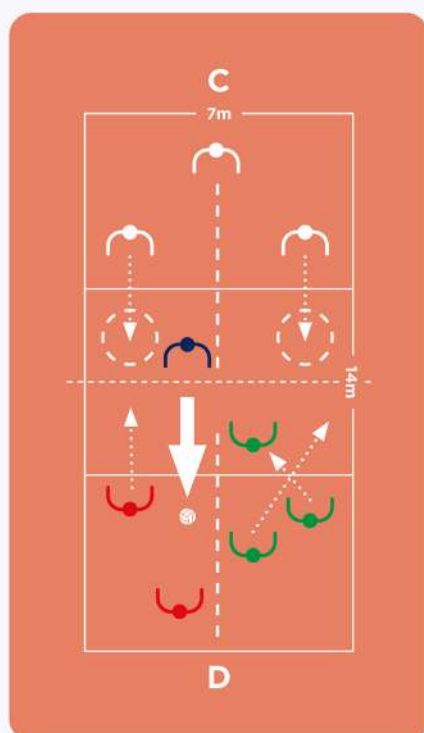
DIVERSES ORGANISATIONS COLLECTIVES SONT POSSIBLES. VOICI LES SYSTÈMES LES PLUS FACILES À IDENTIFIER OU À METTRE EN OEUVRE.

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).



**À CES DEUX SYSTÈMES
NOUS PRÉFÈRONS :**

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 car 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).

JEUNE ENTRAÎNEUR UNSS-FFVOLLEY SAVOIR ARBITRER





« JEUNE ENTRAÎNEUR » UNSS - FFvolley

Dans le cadre de la convention signée entre l'UNSS et la FFvolley, il est possible de former un « Jeune Entraîneur » au sein de son établissement scolaire.

L'objectif est de former un « Jeune Entraîneur » capable d'entraîner ses camarades en leur faisant au moins vivre les situations d'apprentissage telles qu'elles sont conçues par les enseignants ou entraîneurs. Il serait en quelque sorte un adjoint capable d'assurer un volume conséquent de répétitions dans des conditions stables et optimales d'apprentissage et ainsi démultiplier l'action de l'enseignant dans la séance.

Nous avons pour cela développé un projet de formation du « Jeune Entraîneur » et défini :

- Les compétences et les éléments à acquérir pour les développer.
- Les tests d'évaluation des compétences et connaissances de l'activité.
- Une validation UNSS et une équivalence FFvolley.

La FFvolley est effectivement partie prenante de ce projet et lui donne tout son sens notamment en créant une équivalence partielle vers le certificat d'animateur du Diplôme Régional d'Entraîneur 1 VB.

Le « Jeune Entraîneur » de Niveau 2 peut obtenir une équivalence de certification dès lors qu'il est licencié « club jeune UNSS-FFvolley » ou « compétition FFvolley ».

Pour obtenir l'équivalence complète, l'élève devra satisfaire à 20 heures d'encadrement dans un club ou comité départemental.

Les documents de formation et de certification sont à consulter sur OPUSS.

SAVOIR ARBITRER

Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles, dont :

Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités d'arbitre ou co-arbitrer, respecter et faire respecter des règles et règlements.

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.

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.

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.

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.

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.

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS

LES BALLONS





En moins de dix ans, les fournisseurs de ballons 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-ball, que ce soit en salle ou en extérieur.

Si les élèves n'ont pas les ballons qui permettent la mise en oeuvre des dispositifs pédagogiques préconisés, ou si le contact est douloureux, peu de progrès seront observés.

Nous vous proposons ci-dessous une liste non exhaustive de références de fabricants. Les caractéristiques techniques mentionnées pour chaque niveau doivent guider votre choix de matériel.

NIVEAU 1 À NIVEAU 2

Pratiquants débutants = ballons légers qui rebondissent, résistants
Pour les premiers contacts et l'initiation aux frappes de balle.

TAILLE : CIRCONFÉRENCE 65 À 67 CM ET POIDS : 200-220 G

		
MIKASA SKV5	KIPSTA VBS100 Soft 200/220	MOLTEN V5M2000

NIVEAU 2 À NIVEAU 3

Pratiquants intermédiaires = ballons plus lourds, contact souple et agréable

TAILLE : CIRCONFÉRENCE 65 À 67 CM ET POIDS : 230-250 G

		
MIKASA MVA350L	KIPSTA VBS100 Soft 230/250	MOLTEN V5M2500

NIVEAU 3 À NIVEAU 4

Pratiquants confirmés = ballons recommandés pour le Baccalauréat
Ballons en cuir, résistants, qui supporteront une pratique intensive et des frappes plus puissantes

TAILLE : CIRCONFÉRENCE 65 À 67 CM ET POIDS : 260-280 G

		
MIKASA MVA330	KIPSTA VBS100 Soft 260/280	MOLTEN V5M3500

D'AUTRES TYPES D'APPROCHES DU VOLLEY SOFT VOLLEY VOLLEY ASSIS

D'AUTRES TYPES
D'APPROCHES
DU VOLLEY
SOFT VOLLEY
VOLLEY ASSIS





**LE SOFT VOLLEY,
UNE NOUVELLE
PRATIQUE
POUR L'INITIATION
VOLLEY-BALL EN
ÉTABLISSEMENT
SCOLAIRE.**



QU'EST-CE QUE LE SOFT VOLLEY ?

