Aide Méthodologique

VOLLEY-BALL SCOLAIRE

de la 6ème à la terminale

EDUC VOLLEY

Proposition d'outils facilitant l'enseignement du volley-ball du collège au lycée

Groupe de réflexion mixte
Conseillers Techniques Sportifs FFvolley / Enseignants en Education Physique et Sportive

FFvolley

ministère éducation nationale

Date de création originale octobre 2012 / Mise à jour décembre 2017

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS	PAGE 3
CONTEXTE	PAGE 6
LES 4 NIVEAUX DE PRATIQUE	PAGE 10
ENTRER DANS L'ACTIVITE VOLLEY-BALL EN 6 ETAPES	PAGE 21
EXEMPLES DE SITUATIONS PÉDAGOGIQUES ET DE SYSTÈMES D'ORGANISATION COLLECTIVE	PAGE 36
PROPOSITIONS DE FORMES DE COMPETITION VOLLEY-BALL EN UNSS	PAGE 41
«JEUNE ENTRAÎNEUR» UNSS/FFVOLLEY	PAGE 58
LES BALLONS	PAGE 60
D'AUTRES TYPES D'APPROCHE DU VOLLEY-BALL (SOFT VOLLEY / VOLLEY ASSIS)	PAGE 62
BIBLIOGRAPHIE / CONTRIBUTIONS	PAGE 65

AVANT-PROPOS

LE MOT DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE VOLLEY

A l'occasion des mondiaux scolaires qui se sont tenus en juin 2012 à Toulon, la Fédération Française de Volley, et plus particulièrement la Direction Technique Nationale avait sollicité des enseignants et des techniciens afin de partager une réflexion autour de l'enseignement du volley-ball à l'école.

Cette initiative s'inscrivait dans le cadre de la signature d'une convention nationale quadripartite «Education Nationale, UNSS, USEP et FFvolley». L'objectif est de redéfinir les contours d'une approche simplifiée de l'enseignement du volley-ball dans le milieu scolaire. Nous souhaitions, en effet, que ce sport qui peut parfois souffrir d'une image d'activité technique « élitiste » se repositionne dans l'enseignement en milieu scolaire.

Depuis 2012, des évolutions significatives ont été observées, et les représentations évoluent peu à peu. Il reste néanmoins encore du chemin à parcourir afin de montrer l'intérêt d'une adaptation nécessaire et temporaire de l'activité. En d'autres mots, aider les enseignants à lever certaines réticences vis-à-vis de la programmation du volley-ball en EPS, et aider des élèves débutants à entrer facilement dans l'activité.

L'adaptation de l'activité, et non l'adaptation des joueuses et joueurs à l'activité, est le fondement de l'enseignement dans le milieu fédéral. Cette approche par niveaux de compétences (et non par catégorie d'âge) est possible grâce à l'utilisation de ballons spécifiques, aux formats aménagés des situations pédagogiques et compétitions, ainsi qu'à la mise en place de séquences de jeu à effectifs réduits (1*1 à 4*4).

Grâce à ces évolutions, nous avons constaté une progression significative de la fidélisation des licenciés et l'augmentation des pratiquants de moins de 12 ans (1/4 des licences de la FFVB en 2012).

C'est cette réussite que nous souhaitons partager avec les enseignants, même si les objectifs peuvent être différents. Nous enseignons la même activité, qu'elle soit scolaire ou fédérale et nous côtoyons des jeunes qui sont aussi des élèves.

Cette réflexion, qui au départ a été celle de certains techniciens en rupture avec l'entraînement classique s'est imposée naturellement. Elle répond de manière pragmatique à un besoin manifesté par les jeunes pratiquants et leurs entraîneurs : rendre le volley-ball accessible et compréhensible, sans le dénaturer.

Ce document EDUC VOLLEY, fruit d'une collaboration constructive entre enseignants et cadres techniques de la Fédération Française de Volley, rend plus accessible notre discipline en proposant des situations d'apprentissage adaptées sur l'ensemble du cursus collège-lycée. Il repose les bases des critères d'évaluation tout en répondant aux exigences du législateur, et donne une plus-value au rôle de l'enseignant quant à la proposition du volley-ball dans les «menus EPS» par la forme de l'enseignement.

Au travers ce document collaboratif, nous souhaitons démontrer que l'enseignement du volley-ball peut être facilité, attractif et poursuivre la démonstration qu'une adaptation ponctuelle de l'activité n'est en rien antinomique avec la représentation de la pratique plus traditionnelle. Nous avons fait des choix (limités dans la durée), qui font un peu bouger les lignes de théories plus scientifiques ou universitaires. Néanmoins, nous sommes convaincus de leur efficacité et de leur succès auprès des jeunes publics. Ainsi, nous espérons que le volley-ball sera enseigné et pratiqué avec plus de plaisir, et que ses valeurs de partage et de solidarité seront appréciées à leur juste valeur.

Le renouvellement de la signature de la convention en 2017 entre l'Education Nationale, l'UNSS, l'USEP et la FFvolley nous donne l'occasion de relancer ce programme de collaboration et de réflexion via ce bel outil EDUC VOLLEY.

Axelle Guiguet
Directrice Technique Nationale

LE MOT DE L'EDUCATION NATIONALE

A travers cet édito, je tiens en tout premier lieu à saluer la démarche de la FFVolley de partenariat avec le MEN, instituée de longue date, et qui s'inscrit pleinement

- d'une part dans la convention cadre signée le 18 septembre 2013 entre le MENESR, le ministère chargé des sports et le mouvement sportif représenté par le CNOSF, qui précise dès son préambule, le rôle éducatif et social du sport
- et d'autre part, dans la convention signée le1er février 2017, entre le MENESR, le MVJS, l'USEP, l'UNSS et la FFVolley : « Le MENESR, le ministère chargé des sports, l'UNSS, l'USEP et la FFVolley de manière conjointe, entendent renforcer les pratiques diverses du volley-ball ».

Ainsi, le document « EducVolley » ici présenté opérationnalise en particulier l'article 2 de cette convention :

« Les signataires de cette convention mettront tout en œuvre pour faciliter la production et la diffusion de documents partagés, facilitant le travail des enseignants. Pour cela, les fédérations sportives scolaires (USEP, UNSS) et les corps d'inspection seront associés en amont, à la création de nouvelles ressources pédagogiques »

Cet outil, fruit d'une collaboration mixte et constructive entre enseignants et cadres techniques de la fédération, illustre ainsi très concrètement :

- une passerelle réussie entre l'école et la FFVolley
- une mutualisation des expertises pour élaborer et diffuser une ressource pédagogique de grande qualité, parfaitement ancrée dans les exigences institutionnelles et dans les réflexions actuelles de l'enseignement de l'EPS.

A cet égard, je tiens à saluer la réflexion didactique qui est au cœur de ce document et qui en fait une ressource très riche, dont éducateurs et enseignants vont pouvoir s'emparer avec intérêt.

Dans le cadre de la mise en œuvre des nouveaux programmes d'EPS pour la scolarité obligatoire, et de la réflexion engagée sur l'EPS au lycée, ce type de ressources vient en complément de celles produites par le MEN et peut répondre à l'évidence à des besoins, notamment en matière de progressivité des apprentissages.

S'agissant pour les élèves d'être capable de « Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel », à un niveau d'expertise de plus en plus élevé au fur et à mesure de leur scolarité, l'activité volley-ball telle qu'elle est proposée dans ce document est un support d'enseignement très pertinent.

Enfin je ne peux conclure cet édito sans faire référence à l'enjeu que représente l'attribution des jeux olympiques et paralympiques à la ville de Paris, et qui va donner à notre partenariat une acuité forte, horizon 2024. Nul ne doute que les échéances à venir, et l'ambition « JOP 2024 » portée au plus haut niveau de l'état, auront des retombées importantes sur le développement des pratiques physiques et sportives à l'école, et du volley-ball en particulier, que ce soit dans le cadre de l'enseignement obligatoire de l'EPS, mais aussi dans le cadre du sport scolaire dont le rôle de passerelle entre l'EPS et les clubs a été réaffirmé.

Valérie Debuchy
Inspectrice générale de l'Education nationale
Doyenne du groupe éducation physique et sportive

CONTEXTE

LA MISE EN PLACE DU PROJET «EDUC VOLLEY»

La convention signée en octobre 2011, entre le MENESR (et les entités sportives) et la FFvolley, l'organisation du championnat du monde scolaire de volley-ball en France en juin 2012, ont été une réelle opportunité afin de communiquer, auprès du milieu scolaire, sur les réflexions, évolutions et adaptations pédagogiques quant à l'approche du volley-ball pour des débutants.

La nouvelle convention 2017 nous permettra, nous l'espérons, de poursuivre ces travaux.

Stratégie «EDUC VOLLEY 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 également le volley-ball disparaissait des programmes et examens, il était plus que temps d'opérer un repositionnement.
Dans un premier temps, nous nous sommes rapprochés de l'Inspection Générale EPS afin d'optimiser la démarche. Puis, 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 volley-ball 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 (cadrage stratégique)

Donner des outils aux enseignants EPS peu ou pas spécialistes.

Le volley-ball peut être rendu facile, ludique, pédagogiquement utile pour les filles ou les garçons, du collège au lycée, sous réserve de penser son adaptation. Afin de prendre le contre-pied des représentations courantes d'une activité «plaisante car peu énergétique», ou trop technique, 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 qui construit une progression dans les connaissances, les capacités et les attitudes mobilisées dans l'acquisition des compétences de la classe de sixième (fin de cycle primaire où plusieurs milliers d'enfants ont déjà côtoyé les opérations de découverte appelées « smashy ») au Baccalauréat.

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

Nous ne prétendons pas détenir la vérité, mais nous nous appuyons sur une somme d'expériences menées sur le terrain, 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.

LE DIAGNOSTIC

- 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 où l'on n'observe que rarement une 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 baisse des effectifs.
- Peu de stages FPC consacrés à l'enseignement du volley-ball.
- En mars 2012, la Commission de suivi des conventions MENJVA/USEP/UNSS avec les fédérations sportives délégataires de sport collectif stipule que « les fédérations peuvent être sollicitées pour des actions de formation.» Ces actions doivent « s'inscrire dans les programmes de formation existants ».

