

# VOLLEY-BALL

## **I] INTRODUCTION :**

Inventé par W. Morgan et J. Naismith en 1891, ce jeu voulait s'opposer à la violence des autres jeux anglo-saxons comme le football et le rugby. La violence leur semblait contradictoire avec la philosophie chrétienne. Ce jeu, ils le voulaient divertissant, procurant du plaisir et permettant le développement complet de l'individu sans autoriser la spécialisation. C'est ainsi que la rotation au service apparue en 1896. Puis ce sport est internationalisé en 1947 date de la création de la F.I.V.

Le volley-ball est largement plébiscité au sein du système scolaire français. En effet, on peut faire jouer plusieurs équipes à la fois dans des gymnases de type A, B, et à fortiori C. De plus rares sont les conflits directs dans le jeu, l'espace étant séparé. Enfin, la dépense bio-énergétique se révèle relativement faible et convient donc bien aux élèves des années collège.

C'est une APSA que l'on peut considérer comme à la croisée des sports de raquette (tennis, tennis de table, badminton, et des sports collectifs à espaces interpénétrés.

## **II] DEFINITION :**

Jeu d'opposition collective dans un espace limité, où il s'agit de poser une balle dans une cible horizontale adverse, le sol, après avoir franchi une cible verticale, un filet, tout en gênant l'adversaire qui a les mêmes intentions.

## **III] ENJEUX DE FORMATION :**

Nous allons tenter dans ce paragraphe de lister tous les enjeux, des généraux aux spécifiques, que nous estimons pouvoir être développés par la pratique de cette activité.

- général F cf les 3 objectifs de l'EP.S (arrêté du 24/03/93 repris par PINEAU «Introduction à la didactique de l'EP.S» Dossier EP.S n°8 1991 ) F BO 18/06/96

F Amélioration bio-informationnelle (visuelle, proprioceptive, extéroceptive, labyrinthiques, et kinesthésique) dans un milieu saturé en informations et sous la pression temporelle.

F Amélioration bio-mécanique, bio-énergétique, bio-affective

F Amélioration sociale (pratiquant, observateur, évaluateur, aide, conseiller)

- spécifique F - résoudre au travers de la frappe de volée un problème moteur d'anticipation coïncidence (déclencher un mouvement avant l'arrivée de la balle et son réglage en même temps que l'arrivée de celle-ci, cela s'accompagne d'une analyse informationnelle multiple et complexe sur la force, la direction, la vitesse, l'amplitude, la durée....., difficile pour un débutant).

- différencier, échanger et coordonner rapidement les rôles d'intervenant et de non intervenant sur la balle.

- occuper différents postes dans un même match.

- gérer des stratégies anticipatrices

- réagir dans l'urgence temporelle

- recueillir des données dans et hors de l'action

- acquérir une rapidité d'exécution en coordonnant ses actions de placement de déplacement et de frappe

- élaborer et mettre en oeuvre des stratégies prenant en compte simultanément des informations provenant de territoires spatiaux distincts.

- travail sur l'incertitude spatiale, temporelle, événementielle.

- au niveau affectif, gestion du stress sous la pression temporelle.
- dissociation train sup (frappe) et inf (déplacement).
- coordination déplacement/frappe/remplacement, passer d'une discontinuité de ces actions à une continuité.
- créer un nouveau référentiel d'équilibre indépendant du regard horizontal (référentiel plantaire).
- avoir un projet collectif.

#### **IV] SPECIFICITE DE L'APSA :**

Ce n'est pas un sport collectif comme les autres. En effet, aucun principe commun avec le rugby, le foot ou le basket.

- la construction de l'attaque n'est pas gênée par l'opposant (pas de pression physique véritable des adversaires).
- l'espace est séparé
- motricité spéciale, avec les bras frappeurs et les jambes locomotrices.
- balle «brûlante» et nombre de passes limité.

#### **V] REPRESENTATION DES ELEVES :**

- activité ludique et de loisir plutôt que compétitive car peu médiatisée
- jeu d'été et de plage sans dépense énergétique énorme (beach volley)
- forte motivation due à certains dessins animés
- activité de passe pour les filles et de frappe pour les garçons.

#### **VI] PROBLEMES FONDAMENTAUX :**

- Tâche d'anticipation-coïncidence.
- Attaquer la cible adverse et défendre la sienne en même temps.
- Maîtrise d'une situation complexe d'anticipation-coïncidence.
- Interdiction de bloquer la balle.
- Se décentrer de la balle pour voir l'adversaire et jouer où il n'est pas.
- Prise de décision rapide et efficace.
- Résoudre le manque de communication.