- une pratique importée du Japon.
- une activité similaire au volley-ball.
- une équipe de 4 coéquipiers.
- une activité pouvant mixer les élèves.
- une pratique plus originale avec des ballons plus gros et colorés.

UN TERRAIN PLUS PETIT QU'AU VOLLEY CLASSIQUE

- Dimensions d'un terrain de double de badminton, environ 6 mètres sur 13 mètres, pour des distances de déplacement courtes.
- Un filet bas, à 2 mètres au Japon donc pas besoin de sauter haut.

UN BALLON PLUS GROS, LÉGER ET SOUPLE

- Un ballon souple d'environ 78 cm de circonférence (diamètre de 25 cm).
- Un ballon léger d'environ 210 grammes.
- Une superficie de contact plus grande.
- Pas d'appréhension du contact, ni de peur du ballon.
- Des modèles de ballons variés pouvant s'adapter à tous les publics.
- Des trajectoires moins rapides sur les ballons hauts en « cloche » pour une meilleure lecture de trajectoire.



MIKASA MS-78-YBL

existe en rouge :
MIKASA MS-78-YR
existe en vert :
MIKASA MS-78-YG



MIKASA MS-78-DX-P

existe en bleu :
MIKASA MS-78-DX-S
existe en blanc :
MIKASA MS-78-DX-P

PROGRESSION PÉDAGOGIQUE

Les étapes sont similaires
à l'apprentissage du volley-ball classique.



La spécificité va résider dans le contact
avec le ballon de soft volley.



Nécessité de beaucoup de contacts
de balles (notamment en manchette),
de manipulations seul et à 2 en face à face
pour bien appréhender ce nouveau ballon
et trouver des sensations.



Commencer par des échanges
avec des distances courtes entre les élèves
en coopération à 2 en face à face puis s'éloigner
progressivement pour favoriser la continuité.



Puis passer à 3x3 ou 4x4 en coopération.



Enfin, en opposition 4x4 (match).

CONTACT

volley santé 

Chrystel BERNOU

Chef de projet

07 71 07 95 88 - para.volley.sante@ffvb.org



Dans le cadre du parcours EDUC'VOLLEY, le volley assis vient enrichir l'apprentissage de la discipline en élargissant le répertoire moteur de l'enfant, en s'intégrant dans un cycle d'EPS.

Si l'ensemble des compétences volley peut se transposer en forme assise, la particularité du volley assis nécessite d'apprendre à maîtriser le déplacement spécifique à cette activité.

IL EST DONC PRIMORDIAL DE COMPRENDRE QU'IL N'Y A PAS UN VOLLEY IDENTIQUE POUR TOUS LES ÉLÈVES, MAIS DIFFÉRENTES PRATIQUES VOLLEY POSSIBLES.



L'objectif de cet apprentissage est de rendre l'élève acteur de son jeu.