LES PRECONISATIONS

• L'angle d'approche « Diminuer la rupture pour encourager la lecture » se traduit par la volonté de supprimer la phase de service par le haut en collège et lycée = encourager les contacts hauts à deux mains et le jeu en triangle pour optimiser le jeu et la recherche de rupture par le smash. Engagement du milieu du terrain jusqu'au niveau 2.

• Les équipes pédagogiques doivent avoir accès à un document présentant les ballons recommandés par niveau de maîtrise.

• La grille du baccalauréat doit être reformulée après relecture des textes officiels pour une meilleure équité de l'épreuve sur l'ensemble du territoire autour d'une évaluation centrée sur les rythmes spécifiques du volley-ball : avant, pendant et après la frappe de balle.

• Quatre niveaux sont identifiés de la 6ème à la terminale, et font apparaître la richesse pédagogique de l'activité.

• Deux étapes clé : le diplôme national du Brevet évalué en 2x2 (équipes de 2+1), et le 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 (renvoi partenaire, relai de passe et attaque, jeu sans ballon).

• Création d'une épreuve - preuve en milieu de cursus (début de cycle seconde).

• L'aménagement de l'espace est optimisé avec le volley-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 gymnase.

• De multiples expériences de terrain appliquées par les enseignants et par les techniciens seront les vecteurs privilégiés de ce travail de synthèse.

• Les enseignants sont invités à pratiquer le volley-ball en jeu réduit à contacts aménagés dans leur formation initiale et/ou dans leur formation continue.

• La Formation Professionnelle Continue peut être revue avec la collaboration de la FFvolley. Cette pratique pourrait être l'élément central de l'évolution de la formation des enseignants.

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.

LES COMPÉTENCES ATTENDUES

NIVEAU 1	NIVEAU 2
CYCLE 3 6ème	CYCLE 4 5ème- 4ème- 3ème
NIVEAU 3	**NIVEAU 4**
SECONDE PREMIERE	TERMINALE

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 spécifiés 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 œuvre une attaque qui atteint volontairement la cible, prioritairement la zone arrière. Les joueurs assurent collectivement la protection du terrain et cherchent à faire progresser la balle en zone avant.

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

NIVEAU 4

• Pour gagner le match, mettre en œuvre 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.

NIVEAU 1

Tout au long de cette première phase, l'objectif recherché est d'accompagner progressivement à la construction d'une opposition de collectifs à effectif réduit : le deux contre deux représente la première déclinaison de cette situation.
Pour ce faire nous préconisons tout d'abord l'utilisation de situations d'opposition en un contre un, en privilégiant les contacts de balle à deux mains et surtout en supprimant toute forme de service frappé (frappe basse ou frappe haute)**.
Cette procédure développe les compétences indispensables pour optimiser l'expression des options tactiques propres à l'opposition de collectifs en volley-ball (dès 2 contre 2).

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

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

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

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

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).

Engagement / mise en jeu : lancer de balle par le bas entre les jambes depuis le fond du terrain.

AMÉNAGEMENTS

1. Premier contact : réception ou défense

Rebond accompagné d'une main, suivi d'une passe à deux mains dans la zone avant.

2. Second contact : passe

Attrapé deux mains au dessus de la tête, et lancé vers la zone avant par le bas ou renvoi en passe à 10 doigts.

3. Troisième contact : renvoi ou attaque

Le réceptionneur/défenseur devient attaquant dans la zone avant et renvoie en passe à 10 doigts ou en frappe d'une seule main.

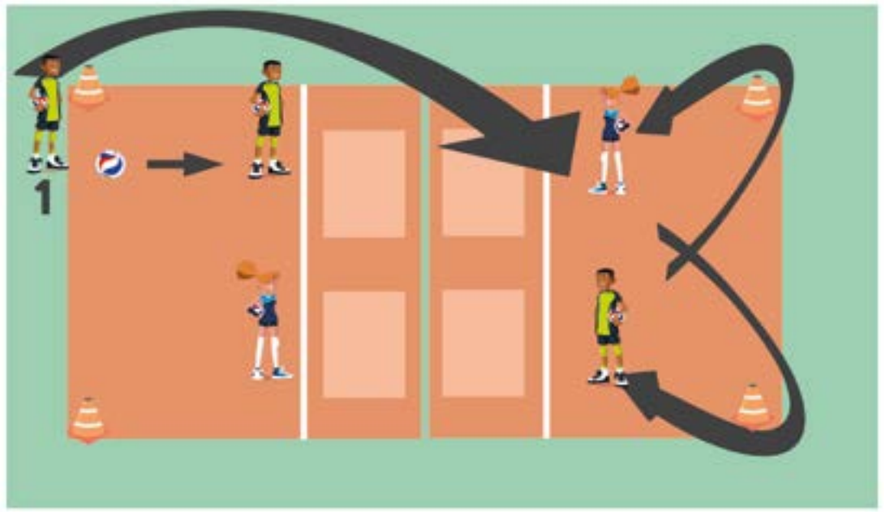
3 TOUCHES DE BALLE OBLIGATOIRES

c'est le jeu en système qui est privilégié à ce stade

POUR MARQUER UN POINT

1. Faute d'engagement de l'adversaire (filet ou dehors).
2. L'adversaire intercepte le ballon après un rebond.
3. L'adversaire ne réalise pas le dribble d'interception.
4. Le passeur ne bloque pas le ballon ou le renvoi directement.
5. L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors.
6. Les adversaire ne font pas le tour des plots après le renvoi.
7. Faute de filet importante ou pénétration.

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).



ÉLÉMENTS À APPRENDRE

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 camps 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 camps (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

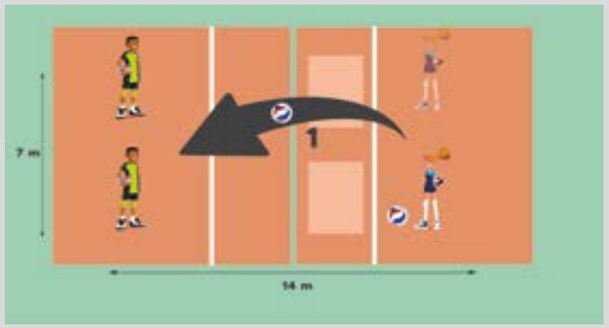
CONNAISSANCES	CAPACITÉS	ATTITUDES
Connaître : - Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitres. - Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage de points marqués en situation favorable. Connaître le score de la rencontre à tout moment.	Observateur : Repérer 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'entraîder dans le travail ou améliorer l'efficacité. Observateur : Faire preuve d'objectivité et de tolérance dans l'observation.

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 … »

• 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 2ème contact.

NIVEAU EXPERT (Note maximale)

Arbitrage
Je fais appliquer les règles du volley-ball et sais les expliquer (faute de filet, pénétration, tenu, 4 touches)
Je respecte l'ensemble des acteurs du jeu (protocole de début et de fin de match : tirage au sort pour l'engagement : capitaine, serrer la main à l'arbitre ; serrer la main aux joueurs et arbitres en fin de match).
Phase d'action : « porteur » de balle
J'interviens sur le ballon en communiquant afin de libérer mon partenaire.
Je me déplace pour agir sur le ballon en identifiant la situation favorable (attaquer la cible adverse en accélérant la balle : trajectoire rasante de la dernière touche ou bien viser intentionnellement une zone libre ; utiliser ou non mon partenaire pour y parvenir) et défavorable (renvoyer la balle dans le camp adverse avec l'intention d'éloigner l'adversaire du filet).
Phase d'action : « non porteur » de balle
Je me détermine passeur dès lors que mon partenaire a communiqué, en m'avançant près du filet.
Organisation collective
Maitrise de l'engagement « 1,2,3 » ou « passe et va » : hauteur de la balle, déplacement, orientation.

UNE ÉPREUVE-PREUVE EN DEBUT DE CYCLE

• Match en 4 contre 2, engagement / mise en jeu soit en « passe et va » en touches de balles hautes, soit en engagement en frappe de balle basses à 4,5m du filet.

• Deux camps de 7m sur 7m, soit un terrain de 7x14m.

• Les équipes construisent un jeu en trois touches de balles

*OBJECTIFS DE CETTE ÉPREUVE-PREUVE**

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

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

• De cette expérience vécue, de cette insatisfaction, les élèves vont se construire des raisons nouvelles d'agir et d'apprendre pour se prouver leurs progrès.

• En outre, cette épreuve-preuve pourra aussi être utilisée dans l'optique d'indiquer l'acquisition des compétences en cours ou en fin de cycle : les 4 joueurs composant l'équipe « renforcée » devraient alors pouvoir relever le défi avec plus de facilité qu'initialement, valorisant les connaissances et les savoir faire acquis au cours des séances d'EPS.

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

SITUATION RÉFÉRENCE DE NIVEAU 3 EN CAS DE PROLONGEMENT VERS LE 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 AVEC FIN DE CYCLE VOLLEY-BALL

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

EVALUATION

NIVEAU PLANCHER (Note moyenne)

Arbitrage
Je fais appliquer les règles du volley-ball et sais les expliquer (faute de filet, pénétration, tenu, 4 touches).
Je respecte l'ensemble des acteurs du jeu (protocole de début et de fin de match : tirage au sort pour l'engagement : capitaine, serrer la main à l'arbitre ; serrer la main aux joueurs et arbitres en fin de match).
Phase d'action : « porteur » de balle
J'interviens sur le ballon en communiquant afin de libérer mon partenaire.
Je me déplace pour agir sur le ballon en identifiant la situation favorable (j'attaque la cible adverse en accélérant la balle : trajectoire rasante de la dernière touche ou bien viser intentionnellement une zone libre ; utiliser ou non mon partenaire pour y parvenir) et défavorable (renvoyer la balle dans le camp adverse avec l'intention d'éloigner l'adversaire du filet).
Phase d'action : « non porteur » de balle
Je me détermine passeur dès lors que mon partenaire a communiqué, en m'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.