#### **VII] TEXTES OFFICIELS :**

Nous allons ici aborder l'aspect institutionnel, en relevant tous les textes officiels généraux et spécifiques à l'activité. Nous ne faisons pas cela dans un souci d'exhaustivité, mais plutôt afin de lister ce que nous pensons être important qu'un enseignant connaisse avant de se lancer dans cette APSA.

\* Généraux :

- Mission du professeur du 29/05/97
- Loi du 10 juillet 1989 dite d'Orientation modifiée le 04/08/94 et Charte des programmes de février 1992

- BO n°8 du 20/02/1998) : « le programme énonce les contenus disciplinaires en termes de connaissances et de compétences à acquérir».

- Arrêté 1989, Décret 1990, Circulaire 1991 sur la notion d'Inaptitude (remplace la Dispense)

- arrêté du 24 mars 1993 sur les 3 objectifs de l'EP.S (développement organique et foncier, ouverture sur un domaine culturel, et gestion de sa vie physique future) F BO 18/06/96

- Sécurité, note de service n° 94-116 du 9/04/1994, paru au BO n°11 du 17/03/94 :

\* état des équipements : fixation des poteaux au sol

\* organisation des lieux : ateliers, plusieurs terrains à la fois.

\* consignes données aux élèves: règles d'organisation et de réalisation à respecter

\* maîtrise du déroulement du cours : surveillance effective devant permettre de repérer et faire cesser tout comportement pouvant devenir dangereux.

\* caractère dangereux ou pas de l'activité : notion toute relative (cf Martinet EP.S n°255 «Le risque en toute sécurité»; Wilde et l'homéostasie du risque; Touchard-Eisenbeis «L'éducation à la sécurité» Ed Revue EP.S 1995), l'enseignant d'EPS étant statutairement qualifié pour enseigner les APSA aux programmes.

- loi du 13/07/83 relative aux droits et obligations des fonctionnaires, l'article 11 leur accorde la protection de leur administration, l'article 28 leur donne la responsabilité des tâches qui leur sont confiées.

- loi du 05 avril 1937 sur la Responsabilité civile et pénale (art.1382 et 1383 du code civil) (article 221-6,222-19, 222-20 du code pénal) qui considère comme homicide involontaire toute faute causée par maladresse, imprudence, inattention, négligence ou manquement à une obligation de sécurité ou de prudence. BO n°11 du 19/03/94 sur la Responsabilité civile et pénale des enseignants d'EP.S. Le code pénale a été modifié par la loi du 13/06/96 pour essayer de freiner ce risque de pénalisation (article 11bis A) qui indique que les fonctionnaires : «ne peuvent être condamnés pour des faits non intentionnels commis dans l'exercice de leur fonction que s'il est établi qu'ils n'ont pas accompli les diligences normales compte tenu de leurs compétences, du pouvoir et des moyens dont ils disposaient, ainsi que des difficultés propres aux missions que la loi leur confie». Au vue des jugements récents, il ne semble pas que la protection attendue soit effective.

- Circulaires n° 96-248 du 25/10/96 qui organise différemment les déplacements d'élèves de collèges et de lycées en donnant une responsabilité effective aux décisions prises lors du C.A.

**\* Spécifique :**

- BO n°29 du 18 juillet 1996 Programmes de 6ème. ( 4Heures d'EPS par semaine BO n°25 20 juin 1996) Livret n°6 septembre 1997

\* réceptionner et renvoyer directement dans le camp adverse une balle haute depuis son propre espace. (travail technique important)

\* jouer sur la continuité du jeu.

(Les compétences spécifiques ne sont pas illustrées dans le livret n°6).

- BO n°1 HS du 13 février 1997 (5ème, 4ème) ( 3 Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97) Les compétences propres données dans le livret n°1 de 1997 sont :

\* occuper les rôles nécessaires à la continuité du jeu : en attaque, porteur de balle (passeur, tireur, dribbleur), non porteur (appui, soutien, relais) ; en défense, intercepter, gêner.

- \* exploiter à bon escient le jeu direct ou indirect.
- \* occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque comme en défense.
- \* enchaîner selon les cas des actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif.
- \* appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté.
- \* réceptionner une balle de vitesse peu élevée et de trajectoire arrondie dans l'espace arrière du terrain et la transmettre en cloche dans un secteur proche du filet. (amélioration technique et tactique)
- \* jouer sur la rupture de l'échange.
- \* réagir et appliquer la décision correspondante.

- Accompagnement des Programmes livret n°6 septembre 1997. Pour les élèves de 5/4ème, les compétences spécifiques à acquérir sont :

- \* réceptionner et renvoyer directement une balle haute dans le camp adverse.
- \* réceptionner une balle facile à trajectoire haute et faible vitesse dans son espace arrière et la transmettre en cloche dans un secteur proche du filet.
- \* appliquer le règlement.

