

# VOLLEY BALL

## Au milieu scolaire

*Modélisation, Compétence, Contenu, Evaluation.*

### **1. Introduction**

Activité de coopération/opposition, et sans interpénétration

### **2. La logique du jeu**

Attaque, défense statut confondu

### **3. Spécificité de Volley Ball**

La règle du jeu

La structure du jeu

### **4. Volley Ball et traitement de l'information**

*Le degré de difficulté = L'espace de jeu / Le temps de la réalisation*

### **5. Modélisation**

- ✓ Niveau I      *Favoriser le contact avec la balle*
- ✓ Niveau II     *Favoriser l'échange, balle haute*
- ✓ Niveau III    *Favoriser la construction collective*
- ✓ Niveau VI     *Favoriser la création de l'incertitude (spatiale /temporelle)*

### **6. Evaluation**

Montante /descendante

Nomogramme

# VOLLEY BALL

## au milieu scolaire

Modélisation, Compétence, Contenu.

**GROUPE D'ACTIVITÉS** : Sports collectifs

**Activité support** : VOLLEY BALL

**Particularité** : coopération opposition, sans interpénétration

### 1. Introduction

Lors de l'enseignement, le volley ball est considéré en cours de l'EPS qu'à l'association sportive scolaire. C'est une activité d'équipe, qui demande des capacités physiques et des qualités telles que la sociabilité, la solidarité, la capacité à s'intégrer dans un groupe, à accepter l'autre, à utiliser des pouvoirs à percevoir, traiter et analyser des informations afin de surmonter les difficultés,

L'apprentissage commence souvent au collège par des jeux à effectifs réduits (1 contre 1, 2 contre 2, etc.) Favorisant de nombreux contacts avec la balle, pour en fait arriver un nombre élevé d'opposition, et de compétence (4 contre 4 et voire 6 joueurs contre 6).

### 2. La logique du jeu

Jouer au volley ball c'est:

**Eviter que le ballon tombe dans son propre camp**, aussi le **faire tomber dans le camp adverse** par dessus d'un filet, tout **en déstabilisant l'équipe adverse** pour qu'elle commette des erreurs, et en profiter pour marquer.

### 3. Spécificité de Volley Ball

#### *La règle du jeu*

- ✓ Les joueurs "arrière" et les joueurs "avant" avec des rôles différents.
- ✓ Chaque équipe a droit à 3 touches de balle au maximum pour renvoyer le ballon chez l'adversaire.
- ✓ le même joueur n'est pas autorisé à le toucher 2 fois de suite.
- ✓ Le service doit franchir le filet directement sinon l'équipe est pénalisée.
- ✓ Jeu n'est pas limité dans le temps.
- ✓ La cible est le terrain adverse
- ✓ Touche avec toutes les parties du corps.

#### *La structure du jeu*

2. Tous les joueurs peuvent jouer tous les rôles, (réceptionneur, passeur, attaquant, contreur, "le libero")
- ✓ Dans la même action sur la balle, l'équipe (joueur) à la fois le statut de défenseur et d'attaquant.
  - ✓ Activité (sport col) plus aérienne
  - ✓ Balle non tenue.
  - ✓ Joueurs non interpénétrés.

### 3. Volley Ball et traitement de l'information

Par opposition aux sports collectifs, le problème au Volley Ball réside dans le fait qu'il s'agit d'un ballon de jeu **non tenu** ; les gestes sont donc assez techniques, demandent beaucoup d'adresse et d'attention, le jeu réclame des prises de décision rapides c'est-à-dire savoir faire des choix adéquats parmi un ensemble de solutions offertes par la situation du jeu, ce qui suppose d'anticiper sur des actions à venir, parfois imprévisibles.

L'observation nous permet de situer l'élève dans sa progression, tout en lui permettant de gérer une succession d'information et de prise de décision, en une situation de crise de temps ; ce qui détermine les compétences qu'il lui reste à acquérir au cours de son cursus scolaire.