ÉLÉMENTS À APPRENDRE

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

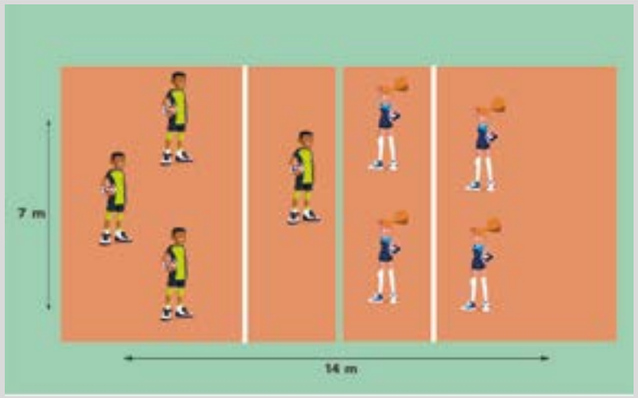
CONNAISSANCES	CAPACITÉS	ATTITUDES
Connaître les indicateurs permettant de caractériser le jeu adverse (système, stratégies, ressources mentales).	Observer pour conseiller de façon constructive.	Encourager et conseiller ses partenaires, être solidaire. Respecter les choix de ses partenaires.

PROPOSITION D'ÉPREUVE CERTIFICATIVE DU BACCALAURÉAT

Nous faisons ici 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.

« Matchs à 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.



OBSERVABLES ET BANDEAU D'ÉVALUATION NIVEAU

NIVEAU PLANCHER (Note moyenne)

Phase préparatoire
J'enchaîne sur le poste d'attaquant.
Je peux frapper le ballon en sautant (une main).
J'ose smasher dans les conditions favorables au moins une fois.
Phase d'action
Relanceur = je permets le jeu du passeur.
Passeur = j'offre la possibilité d'attaque.
En défense je m'oppose à la chute du ballon, je m'accorde à le faire vivre avec mes partenaires.
Je cherche à m'opposer au danger le plus immédiat (prise en compte de l'histoire du jeu).
Phase de résultat
Je m'adapte partiellement aux problèmes posés par le duel avec l'adversaire.

NIVEAU EXPERT (Note maximale)

Phase préparatoire
J'identifie mes différents rôles sur le terrain.
A partir de la relance j'enchaîne à l'attaque dans la zone définie.
Je m'engage sur différents temps d'attaque 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'ACTIVITÉ EN 6 ÉTAPES

Nous souhaitons donner du sens à l'action, la technique comme outil et non prétexte à vouloir faire du volley-ball 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 pour pouvoir la pratiquer tout de suite, en fonction de ses capacités du moment.

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

Le volley-ball pour les débutants doit donc être évolutif.
Les simples modifications de nombre de joueurs et de dimensions de terrains sont indispensables, mais restent insuffisantes. 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.

Ces situations autorisent l'activité simultanée, sur un même filet, de plusieurs élèves présentant des degrés différents de virtuosité, d'analyse tactique, de sens collectif...
Les élèves s'approprient aisément les différents niveaux de jeu proposés.
Ces niveaux de jeu accompagnent le développement des compétences spécifiques mobilisées pour aller du un contre un avec contacts aménagés au deux contre deux.
L'élève se projette dans son évolution, ce qui optimise l'apport pédagogique de l'enseignant.

Chaque niveau de jeu a un sens pour l'enfant.

Il peut donc ainsi s'approprier son 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.

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

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

Aussi, les formes d'engagement sont adaptées à l'aménagement de la réception pour chaque niveau, pour aller vers un simple lancer de derrière la ligne de fond de terrain.
Mise en place également de zones de service aménagées (long-court) pour ne pas mettre les adversaires en difficulté et recréer par la même les conditions de rupture immédiate.

A chaque fois qu'un joueur renvoie le ballon vers le terrain adverse, il a une action de jeu sans ballon à réaliser.
Objectifs de cette constante :

- Placer les joueurs dans une activité énergétique comparable au volley-ball « bien joué ».
- Enrichir la motricité générale et spécifique du joueur.
- Apporter une nécessité de lecture, d'observation, de décentration.
- Insister sur l'importance d'un placement optimal et d'un équilibre postural avant de jouer le ballon.
- Amener le joueur à comprendre la notion de temps : plus la balle est haute, plus le joueur et son adversaire auront du temps pour réaliser leurs actions respectives. A contrario, si la balle lancée est basse, les joueurs seront plus en difficulté.

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

- Pour forcer les joueurs à aller vers le ballon, donc à se déplacer, donc à lire des trajectoires.
- Pour augmenter la distance de contact main-ballon du centre de gravité, afin d'intégrer la nécessité de l'équilibre au contact.
- Le fait de jouer en passe amène aussi plus de précision qu'en manchette : autoriser la réception en manchette engendre beaucoup d'erreurs de contacts, dues essentiellement au fait que les joueur(se)s se déplacent beaucoup moins. L'utilisation de la manchette replacerait ainsi l'élève dans une dynamique de rupture, et entraîne une baisse de prise d'informations. Cela va à l'encontre de l'objectif recherché.

Le choix de la hauteur de filet est déterminant pour la qualité du jeu produit.
Sur les 3 premières étapes, nous laissons des filets hauts pour maintenir une certaine dose de continuité. Ceci se rapprochant des arguments sur les engagements.
Filet haut : trajectoire plus longues qui donnent du temps (facilite la continuité)
Filet bas : trajectoires tendues qui favorisent l'attaque (facilite la rupture)
A partir du 4ème niveau, nous baissons 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.

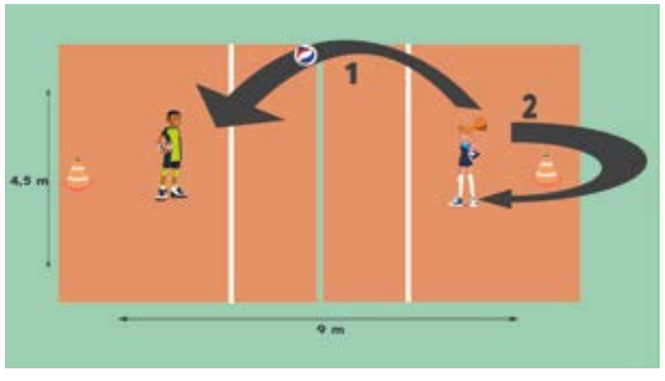
DÉPASSER LE PROBLÈME DU « NON JEU » ET/OU DU RENVOI DIRECT...

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



ENGAGEMENT	Il se fait de l'intérieur du terrain, par un lancer de bas en haut, de derrière la zone de service situé à 1,5m du filet. Le ballon est tenu au niveau de la taille ou plus. Pas d'effet dans le lancer. Après le service, le joueur reste dans son terrain.
RECEPTION	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.
RENVOI	Il se réalise comme le service, de bas en haut, avec un lancé qui part sous le niveau de la taille, et entre les appuis. 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. 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.

RESSOURCES SOLLICITÉES PAR L'ÉTAPE 1

INTENTIONNELLES
Renvoyer le ballon pour mettre en difficulté l'adversaire et marquer le point.

BIO- INFORMATIONNELLES
Identifier les trajectoires de balle - Prise en compte de l'adversaire et décider d'une zone de marque (capacité à élaborer une stratégie) - Anticipation-Coïncidence (se déplacer et attraper le ballon selon le mode imposé).

BIOMÉCANIQUES
Rompre un équilibre rassurant pour rechercher un déséquilibre pour se déplacer - Dissociation segmentaire bras-jambes + têtes/tronc => construction de nouveaux repères dans l'espace - Dosage puissance et direction du renvoi - déplacement dans l'espace arrière.

BIOÉNERGÉTIQUES
Composante aérobie principalement sollicitée si les échanges durent longtemps.

BIO-AFFECTIVES
Rentrer dans le duel. Donner une consonance ludique et mettre en réussite par rapport au duel qui facilite l'adhésion par le mouvement . Générer des insatisfactions à ne pas produire, et reproduire des techniques propres au volley-ball : «C'est pas du Volley-ball».

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

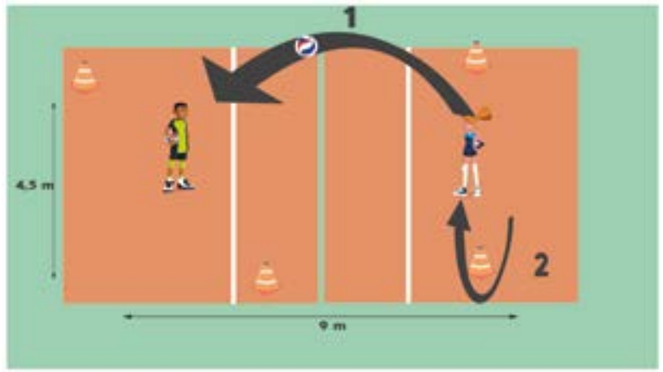
LIRE LA TRAJECTOIRE, SE PLACER DERRIÈRE LE BALLON ET DÉPASSER L'APPRÉHENSION DU CONTACT.

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. »

Le joueur intercepte le ballon à 1 main, et le fais rebondir 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



ENGAGEMENT	Il se fait de l'intérieur du terrain, derrière la zone de service situé à 1,5m du filet, par un lancer au -dessus de soi, un dribble à une main et une passe à 10 doigts. Après l'engagement, le joueur reste dans son terrain.
RECEPTION	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.
RENVOI	Après le premier rebond, le joueur réalise un second dribble devant lui qui devra lui permettre ensuite de renvoyer le ballon chez l'adversaire en passe à 10 doigts. Evolution possible = passe juste après le premier rebond. 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, 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. • L'adversaire renvoie dans le filet ou dehors. • L'adversaire ne réalise pas le jeu sans ballon après le renvoi.

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

RESSOURCES SOLLICITÉES PAR L'ÉTAPE 2

INTENTIONNELLES
Renvoyer le ballon pour mettre en difficulté l'adversaire et marquer le point.

BIO- INFORMATIONNELLES
Anticipation-Coïncidence. Se placer derrière le ballon - Décentration par rapport au ballon pendant le déplacement + adaptation des placements - Repères spatiaux dans déplacements arrière - Gagner du temps pour se placer sous le ballon.

BIOMÉCANIQUES
Pressions à exercer sur le ballon pour le faire remonter + mise à distance à construire - Coordination / Dissociation segmentaire (tête / tronc pour gagner du temps à 10 doigts) - Placements équilibrés sous le ballon.

BIOÉNERGÉTIQUES
Aérobie essentiellement si travail dans la continuité.