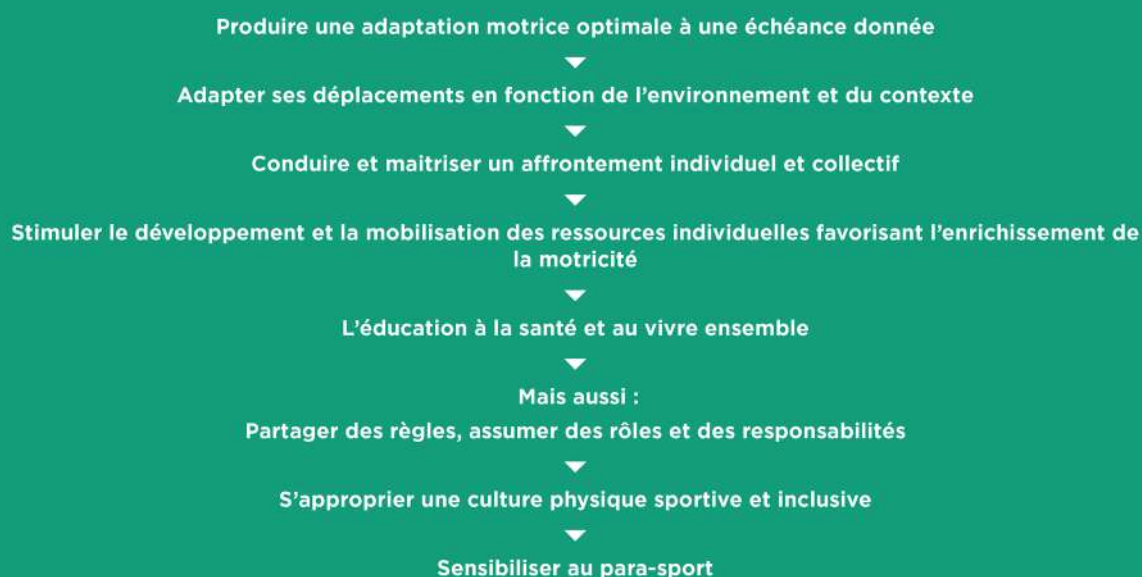


*SI L'ÉLÈVE COMMENCE SON CYCLE SUR LES PRINCIPES DE :
JE REGARDE - JE SUBIS - JE RATE
IL DOIT TERMINER SON APPRENTISSAGE PAR :
J'ANTICIPE - JE BOUGE - JE PROPOSE*

Pour cela, nous avons construit un outil sous forme de plusieurs types de jeux qui pourront composer un complément spécifique de séance.

Toutes les compétences et habiletés requises au volley-ball peuvent être transférées au volley assis. Ainsi, si les conditions matérielles vous le permettent, nous vous conseillons de construire votre cycle de volley en y incluant des situations de volley assis. Cette discipline particulière est un excellent support permettant l'inclusion des élèves valides et non valides.

CES SÉANCES SONT CONSTRUITES POUR EXPRIMER L'ENSEMBLE DE COMPÉTENCES GÉNÉRALES SUIVANTES :





JOUER AU VOLLEY

Je dois obligatoirement faire passer le ballon au-dessus du filet, le faire tomber chez l'adversaire et l'empêcher de tomber dans mon camp.

GAGNER UN POINT

Faire tomber le ballon. Je gagne aussi quand l'adversaire fait une erreur : il laisse tomber le ballon dans son terrain après un contact de balle, l'envoie dans le filet ou hors des limites de mon terrain, ou ne respecte pas les consignes de jeu.

VOLLEY-BALL	VOLLEY ASSIS
ÉQUIPES	
6 joueurs/joueuses	6 joueurs/joueuses
LE TERRAIN	
18 m x 9 m	10 m x 6 m
LE FILET	
2,43 m pour les masculins 2,24 m pour les féminines	1,15 m pour les masculins 1,05 m pour les féminines
Le joueur a interdiction de toucher le filet.	Toucher le filet n'est pas considéré comme une faute, mais toucher la bande blanche supérieure est interdit.
TOUCHES DE BALLE	
Il est interdit de contrer le service adverse.	Les joueurs situés dans la zone avant peuvent contrer le service.
RÈGLES SPÉCIFIQUES	



Le joueur doit être en contact avec le sol avec une partie du corps entre les fesses jusqu'aux épaules dès lors qu'il touche le ballon en jeu.

Il est défendu aux joueurs de se lever, de s'élever du sol ou de faire des pas.



SITUATION

«LE JEU DES BALLE BRÛLANTES»

OBJECTIF

Avoir le moins de ballons du côté de son équipe dans un temps donné.

BOÎTE À OUTILS

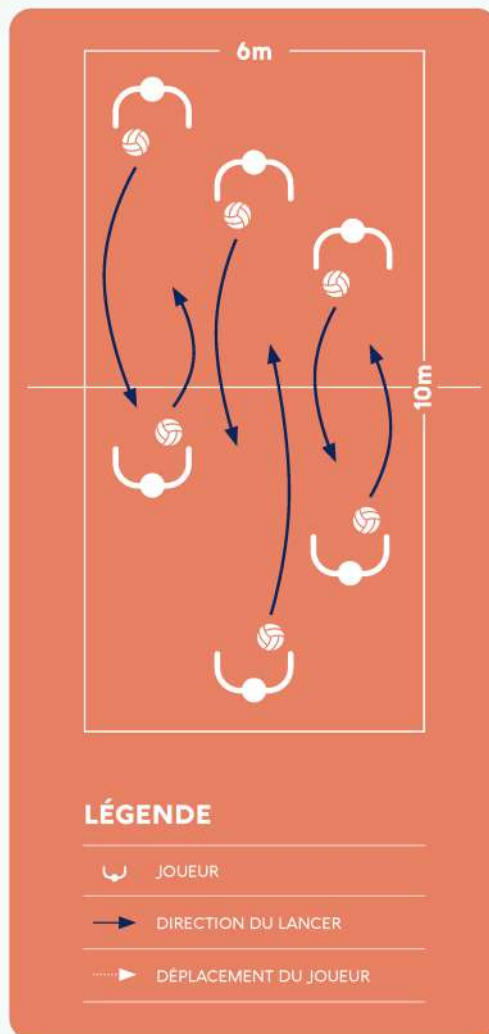
- 1 ballon par joueur
- Un filet à 1 m 10
- Un sifflet

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Deux équipes placées de part et d'autre du filet avec le même nombre de ballons de chaque côté.
- Au coup de sifflet, chaque équipe lance en passes hautes les ballons vers l'autre équipe par-dessus le filet.
- L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons de son côté au 2e coup de sifflet.