Pour ce la, nous proposons l'équation suivante en terme de difficulté dans un rapport de **l'espace de jeu sur le temps de réalisation**, comme un facteur indispensable, déterminant la difficulté et la complexité des tâches d'apprentissage.

$$\text{Le degré de difficulté} = \frac{\text{L'espace de jeu}}{\text{Le temps de réalisation}}$$

Suite à la logique du jeu et pour définir les niveaux et élaborer le contenu il nous semble judicieux de répondre impérativement aux principales questions.

1. Comment empêcher le ballon de tomber dans son propre camp?

*Avoir des informations sur la trajectoire de la balle et le placement des coéquipiers sur l'espace propre.*

2. Comment le faire tomber chez l'adversaire?

*Avoir des informations sur le Terrain Adverse*

3. Comment déstabiliser l'adversaire?

*Avoir des informations sur les placements /déplacements des adversaires*

Mais avant de répondre à ces questionnements, que doit l'élève prendre en compte pour décider en situation de sport collectif en particulier au volley ball ?

Décider pour l'élève consiste à gérer une succession d'information attribuer par l'espace du jeu (et autre), sous une pression temporelle; par là l'incertitude des événements à venir demeure déterminante lors de toute réalisation afin de réussir au mieux son projet d'action .

Du moment où le processus décisionnel est en grande partie d'ordre cognitif, **Pascal DELAS** (Janvier 2002) se pose la question ;

“Est-il possible de rendre compte de ce processus à partir d'indicateurs qui permettraient, par inférence, de l'objectiver ?”

Tout intervention pédagogique nécessite une mise en garde de la part des éducateurs physiques, se basant ainsi sur des paramètres et d'indicateurs comportementaux en vue de mieux gérer la contrainte des apprenants.

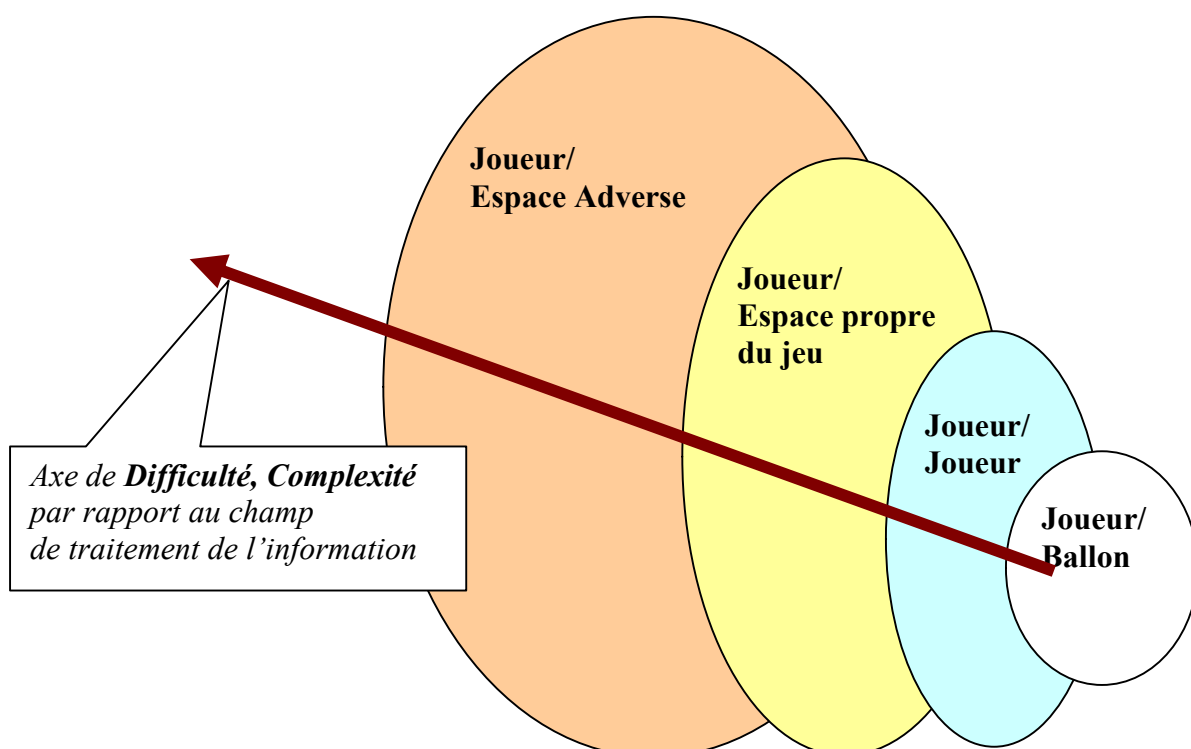
Lors d'une situation de volley ball, il y a quatre sources d'information que l'élève, en principe, devrait gérer du point de vue cognitif :