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

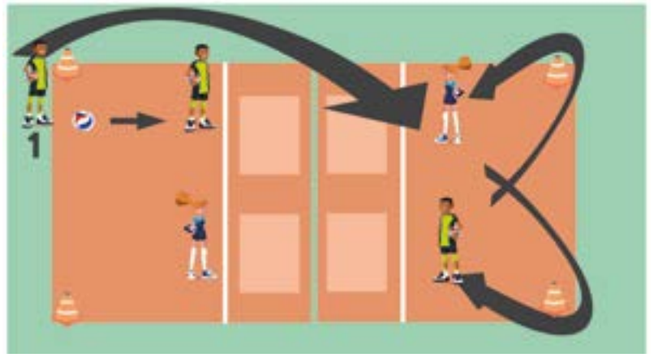
COMPORTEMENTS OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDIATIONS ENVISAGEABLES
Les joueurs ramènent le premier ballon trop près d'eux.	Ressources biomécaniques : mise à distance du ballon à construire.	Faire rebondir le ballon devant soi, utilisation de cibles au sol par exemple.
Le second ballon ne rebondit pas assez haut => le renvoi à 10 doigts est délicat.	Ressources bio-informationnelles : ils jouent le ballon devant leurs yeux => impossible de gagner du temps car le placement est inapproprié. Ressources biomécaniques : dissociation tête/ tronc = impératif.	Faire rebondir le ballon par terre et « faire une tête ».
Pas assez de temps créé entre la réception à 10 doigts et le rebond.	Ressources bio-informationnelles : analyse des trajectoires de ballon pour se déplacer et se placer. Ressources biomécaniques : pour coordonner et synchroniser les actions visant à gagner du temps (dissociations segmentaires).	Double tâche pour obliger le gain de temps.
Lieu de réception = lieu de renvoi.	Ressources intentionnelles : amener l'élève à considérer le rapport de force comme un 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.

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)

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.
RECEPTION	Les 2 partenaires sont côte à côte. La réception se fait par 1 rebond accompagné, puis 1 passe à dix doigts vers mon passeur qui se sera placé dans une zone matérialisée près du filet.
RENVOI	Le passeur aura bloqué le ballon en passe haute 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*. Evolution possible = passe directe sans aménagement. 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 un objet . 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.

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.

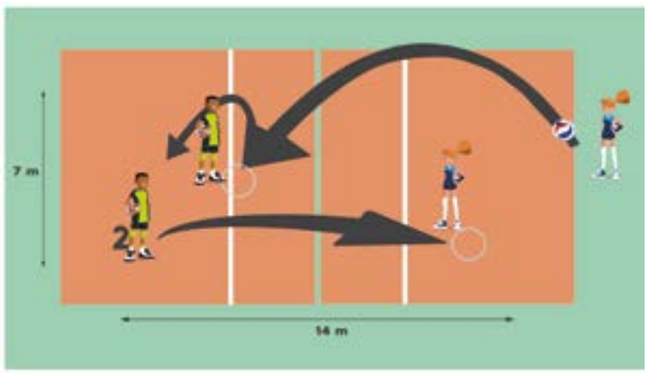
COMPORTEMENTS OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDIATIONS ENVISAGEABLES
Le joueur intercepte très tôt et les passes sont tendues vers la zone avant (passeur).	Intentionnelles : son intention est d'aller smasher, il en oublie les principes concernant le gain du temps. Bio-informationnelles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

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

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).
RECEPTION	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.
RENVOI	Il se fait par un renvoi en passe à 10 doigts.
JEU SANS BALLON	Le joueur qui a le cerceau doit passer dedans et le passer au partenaire. 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 en revient pas sur le passeur), le joueur marque double point.

RESSOURCES SOLLICITÉES PAR L'ÉTAPE 4

INTENTIONNELLES
Renvoi différé - Renvoyer le ballon chez l'adversaire en jouant avec un partenaire proche du filet => Donner du temps pour mieux en gagner = Facteur de réussite dans la construction d'un rapport de force favorable.

BIO- INFORMATIONNELLES
Non porteur : avec cerceau = lecture trajectoire balle + décentration par rapport au ballon après le rebond + latéralisation.
Joueur sans cerceau : Analyse trajectoire ballon et placement, mise à distance par rapport à son partenaire. Se repérer dans l'espace pour se situer, s'orienter par rapport à la cible. Décider du temps à donner au partenaire pour construire un rapport de force favorable.

BIOMÉCANIQUES
Non porteur : utilisation des jambes pour poser le cerceau (souplesse articulaire combinée à l'attitude = intéressant).
Joueur sans cerceau : coordonner son déplacement qui doit rester équilibré. Rôle des bras à affiner : équilibrateur et propulseur.

BIOÉNERGÉTIQUES
Aérobie. Voie des phosphagènes sollicitée sur les déplacements courts vers le filet.

BIO-AFFECTIVES
Faire confiance au partenaire - Communiquer pour aider le partenaire à s'orienter dans l'espace - Insatisfaction à ne pas construire un rapport de force favorable avec le partenaire => recherche à conclure l'échange rapidement.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES	EXPLICATIONS POSSIBLES EN TERME DE RESSOURCES	REMEDIATIONS 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.
Position du premier porteur de balle = trop près du cerceau ou à côté.	Bio-informationnelles : n'anticipe pas la trajectoire du ballon après rebond - ne comprend pas l'enjeu de rester loin derrière le ballon - pas de décentration par rapport au ballon. Biomécaniques : Dissociation jambes/tronc pas intégrée pour se placer sous le ballon.	Relancer le ballon vers le partenaire qui a posé le cerceau, et qui se rend disponible près du filet. Le partenaire rattrape à 10 doigts au dessus de la tête.
Recherche un renvoi vite et long quelque soit la zone de tir.	Intentionnelles : est rentré dans la construction d'un rapport de force favorable mais veut conclure trop vite sans prendre en compte sa situation dans le duel. Bio-informationnelles : reste centré sur le ballon. L'adversaire n'est pas intégré dans sa vision. Prise de décision saltatoire.	Se donner du temps pour reconstruire sa nouvelle attaque - le gagne-terrain peut ne plus suffire pour remporter les échanges => observation de l'équipe adverse pour en exploiter les points faibles.

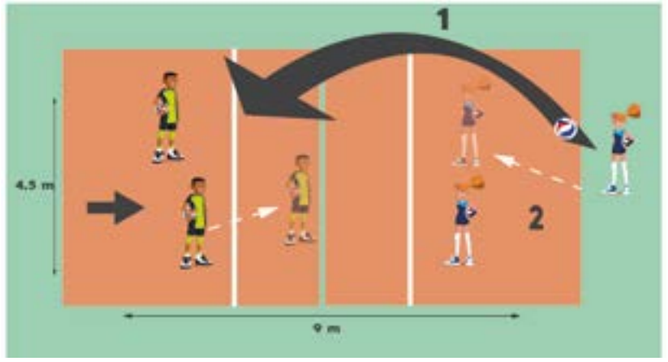
JOUER FACE À SON PARTENAIRE, SE DÉPLACER ET RESTER ÉQUILIBRÉ AU CONTACT, CONSTRUIRE UNE ATTAQUE.

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)



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.
RECEPTION	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. => aménagement possible en cas de balle smashée puissante.
RENVOI	Le passeur bloque le ballon, et sans déplacement, renvoi de suite à son partenaire, dans l'axe de ses épaules (« bloqué relancé »). L'attaquant renvoie à 10 doigts ou à une main.
JEU SANS BALLON	Le passeur passe entre les jambes de l'attaquant, ou l'attaquant saute au-dessus du passeur qui sera au sol... 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.

RESSOURCES SOLLICITÉES PAR L'ÉTAPE 5

INTENTIONNELLES
Jouer avec un partenaire-relai pour attaquer plus efficacement la cible adverse : gagner du temps chez soi pour en faire perdre aux adversaires => Gagner en augmentant la vitesse de jeu => RENVOI DIFFERE.

BIO- INFORMATIONNELLES
Non porteur (non réceptionneur/défenseur) : attitude anticipatrice pour être disponible en zone avant. Porteur : se placer par rapport au ballon pour jouer à 10 doigts.
Observation des adversaires => les mettre en mouvement pour libérer des cibles - Choix de la technique de renvoi adaptée au rapport de force.

BIOMÉCANIQUES
Coordination : décaler, dissocier et prolonger les actions pour plus d'efficacité (lever le ballon pour attaquer) - s'équilibrer : pieds décalés, jouer le ballon à l'arrêt, épaules tournées vers la cible.

BIOÉNERGÉTIQUES
Engagement physique important corrélé avec un sens du jeu compris, une concordance avec les représentations et une bonne réussite perçue.

BIO-AFFECTIVES
Plaisir à enchaîner des actions - Insatisfaction à ne pas concrétiser un rapport de force favorable, à ne pas prendre l'adversaire de vitesse => augmenter les incertitudes spatiales et temporelles.

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

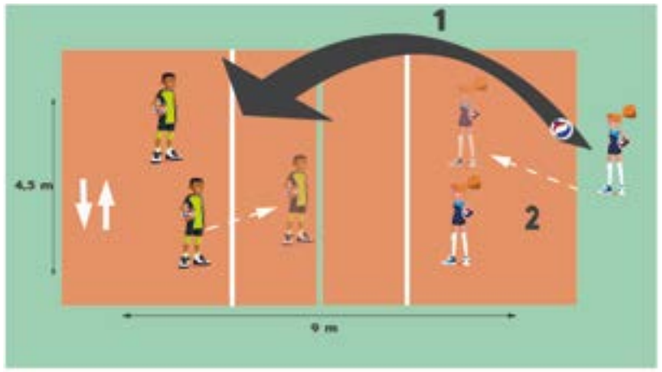
CONSTRUIRE UN JEU SIMPLE EN DEUX CONTRE DEUX...

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

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)



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.
RECEPTION	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 rupture par le smash.
RENVOI	Construction offensive classique. Attaque possible.
JEU SANS BALLON	Les partenaires changent de demi-terrain (droite/gauche) dès le franchissement du ballon vers l'adversaire. ↓↑ 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 est préalable à l'évaluation de la situation référence proposée pour le diplôme national du brevet.