VARIANTES

- Attribuer un point par ballon. L'équipe qui a le moins de points gagne.
- Positionner les ballons au sol de telle façon qu'un déplacement préalable est nécessaire dès le 1er envoi.
- Envoyer les ballons en frappe de service.





SITUATION

«LE RUGBY ASSIS»

OBJECTIF

Amener le ballon dans l'en-but adverse.

BOÎTE À OUTILS

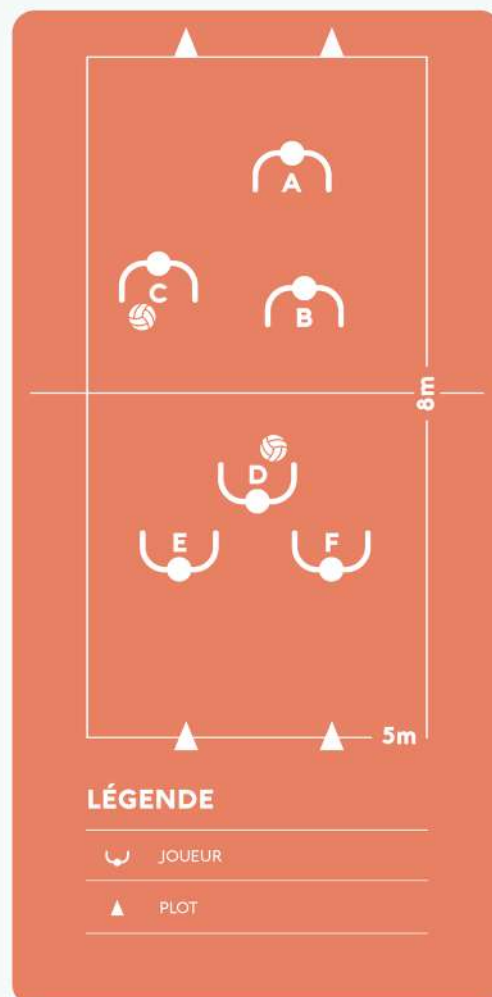
- 1 ballon par équipe
- 4 plots pour matérialiser les 2 en-buts

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Au coup de sifflet, chaque équipe doit se faire des passes afin de faire progresser le ballon vers l'en-but de l'autre côté du filet. Pour valider le point, le ballon doit être réceptionné par l'un des joueurs placé dans l'en-but. L'élève doit avoir les fesses au sol pour toute passe ou manchette.
- L'équipe perdante est remplacée par une équipe en attente.

VARIANTES

- Positionner les ballons à distance des joueurs de façon à ce qu'un déplacement préalable soit nécessaire dès le 1^{er} envoi.
- La situation débute par un service vers l'équipe adverse...





SITUATION

«LE RUGBY ASSIS» (SUITE)

LES VARIANTES EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe.

On ne peut pas toucher le porteur du ballon.

On ne peut pas faire plus de deux mouvements de déplacement (glissement) lorsqu'on est porteur du ballon.

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon.

NIVEAU 2 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe.

On ne peut pas se déplacer quand on est porteur du ballon.

On ne peut pas toucher le porteur du ballon.

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon.

NIVEAU 3 :

On ne peut être dans l'en-but avant l'envoi de la dernière passe.

On ne peut pas toucher le porteur du ballon.

On ne peut pas pousser le joueur qui réceptionne le ballon.

La passe doit être effectuée par une frappe (à une ou deux mains).

La réception dans l'en-but doit se faire par un contrôle au-dessus de la tête (auto-passe) suivi d'un attrapé.

LES OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras.

Savoir appréhender une trajectoire de balle.

Savoir coopérer.

Savoir attraper la balle.

Savoir occuper l'espace de manière collective.

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire.

NIVEAU 2 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras.

Savoir appréhender une trajectoire de balle.

Savoir coopérer.

Savoir attraper la balle.

Savoir occuper l'espace de manière collective.

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire.

Savoir effectuer une frappe de balle.

NIVEAU 3 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras.

Savoir appréhender une trajectoire de balle.

Savoir coopérer.

Savoir occuper l'espace de manière collective.

Savoir maîtriser son ballon en passe.

Savoir envoyer la balle dans la zone où ira mon partenaire.

Contrôler une balle après un déplacement.