1. L'**incertitude** : imprévisibilité d'ordre spatiale, temporelle, socio motrice.....
2. La **pression temporelle** : qui s'applique à la situation, le temps nécessaire pour la décision vis-à-vis du temps disponible.
3. L'**identification de la réponse** : c'est la réalisation, suscitant un choix parmi un éventail de réponse ; ponctuellement, le rôle adopter lors d'une réponse.
4. La **proximité du programme moteur aux exigences de l'action** : capacité à prendre en charge la difficulté de la tâche.

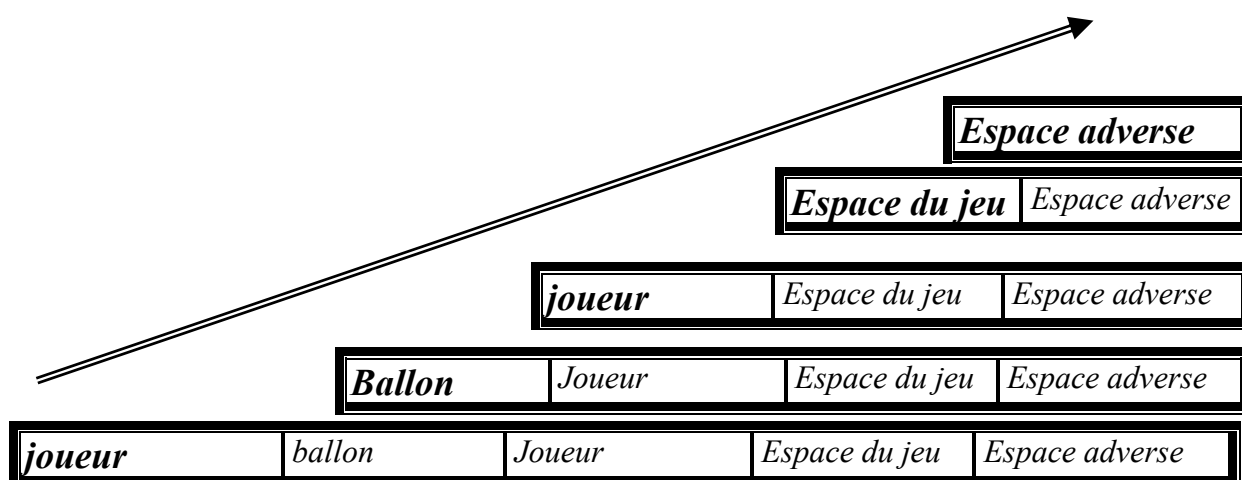
Ainsi l'habileté du joueur peut être envisagée en cinq niveaux, suite aux différents rapports du Joueur avec le milieu physique et humain au sein d'une séquence du jeu Volley Ball.

#### 4. Modélisation

Si "*Nous appellerons compétence la maîtrise des savoirs et des savoir-faire qui permettent d'effectuer les tâches scolaires dans une discipline donnée et qui constituent le niveau d'expertise de chacun.*" (G.NUNZIATTI "Pour construire un dispositif d'évaluation formatrice".in Cahiers pédagogiques n°280.1990), alors en matière d'éducation, l'apprentissage peut être considéré comme un processus d'acquisition de connaissances, dans ce cas c'est une conception davantage constructiviste ou socio - constructiviste, voire cognitiviste auxquelles on fera appel pour rendre compte de l'activité de l'élève. Dans cette perspective, le rôle de l'enseignant se trouve minimiser, tandis que celui de l'élève se trouve mis "au centre" du système ; afin de développer ses compétences.