RESSOURCES SOLLICITÉES PAR L'ÉTAPE 6

INTENTIONNELLES
Prendre l'adversaire de vitesse. Utiliser le renvoi direct à bon escient.

BIO- INFORMATIONNELLES
Observer les contacts, les effets sur le ballon et les trajectoires pour optimiser les placements et les frappes. Reproduire les trajectoires qui posent le plus de difficultés à l'adversaire. Identifier les intentions de l'adversaire, identifier les situations favorables pour une prise de risque à l'attaque.

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

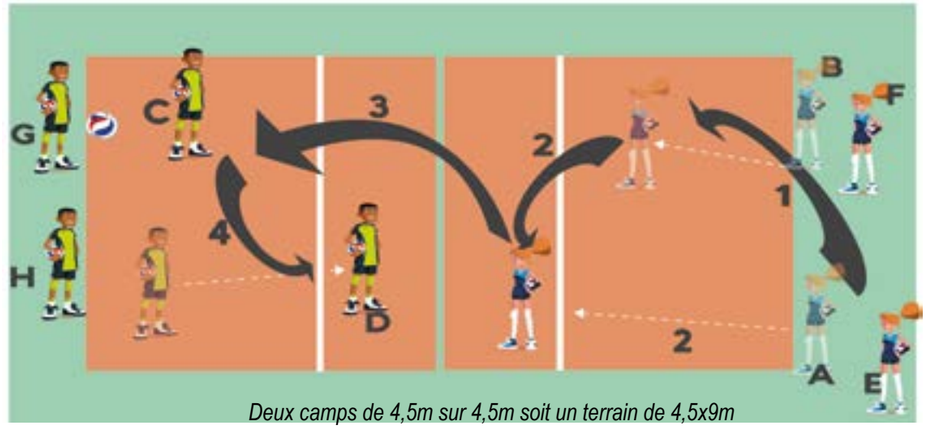
EXEMPLES DE SITUATIONS PÉDAGOGIQUES
et
DE SYSTÈMES D'ORGANISATION COLLECTIVE

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, dans le but d'encourager les contacts hauts à deux mains et pour optimiser le jeu et la recherche de rupture par le smash.
Le recours possible à la situation du « passe et va » pour l'évaluation du niveau 2 est un aménagement qui a pour objectif de renforcer les techniques du jeu en triangle indispensables pour le passage au jeu en collectif à 4 contre 4.

Cette situation 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.



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

Quand la paire AB a effectué le renvoi vers la paire CD, la paire AB sort du terrain et est remplacée par la paire EF.
La paire AB peut soit revenir en arrière de son terrain, en attente, soit aller se placer en attente du côté de la paire GH. Dans ce cas, la paire CD ira en attente du côté de la paire AB.

EVOLUTIONS POSSIBLES DANS LA SITUATION

Aménagement maximal (lancers, bloqués, renvois)
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)

Aménagement Second contact
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.

Situation optimale (niveau 3)
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.

UTILISATION DU «3 CONTRE 3» *(système d'organisation collective)*

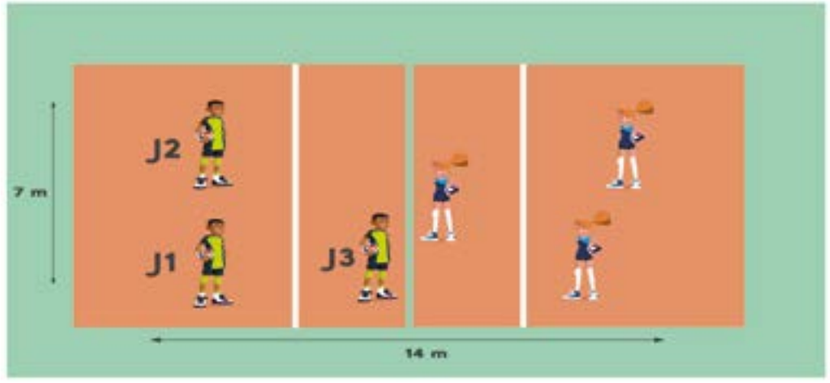
SITUATION DU 3 CONTRE 3 « SIMPLE ».

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).

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



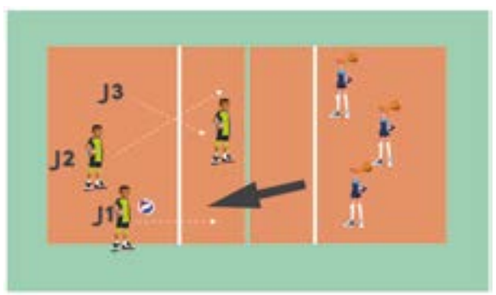
SITUATION RÉFÉRENCE DE NIVEAU 3 AVEC FIN DE CYCLE VOLLEY-BALL.

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.

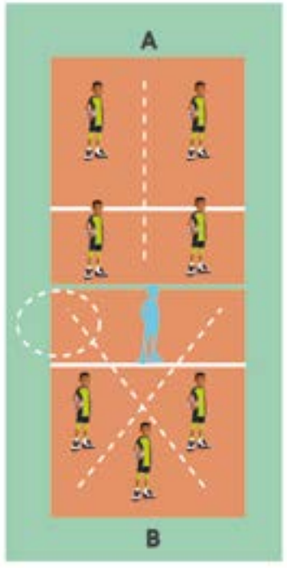
Si J1 effectue la relance, J3 se détermine passeur et J2 croise en zone avant aile gauche. J1 s'engage à l'attaque sur son aile droite.



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.

LES SYSTÈMES «4 CONTRE 4» *(système d'organisation collective)*

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).

A CES DEUX SYSTEMES 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).

SAVOIR ARBITRER

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

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

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.

PROPOSITIONS DE FORMES DE COMPÉTITION EN VOLLEY-BALL UNSS

Préconisations de formes de jeu UNSS

Chaque année, seule une minorité des pratiquants UNSS en volley-ball participe à un championnat de France, une qualification inter-académique ou un championnat académique. Or les règlements «nationaux officiels» (fiche sport nationale) de ces compétitions sont généralement déclinés sans aménagements sur l'ensemble des pratiquants et sur l'année entière, pénalisant ainsi la majorité des jeunes qui n'ont pas vocation à se qualifier. Ils subissent de ce fait des règles inadaptées - à leur niveaux - rendant le jeu rare, mité par de constants échecs précoces démotivants : Services « normés» ou «conformes aux règles officielles» ratés, réceptions en manchettes qui se soldent majoritairement par un échec direct (ace/faute de réception) ou indirect (incapacité pour un partenaire d'assurer à minima la continuité du jeu), incompréhension des rôles dans un collectif et détermination individuelle trop tardive de la tâche à assumer (crise de temps liée au cognitif) sont autant d'exemples de ces échecs précoces.

Ce document vise à proposer, parallèlement, aux rares dates clefs qualificatives incontournables, des formules de jeu pensées pour le plus grand nombre, de la catégorie benjamin(e)s aux junior(e)s - sénior(e)s.

Nous visons ici à proposer un cahier des charges plus conforme au niveau réel (technique principalement) de la grande majorité des joueur(se)s. Plus particulièrement, on cherche à :

- Favoriser l'émergence du jeu en éliminant les principaux facteurs de rupture précoces (service tennis réglementaire et réception en «manchette» par exemple)

- Augmenter le nombre de contacts par joueur par unité de temps afin d'accélérer la progression dans la maîtrise du ballon, et donc directement agir sur la notion de plaisir

- Augmenter la dépense énergétique en favorisant la continuité des échanges et renforcer l'attractivité du jeu

Les pages suivantes de ce document renferment :

- Un calendrier annuel de propositions évolutives de formes de jeu intégrant la progression des jeunes («la trame»)

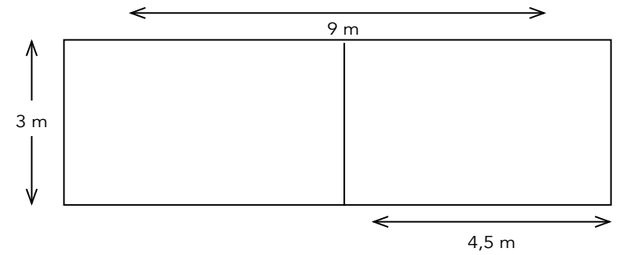
- Un descriptif précis de l'ensemble des formes de jeu («les outils»)

Les référents de districts ou départementaux en volley-ball et les services départementaux UNSS pourront s'inspirer de ces préconisations et les adapter à leurs spécificités. La trame et les outils proposés ne constituent pas une obligation mais plus une orientation générale du jeu.

Afin d'illustrer le cadre général de fonctionnement, vous trouverez à la fin de ce document quelques exemples détaillés d'organisation de plateaux, ainsi que des conseils sur le type de matériel préconisé nécessaire.

Niveau de jeu 1A

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Forme de jeu

- 1 contre 1 en montante descendante, avec possibilité d'identifier des niveaux par secteurs (terrains seniors dédiés à un niveau). En cas de nombre impair, préconisation de «tournante» ou 2 contre 1 type ping-pong ou encore joueur en attente rentre côté perdant.

Services

- Le service est réalisé alternativement par chacun des joueurs, sur «Lancer - Passer» dans le camp adverse de l'intérieur de son propre terrain.

Temps de jeu

- 2'30 minimum à 4 minutes maximum. Possibilité d'arrêter les matchs au score lorsqu'un joueur atteint 7 à 9 points.

Variantes des règles 1A

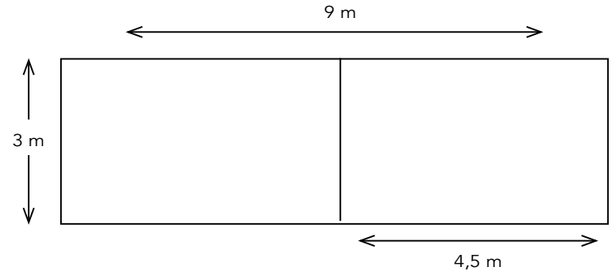
Manchette interdite remplacée par «passe basse» (contact poussé vers le haut, mains ouvertes, sorte de porté pleines mains)

- 1 : Attraper / Lancer - Passer
- 2 : 1 touche / Attraper / Lancer - Passer
- 3 : 1 touche / Attraper / Lancer - Frapper à une main
- 4 : 3 touches minimum à 6 maximum

Ballons recommandés
En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 1B

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Forme de jeu

- 1 contre 1 en montante descendante, avec possibilité d'identifier des niveaux par secteurs (terrains seniors dédiés à un niveau). En cas de nombre impair, préconisation de «tournante» ou 2 contre 1 type ping-pong ou encore joueur en attente rentre côté perdant.