SITUATION

«LE SMASH»

OBJECTIF

Maîtriser la frappe du smash.

BOÎTE À OUTILS

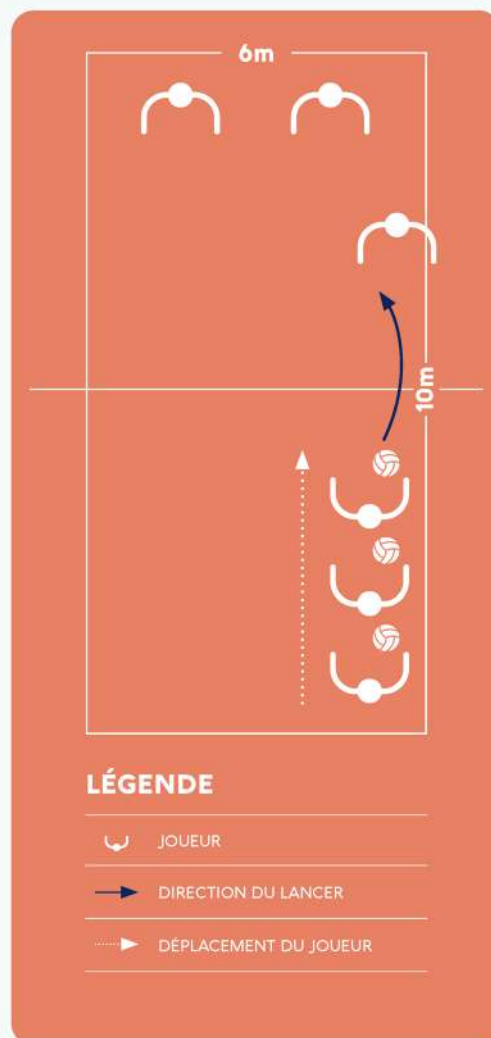
- 1 filet à 1 m 10
- 1 ballon par élève

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

- Un élève debout se place d'un côté du filet. De l'autre côté, un groupe d'élèves se place les uns derrière les autres avec un ballon, à 1 m du filet.
- Au signal, le 1^{er} élève de la file lance son ballon en passe haute à l'élève debout de l'autre côté du filet qui l'attrape et lui présente au-dessus du filet afin que le ballon soit smashé. Le 1^{er} élève se déplace, en « glissant » pour venir frapper la balle en smashant. Le second peut alors commencer.
- Le 2^{ème} élève assis peut alors commencer. Le 1^{er} élève récupère son ballon et vient se placer en bout de file à son tour.
- Placer 2 élèves en fond de terrain qui récupèrent les ballons. Celui qui a frappé devient récupérateur ; celui qui a récupéré le ballon va se placer en bout de file à son tour.

VARIANTES

- Le joueur debout récupère le ballon et fait une passe haute devant lui au-dessus du filet. Le 1^{er} élève suit son ballon et puis smashe.
- La hauteur du filet peut-être adaptée pour plus de réussite au besoin.





SITUATION

«LE HOCKEY ASSIS»

BOÎTE À OUTILS

- 4 plots et une coupelle.

DÉROULEMENT DE LA SITUATION

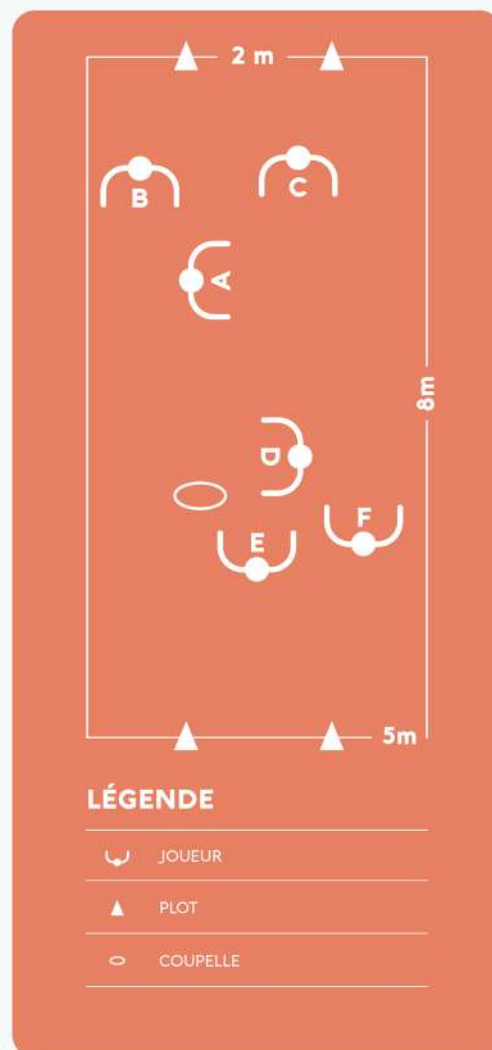
- Chaque équipe doit faire glisser à la main la coupelle vers le but adverse, en se faisant des passes.
- L'équipe qui aura marqué le plus de points dans le temps imparti remporte le match.