Construction et acquisition de la compétence par rapport au niveau de la charge informationnelle



**1. Comportements moteurs observables**

- a. *L'élève est centré sur la balle (soi même) mais il reste à sa place.*
- b. *Il n'intervient sur la balle que lorsqu'elle arrive dans son espace de la chute.*
- c. *Ses frappes sont explosives et inadaptées.*

**2. Problèmes**

- ✓ *Saturé de facteurs émotionnels (peur)*
- ✓ *Marqué par l'hésitation*
- ✓ *L'élève cherche à se débarrasser de la balle sur l'espace de la chute*

L'élève cherche à se débarrasser de la balle sur l'espace de la chute

**La pensée                      centrée                      sur                      La balle**

C'est l'étape de la Sauvegarde

Passer d'une frappe explosive, à une frappe plus contrôlée avec une frappe à 2 mains (hautes)

L'élève devrait

- a. se déplacer pour frapper la balle
- b. maîtriser la force de ses frappes

**Favoriser le contact avec la balle.**

- ✓ *Type de rapport : joueur/ballon*
- ✓ *Compétence spécifique : Se déterminer par rapport à la balle*

**1. Comportements moteurs observables.**

- a. Les élèves sont **dynamiques** (ils sont partout à la fois) et sont centrés sur la balle.
- b. La frappe est **explosive vers l'avant afin de franchir le filet.**

**2. Problèmes**

- ✓ Il y a une difficulté d'appréciation de la trajectoire de la balle
- ✓ Il veut prendre toutes les balles
- ✓ Seul contre tous

L'élève **vise le filet**

**La pensée centrée sur Le filet**

C'est l'étape de renvoi direct.

Passer d'une orientation pilotée **par la balle** à une orientation pilotée **pour jouer la balle**

L'élève devrait

- a. se déplacer pour garder la balle
- b. de modifier la trajectoire de la balle pour lui donner une direction choisie.
- c. de choisir un réceptionneur "potentiel"

**Favoriser l'échange, balle haute (garder la balle)**

- ✓ **Type de rapport** : joueur /jouer
- ✓ **Compétence spécifique** : Se mettre à distance utile / à la balle  
: Agrandir l'espace de jeu effectif

1. Comportements moteurs observables

- a. Il laisse tomber les balles quand il les juge dehors
- b. il envoie la balle dans la **cible adverse**
- c. De l'arrière **il transmet la balle en l'avant**

2. Problèmes

- ✓ c'est à dire choisir entre conserver la balle ou la renvoyer
- ✓ au niveau de la différenciation des rôles

L'élève vise l'adversaire

La pensée centrée sur La cible (terrain adverse)

C'est l'étape du renvoi (une main) et d'échange avec relais

Passer d'une défense individuelle à une défense plus coordonnée

L'élève devrait

- a. de favoriser l'échange **pour garder la balle**
- b. chercher un relayeur **pour donner une direction choisie.**
- c. de choisir un récepteur **potentiel**

**Favoriser la construction collective**

- ✓ **Type de rapport** : Jouer / espace du jeu propre
- ✓ **Compétence spécifique** : Multiplier les solutions autour du porteur pour conserver, et renvoyer

1. Comportements moteurs observables

- ✓ Les élèves s'organisent le plus souvent en 3 touches de balle
- ✓ Le poste détermine le rôle
- c. C'est le smash qui est privilégié

2. Problèmes

- ✓ Passer d'un joueur relayeur à un joueur plus offensif
- ✓ D'un attaquant potentiel à un attaquant effectif

L'élève vise le camp adverse

La pensée centrée sur le smash

C'est l'étape de la spécialisation

*Passer d'une attaque individuelle à une autre collective*

L'élève devrait

- a. favoriser l'échange pour **orienter la balle**
- b. chercher un relayeur **pour créer une attaque rapide**
- c. choisir de faire une feinte (**incertitude spatiale et/ou temporelle envers l'adversaire**)

**Favoriser la création d'incertitude spatiale /temporelle**

- ✓ **Type de rapport** : Joueur /espace adverse
- ✓ **Compétence spécifique** : Passer et/ou recevoir en mouvement dans des directions différentes du déplacement  
: Changer les formes de renvoi en fonction de l'espace cible

**Le Niveau 5** : fait l'objet de l'entraînement où les facteurs techniques, tactiques et stratégiques font les thèmes d'étude chez les spécialistes ASS, Club.....