Services

- Le service est réalisé alternativement par chacun des joueurs, sur «Lancer - Passer» dans le camp adverse de l'intérieur de son propre terrain.

Temps de jeu

- 2'30 minimum à 4 minutes maximum. Possibilité d'arrêter les matchs au score lorsqu'un joueur atteint 7 à 9 points.

Variantes des règles 1B

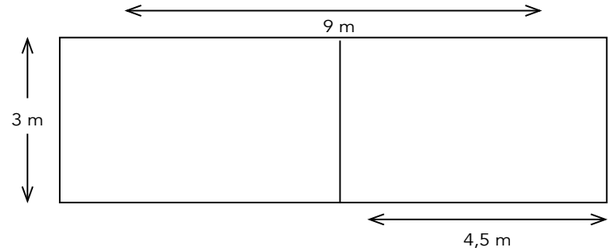
Introduction de la manchette co-existante avec «passe basse»

- 1 : Manchette / Attraper / Lancer - Passer
- 2 : Manchette + 3 touches obligatoires
- 3 : Manchette / Attraper / Lancer - Frapper à une main
- 4 : 3 touches minimum à 6 maximum

Ballons recommandés
En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 2A

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Forme de jeu
- 2 contre 2 en montante descendante, avec possibilité d'identifier des niveaux par secteurs (terrains seniors dédiés à un niveau). En cas de nombre d'équipes impair, préconisation d'équipe en attente qui rentre côté perdant.

Services

- Le service est réalisé alternativement par chacune des équipes, sur «Lancer - Passer» dans le camp adverse de l'intérieur de son propre terrain.

Temps de jeu
- 3' minimum à 5 minutes maximum. Possibilité d'arrêter les matchs au score lorsqu'un joueur atteint 7 à 9 points.

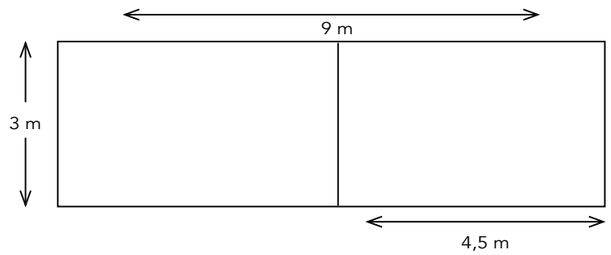
Variantes des règles 2A
- Manchette interdite remplacée par «passe basse» (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains)
- Retours directs interdits, obligation de respect du tableau ci-dessous.

Difficulté	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
1	Attraper / Lancer - Passer au partenaire	Attraper / Lancer - Passer au partenaire	1 touche
2	1 touche / Attraper / Lancer au partenaire	Attraper / Lancer - Passer au partenaire	1 touche
3	2 touches de ballon	Attraper / Lancer - Passer au partenaire	1 touche
4	1 à 2 touches de ballon	2 touches de ballon	1 à 2 touches de ballon

Ballons recommandés
En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 2B

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Forme de jeu

- 2 contre 2 en montante descendante, avec possibilité d'identifier des niveaux par secteurs (terrains seniors dédiés à un niveau). En cas de nombre d'équipes impair, préconisation d'équipe en attente qui rentre côté perdant.

Services

- Le service est réalisé alternativement par chacune des équipes, sur «Lancer - Passer» dans le camp adverse de l'intérieur de son propre terrain, ou sur service par dessous («latéral» ou «cuiller») derrière la ligne des 3m.

Temps de jeu
- 3' minimum à 5 minutes maximum. Possibilité d'arrêter les matchs au score lorsqu'un joueur atteint 7 à 9 points.

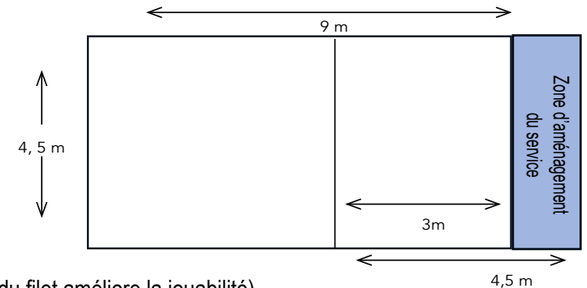
Variantes des règles 2A
- Introduction de la manchette coexistant avec «passe basse». Retours directs interdits, obligation de respect du tableau ci dessous. Possibilité d'imposer le type de dernière touche de ballon (frappe à une main notamment)

Difficulté	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
1	1 touche de ballon (manchette) / Attraper / Lancer - Passer	2 touches de ballon	1 touche
2	1 touche	Attraper / Lancer - Passer	1 touche
3	1 à 2 touches de ballon	1 à 2 touches de ballon	1 à 2 touches de ballon
4	1 touche	1 à 2 touches de ballon	1 touche

Ballons recommandés
En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 3A

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs

- 3 (+1 remplaçant maximum)

Changements

- Dans le cas où l'équipe possède 1 remplaçant, la règle de participation est appliquée, c'est à dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur. Dès lors qu'il y a deux remplaçants, on fait une équipe de 2 qui peut évoluer dans les niveaux 3 en sous-effectif.

Services

Le service doit être obligatoirement effectué par en dessous - (service cuiller ou latéral)
- Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 3m du filet
- Un même joueur ne peut exécuter plus de 3 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions

Tous les joueurs doivent servir (chacun à leur tour)
- Il n'y a pas de joueur arrière
- La position des joueurs sur le terrain est libre.

Temps mort

- Une équipe a droit à 2 temps morts de 30'' par set.
- Il n'y a pas de temps mort technique.

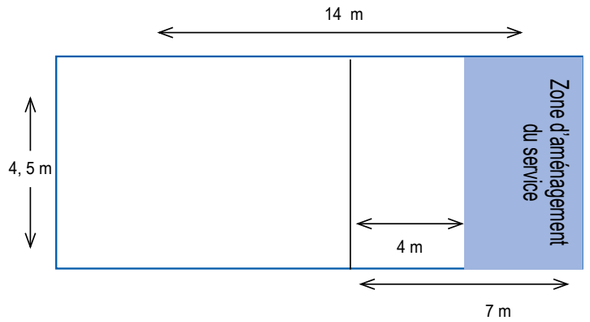
Touches de ballon

- Trois touches de ballon par équipe obligatoires (retour direct interdit) avec possibilité d'attraper - lancer le deuxième contact sur le mode «ballon brûlant».
- Manchette interdite remplacée par «passe basse» (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains)

Ballons recommandés
En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 3B

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs

- 3 (+2 remplaçants maximum)

Changements

- Dans le cas où l'équipe possède 1 remplaçant, la règle de participation est appliquée, c'est à dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur. Dès lors qu'il y a deux remplaçants, on fait une équipe de 2 qui peut évoluer dans les niveaux 3 en sous-effectif.

Services

Le service doit être obligatoirement effectué par en dessous - (service cuiller ou latéral)
- Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 4 m du filet
- Un même joueur ne peut exécuter plus de 3 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions

Tous les joueurs doivent servir (chacun à leur tour)
- Il n'y a pas de joueur arrière
- La position des joueurs sur le terrain est libre.

Temps mort

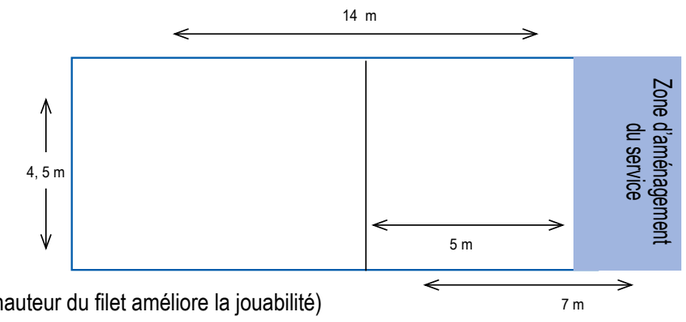
- Une équipe a droit à 2 temps morts de 30" par set.
- Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon
- De une à trois touches de ballon par équipe avec possibilité d'attraper - lancer le deuxième contact sur le mode «ballon brûlant». Manchette et «passe basse» (contact poussé vers le haut, mains ouverts, sorte de porté pleines mains) autorisées.

Ballons recommandés
En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 3B

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs

- 3 (+2 remplaçants maximum)

Changements

- Dans le cas où l'équipe possède 1 remplaçant, la règle de participation est appliquée, c'est à dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur. Dès lors qu'il y a deux remplaçants, on fait une équipe de 2 qui peut évoluer dans les niveaux 3 en sous-effectif.

Services

- Service tennis autorisé.
- Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 5 m du filet, mais dans ce cas, le service doit être obligatoirement effectué par en dessous - (service cuiller ou latéral)
- Un même joueur ne peut exécuter plus de 3 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions

Tous les joueurs doivent servir (chacun à leur tour)
- Il n'y a pas de joueur arrière
- La position des joueurs sur le terrain est libre.

Temps mort

- Une équipe a droit à 2 temps morts de 30" par set.
- Il n'y a pas de temps mort technique.

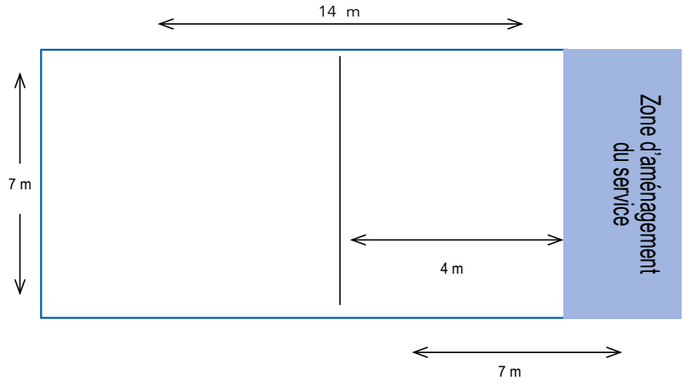
Touches de ballon

- Pas d'aménagement spécifique

Ballons recommandés
En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 4A

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs

- 4 (+2 remplaçants maximum). A partir de 3 remplaçants, une autre équipe est crée (possibilité de jouer en sous effectif).