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

- Il faut que le joueur ait les fesses en contact avec le sol au moment où il touche la coupelle ou la fait glisser.

L'AIRE DE JEU

- 5 mètres de large sur 8 mètres de long. 2 plots écartés l'un de l'autre de 2 mètres, de chaque côté, délimitent les buts des équipes.





SITUATION

«LE HOCKEY ASSIS» (SUITE)

LES VARIANTES EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

Pas de restriction particulière.

NIVEAU 2 :

On joue avec une main dans le dos.

À chaque but marqué, on change de main.

NIVEAU 3 :

Il ne peut pas y avoir les trois joueurs de la même équipe, à la même hauteur sur le terrain (alignement).

LES OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras.

Savoir appréhender une trajectoire de balle.

Savoir coopérer.

NIVEAU 2 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras et pouvoir rapidement faire glisser la coupelle.

Savoir appréhender une trajectoire de balle.

Savoir coopérer.

NIVEAU 3 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras.

Savoir appréhender une trajectoire de balle.

Savoir coopérer.

Savoir occuper l'espace de manière collective.



Crédit photo : © Fatma Gür



SITUATION

LE JEU DU «MORPION ASSIS»

OBJECTIF

- Maîtriser un envoi de ballon (type service) dans une zone définie. Avoir chacun un rôle dans une équipe.

PRINCIPE

- Deux équipes s'affrontent. Elles doivent remplir, chacune à leur tour, une case de la grille avec le symbole qui leur est attribué : O ou X. Les gagnants sont ceux qui arrivent à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Il est coutume de laisser l'équipe qui remporte le tirage au sort par shi-fu-mi le soin d'engager la première manche.

RÈGLE SPÉCIFIQUE

- Le jeu doit se faire par équipe de trois (un lanceur, un tacticien et un arbitre). Le lanceur effectue le lancé préconisé par le tacticien, l'arbitre valide le lancer en collaboration avec l'arbitre d'une autre équipe. Une manche se termine quand toutes les cases sont remplies. La partie se termine lorsque les trois participants ont rempli les trois rôles (en 3 manches). Un lanceur ne relance pas s'il ne touche pas de zone. Le lancer doit être effectué derrière la zone du jeu des équipes qui jouent en face.

LES AIRES DE JEU

- Filet à 1,05 m
- Niveaux 1-2 : Les zones font 4,5 mètres par 4,5 mètres
- Niveaux 3-4 : Les zones font 3 mètres par 3 mètres

CONSEIL PRATIQUE :
LES ZONES PEUVENT ÊTRE DÉLIMITÉES PAR 16 PLOTS OU PAR DES BANDELETES POSÉES AU SOL. LE LANCEUR DOIT ÊTRE À UN MINIMUM DE 3M DE LA ZONE À VISER.



RÈGLES EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

Pas de restriction particulière.

NIVEAU 2 :

Les lancés sont effectués par des jets du ballon bras tendu au-dessus de la tête.

NIVEAU 3 :

Les lancés sont effectués sur une frappe «cuillère» après un lacher/lancer de balle.

NIVEAU 4 :

Les lancés sont effectués sur une frappe «tennis» après un lancer.



SITUATION

LE RALLYE

OBJECTIF

- Savoir se déplacer au volley assis - Jouer en coopération en gardant toujours le ballon devant soi.

PRINCIPE

- 2 joueurs se font face. Le ballon ne doit pas tomber et faire le maximum de passage au dessus du filet. Il est possible d'effectuer 2 touches consécutives avant de renvoyer le ballon à son partenaire. A chaque passage de ballon au-dessous du filet, le nombre est annoncé à haute voix par les joueurs.

RÈGLE SPÉCIFIQUE

- Le joueur doit avoir une partie du buste qui touche le sol quand il touche le ballon.

LES AIRES DE JEU

- Chaque camp fait 3 mètres sur 3 mètres.
- Le filet est à une hauteur de 1,05m (Niveaux 1 et 2)
- Le filet est à une hauteur de 1,15m (Niveaux 3 et 4)

RÈGLES EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

Pas de restriction particulière.

NIVEAU 2 :

Les lancers sont effectués par des jets du ballon bras tendus au-dessus de la tête.

NIVEAU 3 :

Les lancers sont effectués sur une frappe «cuillère» après un lacher/lancer de balle.

NIVEAU 4 :

Les lancers sont effectués sur un frappe «tennis» après un lancer.

OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras.
Savoir appréhender une trajectoire de balle.
Savoir garder la balle devant soi avant de la jouer.