Degré	Rapport	Niveau	Etape de	Compétence spécifique
1	Joueur/Ballon	Emotif	Sauvegarde	<i>Se déterminer par rapport à la balle</i>
2	Joueur/Joueur	Relationnel	Renvoi direct	<i>-Se mettre à distance utile par rapport à la balle -Agrandir l'espace de jeu effectif</i>
3	Joueur/Espace Propre du jeu	perceptif	Echange	<i>Multiplier les solutions autour du porteur pour conserver et renvoyer</i>
4	Joueur/Espace Adverse	Décisionnel	La spécialisation	<i>Passer et/ou recevoir en mouvement dans des directions différentes du déplacement ; Changer les formes de renvoi en fonction de l'espace cible</i>
5	Touts les Rapports	Expertise	Expertise	<i>Systématisation du jeu (Entraînement, ASS, Club)</i>

## 5. Evaluation

*L'évaluation des élèves dans toute activité sportive scolaire est extrêmement complexe ; les méthodes qui vous seront présentés ici ont pour but de rendre certaines compétences plus observables ce qui nous paraît important, car elles caractérisent les niveaux de connaissances, de maîtrise, de performance collective et individuelle des élèves en action.*

*Ce qui est, d'ailleurs, demandé sur le plan pédagogique et institutionnel : l'évaluation du processus, du produit, du collectif et de l'individuel.*

### L'évaluation au volley ball

Note	Produit	Processus
Individuelle	W	x
Collective	Y	z

#### a. Les indicateurs qualitatifs :

- Individuels : W
- Collectifs : X

#### b. Les indicateurs quantitatifs :

- Individuels : y
- Collectifs : W

### 5. 1 - Propositions

En situation de 1 contre 1 ; 2 / 2 ; 3/3 .....