Changements

- Dans le cas où l'équipe possède 1 à 2 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est à dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur.

Services

Le service doit être obligatoirement effectué par en dessous - (service cuiller ou latéral)
- Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 4 m du filet
- Un même joueur ne peut exécuter plus de 3 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions

- Le joueur poste 1 doit obligatoirement servir, il se retrouve arrière.
- Les 4 positions des joueurs sur le terrain sont numérotées comme suit :
    - La position 1 sera celle du joueur arrière
    - La position 2 sera celle du joueur avant droit
    - La position 3 sera celle du joueur avant centre
    - La position 4 sera celle du joueur avant gauche

Positions relatives des joueurs entre eux (au moment de la frappe du ballon au service)

- Les joueurs avants, de chaque équipe, doivent se positionner dans l'ordre 2, 3, 4 de droite à gauche du terrain (en regard du filet)
- Le joueur arrière de l'équipe en réception doit se positionner en arrière des 3 joueurs avants.

Temps mort

- Une équipe a droit à 2 temps morts de 30" par set.
- Il n'y a pas de temps mort technique. `

Touches de ballon

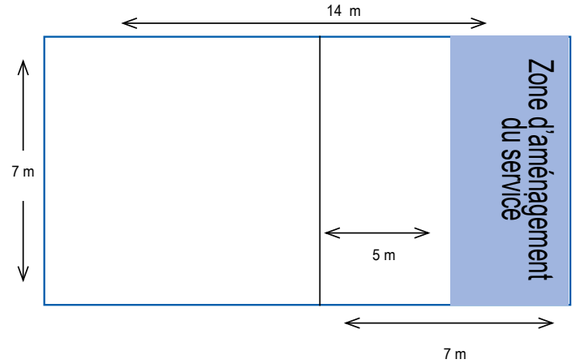
- De une à trois touches de ballon par équipe avec possibilité d'attraper - lancer le deuxième contact sur le mode «ballon brûlant». Manchette et «passe basse» (contact poussé vers le haut, mains ouverts, sorte de porté pleines mains) autorisées.

Ballons recommandés

En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 4B

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs

- 4 (+2 remplaçants maximum). A partir de 3 remplaçants, une autre équipe est créee (possibilité de jouer en sous effectif).

Changements

- Dans le cas où l'équipe possède 1 à 2 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est à dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur.

Services

Le service doit être obligatoirement effectué par en dessous - (service cuiller ou latéral)
- Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 4 m du filet
- Un même joueur ne peut exécuter plus de 3 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions

- Le joueur poste 1 doit obligatoirement servir, il se retrouve arrière.
- Les 4 positions des joueurs sur le terrain sont numérotées comme suit :
    - La position 1 sera celle du joueur arrière
    - La position 2 sera celle du joueur avant droit
    - La position 3 sera celle du joueur avant centre
    - La position 4 sera celle du joueur avant gauche

Positions relatives des joueurs entre eux (au moment de la frappe du ballon au service)

- Les joueurs avants, de chaque équipe, doivent se positionner dans l'ordre 2,3,4 de droite à gauche du terrain (en regard du filet)
- Le joueur arrière de l'équipe en réception doit se positionner en arrière des 3 joueurs avants.

Temps mort

- Une équipe a droit à 2 temps morts de 30" par set.
- Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon

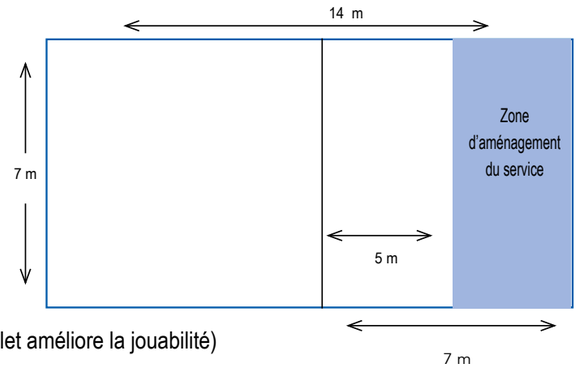
- Autorisation de la «passe basse» (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains) et de la manchette.

Ballons recommandés

En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Niveau de jeu 4C

Dimensions du terrain



Hauteur du filet

- Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs

- 4 (+2 remplaçants maximum). A partir de 3 remplaçants, une autre équipe est crée (possibilité de jouer en sous effectif).

Changements

- Dans le cas où l'équipe possède 1 à 2 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est à dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur.

Services

- Service tennis autorisé
- Possibilité d'une zone d'aménagement à 5 m du filet, mais dans ce cas le service doit être obligatoirement effectué par en dessous (service cuiller ou latéral).
- Un même joueur ne peut exécuter plus de 3 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions

- Le joueur poste 1 doit obligatoirement servir, il se retrouve arrière.
- Les 4 positions des joueurs sur le terrain sont numérotées comme suit :
    - La position 1 sera celle du joueur arrière
    - La position 2 sera celle du joueur avant droit
    - La position 3 sera celle du joueur avant centre
    - La position 4 sera celle du joueur avant gauche

Positions relatives des joueurs entre eux (au moment de la frappe du ballon au service)

- Les joueurs avants, de chaque équipe, doivent se positionner dans l'ordre 2, 3, 4 de droite à gauche du terrain (en regard du filet)
- Le joueur arrière de l'équipe en réception doit se positionner en arrière des 3 joueurs avant.

Temps mort

- Une équipe a droit à 2 temps morts de 30" par set.
- Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon

Pas d'aménagement spécifique.

Ballons recommandés

En fonction de la catégorie et/ou du niveau > informations page 60

Propositions d'organisations de plateaux

Le matériel

Le temps de mise en place et les possibilités d'évolution des formes de jeu du plateau amènent à utiliser un matériel :

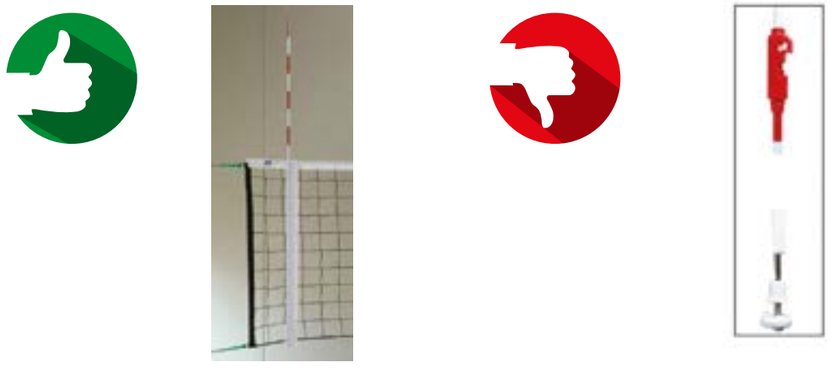
- amovible et garantissant une sécurité maximale dans le cadre de la pratique
- créant un visuel permettant la compréhension des espaces de jeu et parallèlement la motivation

Le marquage au sol ne doit pas glisser sous l'appui ou provoquer de blessures.

Sont préconisés :

- les «galettes» ou «crêpes» ou encore «plots types soucoupes plats écrasables»
- Au détriment des plots en plastique «durs» ou «glissants».

Des antennes permettent de mieux appréhender les espaces aériens, mais aussi de repérer très rapidement les espaces au sol dans la continuité de l'antenne. Les mettre en place et les déplacer rapidement est important, aussi sont préconisées les antennes à scratch au détriment des antennes à vis.



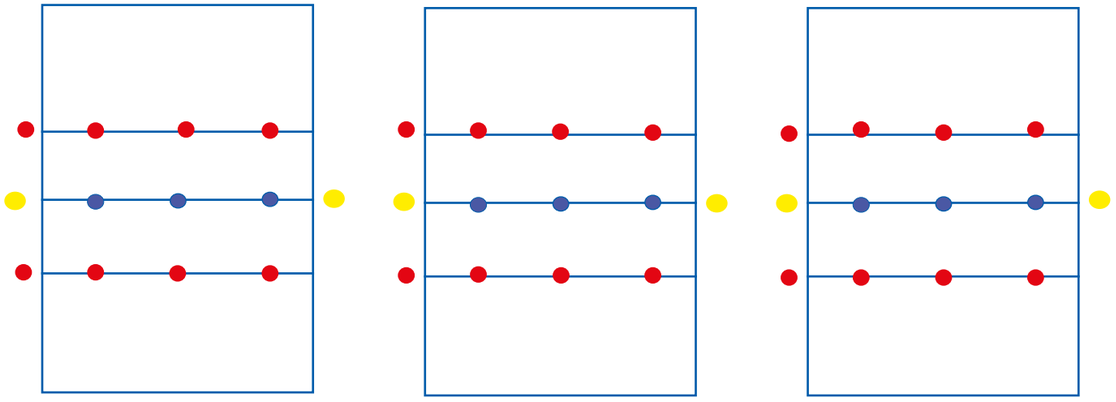
Exemples de plateaux débutants en début d'année :

De 24 (1c1) à 48 (1c1 avec système «ping-pong» = chacun joue une balle à son tour dans le même échange) jeunes jouent en même temps dans un type C. Montée - descente au temps, 2'30'' par match.