NIVEAU 2 :

Savoir se déplacer à l'aide des bras.
Savoir appréhender une trajectoire de balle.
Savoir se placer sous la balle avant de la frapper.



SITUATION

LES OPPOSITIONS EN 2X2 ET 3X3

OBJECTIF

- Savoir se déplacer au volley assis - Savoir coopérer - Jouer en opposition.

PRINCIPE

- Deux équipes de 2 ou 3 joueurs s'affrontent. Ils doivent jouer trois manches. Au cours de ces manches, il y a 2 ou 3 joueurs et un arbitre. Les 2 ou 3 joueurs partagent le terrain et jouent ensemble. Une manche se gagne lorsqu'une équipe remporte 6 points (sec).

RÈGLE SPÉCIFIQUE

- Le joueur doit avoir une partie du buste qui touche le sol quand il touche le ballon. La communication verbale ne peut être un critère de réussite mais elle doit être encouragée (je parle pour indiquer que je vais jouer la balle et ne pas laisser le ballon tomber au sol).

LES AIRES DE JEU

- **EN 2X2** : Le camp d'une équipe fait 3 mètres sur 3 mètres.
- **EN 3X3** : Le camp d'une équipe fait 4,5 mètres sur 4,5 mètres.

LA HAUTEUR DE FILET

- Le filet est à une hauteur de 1,15 m (Niveaux 1 et 2)
- Le filet est à une hauteur de 1,05 m (Niveaux 3 et 4)





RÈGLES EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

- Après un engagement fait derrière l'aire de jeu (la ligne des fesses faisant office de repère).
- Le ballon est joué ou saisi puis renvoyé immédiatement par l'un des joueurs à un coéquipier.
- Après le rebond possible, le second joueur doit se placer sous la balle pour la frapper vers le camp adverse.
- La balle doit être immédiatement renvoyée dans le camp adverse par une frappe (pas de lancer après balle tenue).
- Le point est gagné si l'adversaire envoie la balle en dehors de l'aire du terrain ou après le deuxième rebond dans son camp ou si le ballon touche le sol avant qu'il ne soit joué.

NIVEAU 2 :

- Après un engagement fait derrière l'aire de jeu (les fesses faisant office de repère).
- Le ballon est immédiatement renvoyé en hauteur dans la zone du coéquipier (touche haute ou basse).
- Le second joueur doit saisir la balle et dans la continuité du mouvement faire une balle pour une 3e touche dans son équipe.
- La troisième touche de balle doit être une frappe à une ou deux mains.
- La balle doit être renvoyée dans le camp adverse par une frappe (pas de lancer après balle tenue).
- Le point est gagné si l'adversaire envoie la balle en dehors de l'aire du terrain ou après le deuxième rebond dans son camp ou si le ballon touche le sol avant qu'il ne soit joué.

NIVEAU 3 :

- C'est un jeu en frappe de balle en une, deux ou trois touches collectives.
- La balle doit être renvoyée dans le camp adverse par une frappe (pas de lancer après balle tenue).
- Le point est gagné si l'adversaire envoie la balle en dehors de l'aire du terrain ou après le deuxième rebond dans son camp ou si le ballon touche le sol avant qu'il ne soit joué.

OBJECTIFS EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

- Savoir se déplacer à l'aide des bras.
- Savoir appréhender une trajectoire de balle.
- Savoir garder la balle devant soi avant de la jouer.
- Savoir renvoyer une balle pour gagner le point.
- Savoir se placer sous la balle avant de la frapper.
- Savoir coopérer en connaissant son rôle.
- Savoir effectuer un engagement pour gagner le point.

NIVEAU 2 :

- Savoir se déplacer à l'aide des bras.
- Savoir appréhender une trajectoire de balle.
- Savoir appréhender une balle et la contacter main haute.
- Savoir se placer sous la balle avant de la frapper.
- Savoir renvoyer une balle pour gagner le point.
- Savoir coopérer en connaissant son rôle.
- Savoir faire jouer son partenaire.
- Savoir effectuer un engagement pour gagner le point.

NIVEAU 3 :

- Savoir se déplacer à l'aide des bras.
- Savoir appréhender une trajectoire de balle.
- Savoir dévier un ballon et l'orienter vers une cible.
- Savoir construire un point avec un partenaire en touches déviées.
- Savoir renvoyer une balle pour gagner le point.
- Savoir effectuer un engagement pour gagner le point.
- Savoir coopérer en connaissant son rôle.



SITUATION

LA «PASSE À 10 ASSISE»

OBJECTIF

- Savoir se déplacer au volley assis - Savoir coopérer - Jouer en opposition - Maîtriser le ballon.

PRINCIPE

- Deux équipes de 4 joueurs s'affrontent. Ils doivent marquer des points, pour cela ils doivent effectuer 10 passes consécutives.