### 5. 2 - Modalités

-L'utilisation de la *montante /descendante*

-Un nombre de petits terrains aménagés

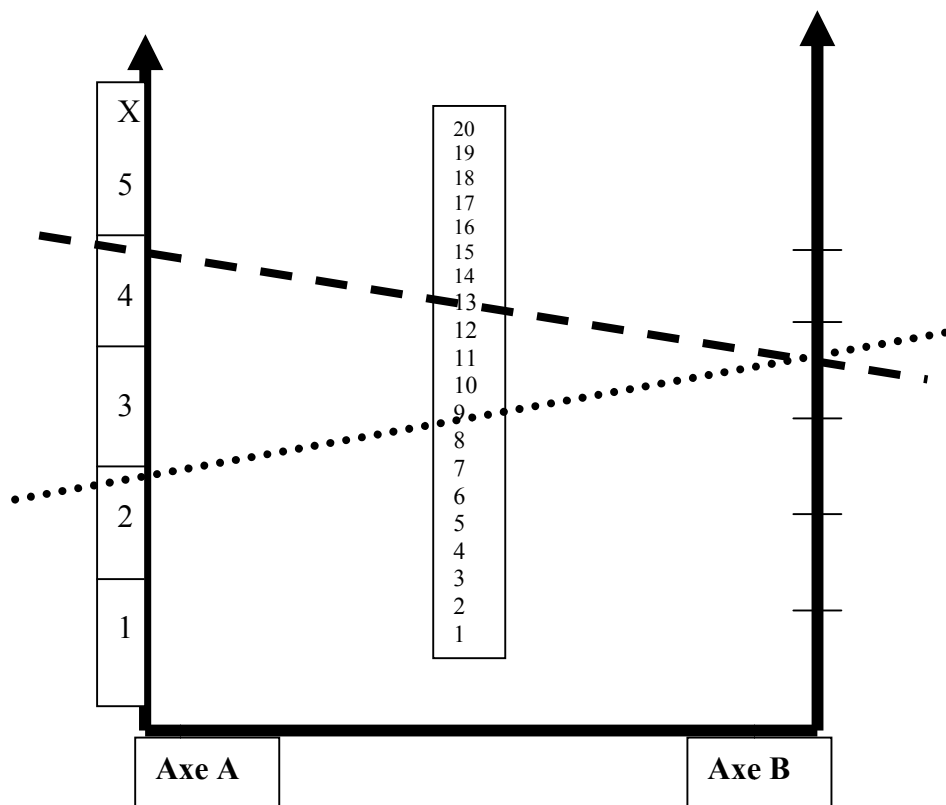
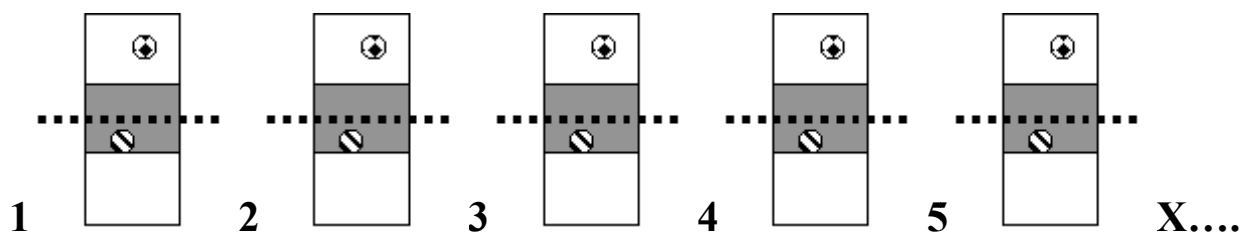
- Tous les élèves (équipe) jouent un nombre égal de service contre un(e) autre, ou bien x minutes,

-Les élèves sont groupés d'un niveau homogène.

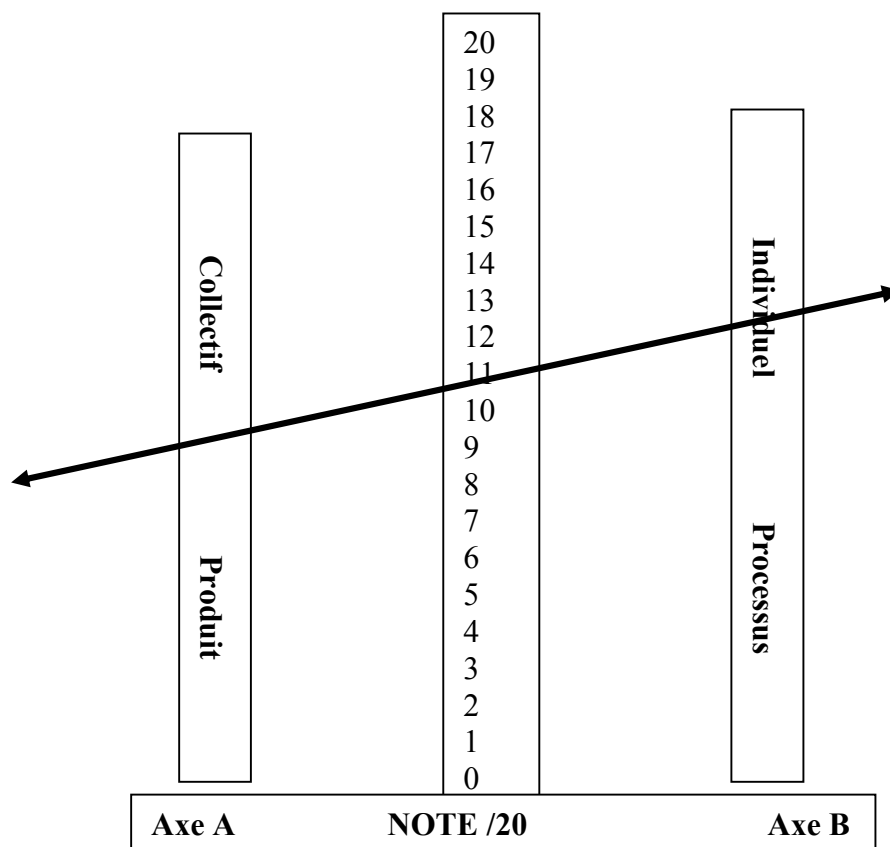
-Services alternés.