Poteaux

Plots

Antennes à scratch

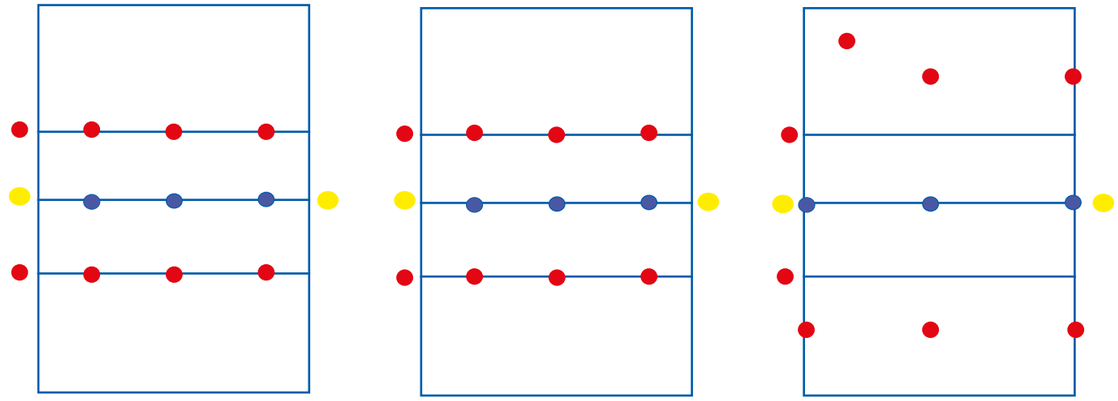


Formule 1A

Si besoin (nombre impair ou beaucoup de jeunes), 3 voire 4 sur un terrain avec un système en «gagne-terrain» ou joueur en attente qui rentre côté perdant, ou encore ping-pong ou «tournante».

Si besoin (nombre impair ou beaucoup de jeunes), 3 voire 4 sur un terrain avec un système en «gagne-terrain» ou joueur en attente qui rentre côté perdant, ou encore ping-pong ou «tournante».

Possibilité de jouer aussi en alternance type « coupe Davis» : A joue contre C pendant que B joue contre D.
Puis A et B joue contre C et D en 2c2.
La version ci-dessous présente une formule en simultané - parallèle, mais on peut aussi l'envisager sous format alterné (d'abord tous les 1c1, puis les 2c2).



Formule 1A

Si besoin (nombre impair ou beaucoup de jeunes), 3 voire 4 sur un terrain avec système en «gagne-terrain» ou joueur en attente qui rentre côté perdant, ou encore ping-pong ou «tournante»

Formule 1A

Si besoin (nombre impair ou beaucoup de jeunes), 3 voire 4 sur un terrain avec système en «gagne-terrain» ou joueur en attente qui rentre côté perdant, ou encore ping-pong ou «tournante»

Formule 2A

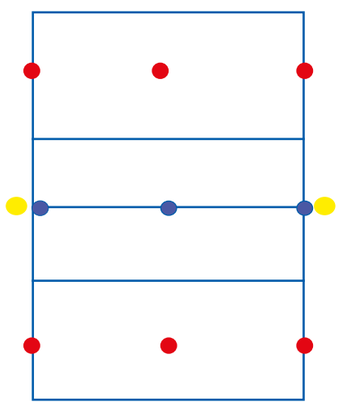
On peut ici laisser des matches simples ou 3 équipes de 2 qui s'affrontent avec équipe en attente qui rentre côté perdant et engage à chaque fin d'échange.

Organisation de plateaux à niveaux hétérogènes

Pour cet exemple, on pourrait imaginer des benjamins et benjamines jouer ensemble, benjamin(e)s et minimes aussi, dont le niveau est «débutant» et «débrouillé».

24 joueur(se)s, avec possibilité de gérer le nombre impair en créant 1 «unité joueur» avec 2 jeunes liés. (On se retrouve avec un 3c2 où l'équipe de 3 contient 1 joueur libre et 2 joueurs «attachés»)

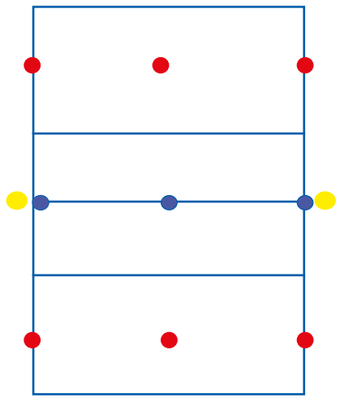
Montante descendante à chaque fin des 3 matchs de «King of the Beach» comme indiqué (7 à 9 minutes par tour). 2'30 à 3'00 par match. Système en montée-descente. Montée vers le terrain le plus fort (ici 2B).



Formule 2A

Formule «King of the Beach», 2c2 avec changement de partenaire à chaque match

A la fin des 3 matchs, 1er et 2ème montent d'un cran
3ème et 4ème descendent d'un cran



Formule 2B

Formule «King of the Beach», 2c2 avec changement de partenaire à chaque match

A la fin des 3 matchs, 1er et 2ème montent d'un cran
3ème et 4ème descendent d'un cran

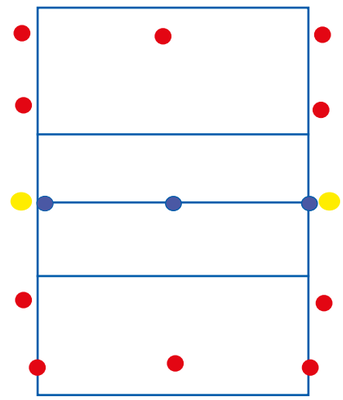
Autre possibilité

Variation autour du 4c4 avec possibilité de jouer à 3 pour gérer les effectifs au mieux (Cf règlements des formules 4.)

Possibilité d'adapter les dimensions des terrains pour faire jouer un maximum d'équipes (de poteau à milieu de terrain = 2 terrains de 5,5m de large sur un terrain 9x18m).

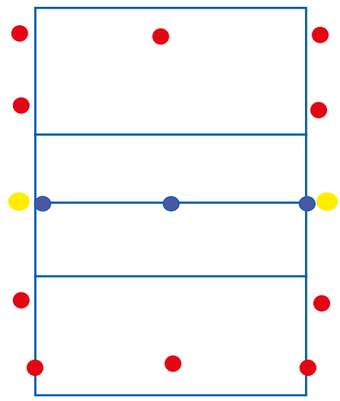
Montée descente avec matchs au temps (7' à 9' par match)

Montée vers le terrain le plus fort (ici 4C)



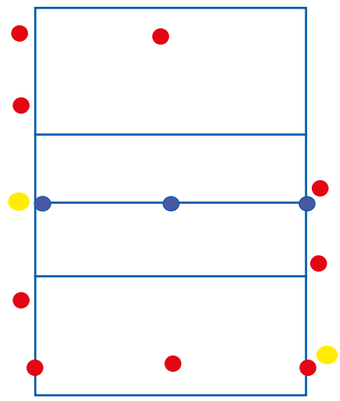
Formule 4B

En championnat entre 3 équipes avec une équipe à l'arbitrage.
Ici on a fait le choix de 2x3 équipes sur 1/2 terrain «optimisé» (jusqu'au poteau).



Formule 4B

En championnat entre 3 équipes avec une équipe à l'arbitrage.



Formule 4B

En championnat entre 3 équipes avec une équipe à l'arbitrage.

JEUNE ENTRAÎNEUR UNSS-FFVOLLEY

« JEUNE ENTRAINEUR » 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 elle lui donne tout son sens notamment en créant dans l'architecture des diplômes un premier diplôme, le Brevet Fédéral 6 (BF6 ou Certificat d'Animateur Volley-Ball - hors alternance en club), auquel le « Jeune Entraîneur » a accès par équivalence.
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. Vous pouvez contacter pour de plus amples informations : franck.vacher@ac-lyon.fr

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 œuvre les 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 fabriquants. Les caractérisitiques 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'APPROCHE DU VOLLEY

- Le **SOFT VOLLEY**, idéal pour l'initiation
- Le **VOLLEY-ASSIS**, pratique inclusive

Le soft volley, une nouvelle pratique pour l'initiation volley-ball en établissement scolaire

Volleysanté soft

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 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 manipulation 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
Chrystel BERNOU
Chef de projet
Volley Santé FFVolley
07 71 07 95 88
volley.sante@ffvb.org

Le volley assis, une nouvelle pratique inclusive pour mixer tous les élèves en milieu scolaire

volley assis

Qu'est-ce que le volley assis ?

Sport paralympique depuis 1980, le volley assis se joue sur un terrain plus petit et avec un filet plus bas qu'au volley-ball. Les joueur(se)s sont assis(es) à même le sol et se déplacent en glissant.

LES RAISONS DE PRATIQUER

- ***Mise en place simple***

Ce n'est pas compliqué à mettre en place : un filet de volley bas à 1m10 (mixte) et c'est parti !

- ***Sport paralympique***

Vous allez former les futurs joueur(se)s des Equipes de France.

- ***Activité inclusive***

Vous pouvez mélanger tous les élèves, filles et garçons, en situation de handicap moteur ou mental et valides.

- ***Image établissement***

Montrez que vous êtes un établissement engagé en donnant de la visibilité à vos actions, en tant qu'acteur local dans le domaine du handicap.

- ***Renforcement musculaire***

Un sport faisant travailler en particulier les muscles des abdominaux, des dorsaux, de la ceinture scapulaire et des bras.

- ***Sport technique et ludique***

Un volley faisant travailler la précision, la rapidité, les réflexes, avec des trajectoires tendues et des ballons rapides sur des distances courtes.

- ***Nouvelle offre de pratique***

Une nouvelle offre de pratique solidaire au sein de la FFVolley pour un nouveau public à conquérir.

- ***Pratique peu onéreuse***

Il n'y a pas besoin de fauteuil (ou autres matériels lourds) pour jouer.

Sport pour tous

Le volley assis en France est une pratique inclusive prônant la mixité des publics en permettant aux élèves en situation de handicap moteur ou mental et aux valides de pratiquer ensemble avec la même intensité et le même plaisir ! Le volley assis permet en effet de niveler le jeu entre les élèves.

CONTACT

Chrystel BERNOU
Chef de projet
Volley Santé FFVolley
07 71 07 95 88
volley.sante@ffvb.org

BIBLIOGRAPHIE / CONTRIBUTIONS

BIBLIOGRAPHIE

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
ROUSSEAUX 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 M. 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

CONTRIBUTIONS

Les enseignants qui ont répondu au questionnaire :

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

Les techniciens FFvolley qui ont participé au projet :

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

Le groupe de réflexion de Grenoble (24, 25 et 26 avril 2012)

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

Relecture du document : Nicolas SAUERBREY (DTN Adjoint), Caroline THOMAS (responsable Communication), Mallaury NAUZES, Michelle AKILIAN, Wilfried CHAPELAIN, Franck VACHER (Commission scolaire et professeur d'EPS).

FFvolley

17 rue Georges Clemenceau 94 600 Choisy-le-Roi
01 58 42 22 22 ffvb@ffvb.org

www.ffvolley.org

@FFVolley