- BO n°10 Hors série du 15/10/98 sur les programmes de 3ème ( 3Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97). Les compétences «propres» à acquérir seront :

- \* intensité et dynamisme des actions.
- \* tenue des différents rôles sociaux afférents aux sports collectifs.
- \* connaissance et respect des règles.
- \* reproduction et compréhension d'un échauffement.

Si l'activité programmée en 3ème a fait l'objet d'au moins 20 heures de pratique, les compétences spécifiques que l'on cherchera à stabiliser et à automatiser seront :

- \* meilleure maîtrise entre le jeu personnel et collectif.
- \* retour réflexif individuel et collectif sur les pratiques.
- \* s'inscrire dans une organisation d'attaque autour de la gestion du jeu rapide ou de la contre-attaque, du jeu plus stabilisé ou de l'attaque différée face à une défense organisée, de la reconquête de la balle et de la protection de la cible.

Si l'activité a fait l'objet de moins de 20 heures de pratiques, l'accent sera mis sur :

- \* le réinvestissement des compétences acquises antérieurement (perception des espaces libres, notion de couloir de jeu direct, assurer la progression du ballon vers l'espace de marque)
- \* le développement nécessaire aux techniques de jeu attendues.
- \* s'inscrire en défense pour reconquérir la balle.

- BO n°6 et 7 HS 31/08/00 Nouveaux Programmes Lycée. Avec pour la classe de seconde la compétence suivante : *«obtenir le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en place d'une attaque qui atteint régulièrement, précisément et volontairement les zones de cible. La défense s'organise autour de la réception pour faire progresser la balle. Les élèves construisent collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe (accepter la défaite, respecter les décisions de l'arbitre, faire et accepter les critiques constructives.....) ».*

et les connaissances d'informations : - prélever et analyser des indices pour faire des choix efficaces.

- évolution du volley-ball.
- règlement, sa logique, son évolution.....

et les connaissances procédurales :

- \* au niveau techniques et tactiques :
  - en défense, organiser la phase de réception pour progresser vers l'attaque

- en attaque, utiliser les gestes fondamentaux, donner du temps au partenaire, enlever du temps à l'adversaire, créer des trajectoires de balles hautes en direction de ses partenaires.

\* au niveau connaissance de soi :

- avant la rencontre, se préparer physiquement
- pendant la rencontre, utiliser ses ressources de façon optimale.
- après la rencontre, apprécier objectivement sa prestation.

\* au niveau des savoir-faire sociaux :

- recueillir les données pour élaborer un projet collectif.
- se former au rôle d'arbitre.
- intégrer rigoureusement les règles de l'activité.

- BO n°4 spécial du 23/09/93

\*2 heures de cours de la seconde à la terminale

- Le Brevet Collège 19/10/87, en attendant l'évaluation exacte du Brevet 2000.

- Documents d'accompagnement du programme du lycée de mars 2001 : C'est l'APSA la plus pratiquée par les lycéens et le sport collectif support du plus grand nombre d'évaluations en CCF au baccalauréat.

\* En classe de seconde, un premier cycle d'apprentissage de 10 heures, même si les élèves ne sont pas des débutants. Trois dimensions sont à privilégier. La dimension collective qui permet aux lycéennes et aux lycéens de résoudre par l'action et à plusieurs, un ou des problèmes posés par un autre groupe. La dimension sociale, s'envisage autour de la règle et le respect du règlement. Ceci implique l'apprentissage de savoir-faire sociaux comme l'arbitrage et le managérat. Enfin, la dimension motrice qui renvoie à des processus perceptifs, des prises de décision et des processus de contrôle moteur et de production du mouvement. Une attention particulière devra être portée sur les conduites de chaque élève avant (préparation physique), pendant (gestion de l'effort, maîtrise des comportements, régulation et adéquation des réponses motrices en fonction de la réponse attendue) et après l'action (analyse de la réussite ou de l'échec, récupération)

Il semble souhaitable de retenir la solution des groupes de niveau homogène sur la base de l'hétérogénéité des élèves qui les composent.

. niveau 1 : obtenir le gain d'une rencontre par la mise en place d'une organisation collective. Enrichir ses possibilités d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu adverse avec des vitesses et des axes différents.

. niveau 2 : obtenir le gain de la rencontre par la mise en oeuvre de choix tactiques collectifs fondés sur une succession d'attaques qui visent à prendre de vitesse le système défensif adverse en créant de l'incertitude.

# situation : rencontre 4c4 sur un terrain de 14m sur 7m, avec les règles du volley mais adaptées (hauteur du filet de 2,10m à 2,32m selon le niveau). Si un joueur réussit deux services gagnants d'affilés, son équipe garde le service mais effectue une rotation pour faire servir le suivant. Chaque joueur peut smasher de n'importe quelles parties du terrain. Une balle non touchée vaut 2 points.