**5. 3 - Organisations** : dimension du terrain, nombre de touche, nature de service c'est en fonction du niveau du jeu,

- ✓ Après chaque match le gagnant passe au terrain (du N°) supérieur ; et le perdant au terrain inférieur, sauf le perdant du terrain N°1 et le gagnant du dernier terrain gardent leurs terrains.
- ✓ POINTS produit /collectif : équivalent au numéro du terrain où il se trouve après le déroulement de tous les matches.
- ✓ POINTS processus/individuel : comptabilisation des points de marque lors de tous les matchs (modalité de compte en fonction du niveau Voir Tableau ci dessous)
  - ✓ Notation grâce au **nomogramme**



Niveau	Effectifs	Terrains mètre	Axe A	Axe B
1	1≠1	2 / 3	N° du terrain	Total des points marqué au cours de chaque match
2	2≠2	4 / 7		Total des points marqué après 2 touches de ball au cours de chaque match
3	3≠3 4≠4	5à6 / 8à9		Total de point encaissé
4	4≠4 5≠5	7à8 / 9		Total de la différence au cours de chaque match Chiffre peut être négatif (-10,-5, 0,5 ,10)
5	5≠5 6≠6	9 / 9		Grilles d'évaluation (technique et tactique ; hors du cadre scolaire)



**NB**

La valeur de la moyenne peut être modifiée en fonction du rapprochement ou de l'éloignement de l'un des axes (A ou B) par rapport à l'axe central, ceci pour valoriser l'une des notes au détriment de l'autre; et par conséquent la mise en valeur d'un paramètres par rapport à l'autre.

## 6. Conclusion

Perfectionner l'aptitude à utiliser le volley-ball comme outil favorisant l'acquisition des compétences et l'atteinte des objectifs assignés à nos élèves est une situation aussi complexe, au quelle une analyse et traitement didactique clair et simple est essentiel : analyse des niveaux fiable, élaboration du contenu opportun, et évaluation opérationnelle et lucide s'avère une tâche généralement complexe au volley ball. Seule la volonté de vouloir réussir pourrait faire face, après tout réussir c'est vivre l'erreur pour reconstruire le vrai.

**Mohamed KAROUACH**  
**Professeur Agrégé d'EPS**

*Ecrit 2006*

# Bibliographie

- Guy POMMIER** : [eps.acrouen.fr/enseignement/projets/colleges/projets\\_apsacollege/volley](http://eps.acrouen.fr/enseignement/projets/colleges/projets_apsacollege/volley)
- Bernard Bourbon**, (Groupe de Recherche Sports Collectifs de l'Académie de Rouen) :
- GOUDARD A., KAWA A., ROLAND Y.** "Le Volley-ball au Collège" C.R.D.P. POITIERS.
- B. THIVENT** : [www.ac-nancymetz.fr/enseign/eps/ciel\\_eps/resources\\_peda/volley](http://www.ac-nancymetz.fr/enseign/eps/ciel_eps/resources_peda/volley) Nancy
- Elisabeth RANSON** : CIV. 2002
- Groupe EPS des T.I.C.E.** - Lycée Bellevue - Toulouse Année 1997-2002
- Schmidt A**: Apprentissage et performance, Vigot 1993
- Delignieres D & Garsaut C** : Ce qui s'apprend en EPS, SNPS 1996
- Pascal DELAS** : Janvier 2002
- Vygotski, L.S** (1985c/1933). Le problème de l'enseignement et du développement mental à l'âge scolaire. In B. Shneuwly & J.P. Bronckart (Eds.), *Vygotski aujourd'hui* ; Paris : Delachaux & Niestlé