RÈGLE SPÉCIFIQUE

- Il faut que le joueur ait les fesses au sol au moment où il touche l'objet.

LES AIRES DE JEU

L'aire de jeu fait 5 mètres par 5 mètres.

RÈGLES EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

- Pas de restriction particulière.

NIVEAU 2 :

- On doit faire des passes de volley.
- Il est autorisé de jongler pour garder la balle en mouvement (auto passe).
- Si la balle tombe au sol elle revient à l'équipe adverse.

RÈGLES EN FONCTION DES NIVEAUX

NIVEAU 1 :

- Savoir se déplacer à l'aide des bras.
- Savoir appréhender une trajectoire de balle.
- Savoir coopérer.
- Savoir attraper la balle.
- Savoir occuper l'espace de manière collective.

NIVEAU 2 :

- Savoir se déplacer à l'aide des bras et pouvoir rapidement l'utiliser avec l'objet.
- Savoir appréhender une trajectoire de balle.
- Savoir coopérer.
- Savoir occuper l'espace de manière collective.
- Savoir maîtriser son ballon en passe.

BIBLIOGRAPHIE CONTRIBUTIONS





VOLLEY-BALL

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

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-ball, 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

VACHER F. et LEGRAND-BASCOBERT D. : « Volley-ball » in « Enseigner des Activités Physiques Scolaires du collège au lycée. », Editions VIGOT, Paris, 1997

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE VOLLEY

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 P. et PAILLE L., Comment construire une équipe de volley-ball ?, FFVB, 2003

N SAUERBREY - Document Prim'Volley: le volley-ball des moins de 10 ans, une expérience innovante, réussie et intégrée. Les enjeux d'un changement du mode de compétition. 2009

GÉNÉRAL

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

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



MISE EN OEUVRE DU PROJET :

Comme évoqué en préambule, ce document a été conçu sur la base d'une participation à un questionnaire auquel une quarantaine d'enseignants ont répondu, en complément du travail d'une dizaine de cadres techniques de la fédération française de volley, puis d'un temps de travail mixte associant enseignants et cadres techniques.

RÉÉCRITURE DE L'OUVRAGE :

Nicolas SAUERBREY, DTN Adjoint en charge des formations et du développement.

David SETRUK, enseignant d'EPS agrégé, UFR STAPS Clermont Ferrand.

Chrystel BERNOU, Chef de Projet Para-Volley et Volley Santé.

RELECTURE DU DOCUMENT :

Nicolas SAUERBREY, DTN Adjoint en charge des formations et du développement.

Michelle AKILIAN, Présidente Commission Fédérale de développement.

David SETRUK, Professeur d'EPS agrégé, UFR STAPS Clermont Ferrand.



QR CODES





La FFvolley a souhaité ajouter des exemples vidéos de certaines mises en place de situations pédagogiques. Cela permet d'une part de simplifier la compréhension des consignes, et d'autre part de visualiser certains observables techniques ou de conduite des situations sur le terrain.

LES QUATRE NIVEAUX DE PRATIQUE



SITUATION DE REFERENCE
2X2 AMENAGÉ - NIVEAU 1



PROPOSITION D'ÉPREUVE D'ÉVALUATION DE FIN DE CYCLE 4



ÉPREUVE-PRÉUVE EN DÉBUT DE CYCLE - NIVEAU 3



SITUATIONS DE REFERENCE DE
NIVEAU 3



PROPOSITION D'ÉPREUVE CERTIFICATIVE DU BACCALAURÉAT
- NIVEAU 4



Pour accéder aux vidéos, vous aurez besoin d'une application de lecture de QRcodes pour votre smartphone ou tablette. Il en existe de nombreuses, gratuites, mais toutes ne sont pas forcément performantes !

Nos QRcodes ont été vérifiés avant impression, n'hésitez pas à télécharger une nouvelle application si nécessaire.

La version numérique du document Educvolley permet d'accéder aux vidéos avec un lien direct pour chaque situation pédagogique.

ENTRER DANS L'ACTIVITÉ VOLLEY-BALL EN 6 ÉTAPES



ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



ÉTAPE 3





ENTRER DANS L'ACTIVITÉ VOLLEY-BALL EN 6 ÉTAPES



ÉTAPE 4



ÉTAPE 5



ÉTAPE 6



EXEMPLES DE SITUATIONS PÉDAGOGIQUES ET DE SYSTÈMES D'ORGANISATION COLLECTIVE



LE PASSE ET VA



UTILISATION DU «3 CONTRE 3»



LES SYSTÈMES «4 CONTRE 4»



POUR ALLER PLUS LOIN, AVEC D'AUTRES SITUATIONS PÉDAGOGIQUES





FFvolley

   @FFVOLLEY | WWW.FFVOLLEY.ORG