\* cycle terminal :

. niveau 1 : élaborer et mettre en oeuvre des stratégies simples pour déstabiliser l'adversaire.

# situation : s'organiser autour de l'occupation des positions clefs, prendre en compte la lecture du dispositif défensif pour pouvoir agrandir l'espace offensif grâce à des formes variées pour créer de l'incertitude.

# thème : mettre l'accent sur un arbitrage rigoureux avec les gestes adéquats. Être vigilant sur les tâches concernant le managérat de l'équipe. Valoriser la victoire par le plus grand

écart de points possible. Enfin, rechercher l'enchaînement d'actions variées, à grande vitesse et en optimisant le temps de prise de décision.

. niveau 2 : complexification des possibilités d'attaque.

# situation : affinement de l'arbitrage et du managérat ; prise en compte de l'adversaire par la différenciation des rôles et la spécificité des postes ; affinement de la coordination des organisations offensives et défensives (plusieurs solutions pour le passeur, entraide en défense, soutien).

# thème : arbitrage très rigoureux (attention particulière aux fautes dans la zone du filet) ; préparation spécifique de l'équipe ; valorisation de la victoire par le plus grand écart de points possible ; augmenter la vitesse d'exécution motrice et le travail de dissociation segmentaire.

- BO n°5 HS du 30/08/2001 : Programme de l'EPS dans le cycle terminal des lycées générales et technologiques.

Chaque activité physique permet une expérience dominante, porteuse de sens, elle favorise une diversité d'expériences corporelles. Dans chacune des situations d'enseignement, le professeur favorisera l'acquisition de connaissances, composées : d'informations sur l'activité, des techniques et tactiques significatives de cette activité, des connaissances sur soi, et des savoir-faire sociaux. Ils visera aussi l'acquisition de compétences regroupées dans deux dimensions : culturelle et méthodologique. En ce qui concerne les compétences culturelles, elles se déclinent en cinq types :

- réaliser une performance mesurée à une échéance donnée
- adapter ses déplacements à des environnements multiples, variés, nouveaux
- réaliser des actions à visée artistique ou esthétique
- conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- orienter et développer les effets de l'activité physique en vue de l'entretien de soi.

Chaque activité se caractérise fondamentalement par l'un d'entre eux, mais ils peuvent se combiner dans une même APSA.

Les quatre compétences méthodologiques sont prévues par le programme dans le respect des méthodes sollicitées lors de la confrontation aux APSA :

- s'engager avec lucidité
- concevoir des projets d'acquisition ou d'entraînement
- apprécier les effets de l'activité physique
- se confronter aux règles de vie collective.

Une attention particulière sera portée au premier type de compétence de cette dimension méthodologique, car il est important que les lycéens et lycéennes apprennent à maîtriser l'intensité de leur engagement physique et la gestion du risque, pour acquérir une plus grande autonomie dans les apprentissages et limiter les accidents corporels.

C'est neuf types de compétences sont attendues dans deux ensembles d'APSA, l'ensemble commun et l'ensemble libre.

Deux niveaux d'acquisition sont proposés aux élèves du cycle terminal :

- le niveau 1, qui définit le socle commun de connaissances et le minimum exigible.
- le niveau 2, qui permet aux élèves dès que cela est possible de viser ce niveau

d'exigences supérieures. Trente fiches sont proposées afin d'aider les enseignants dans leur programmation. Elles sont en fait la déclinaison du modèle publié dans le BO n°6 du 30/08/2000.

Avec les compétences niveaux 1 et 2 en annexe.

- Documents d'accompagnement livret n°2 mars 2002.

- BO n°18 du 2/05/2002 : sur la nouvelle évaluation au baccalauréat général et technologique des élèves des établissements publics et privés sous contrat. Ceux-ci bénéficient soit d'un CCF en EPS, soit d'un examen ponctuel terminal. Les candidats présentant une inaptitude partielle ou d'un handicap physique attesté par l'autorité médicale scolaire ne permettant une pratique assidue des

APSA bénéficient d'un contrôle adapté soit dans le cadre d'un CCF, soit dans le cadre d'un contrôle ponctuel terminal (deux épreuves adaptées, l'une au moins est choisie dans la liste nationale, ceux relevant du contrôle ponctuel terminal sur une épreuve adaptée) . Le CCF obligatoire d'EPS porte sur trois APSA appartenant à trois groupements différents, dont deux au moins sont inscrites dans la liste nationale, l'autre pouvant provenir d'une liste académique et dont une est obligatoirement collective. Le choix de menus n'est pas obligatoire. Il peut être imposé pour des établissements qui ne peuvent pas faire autrement. Pour chaque épreuve, l'évaluation donnera lieu à une note individuelle, à partir de conditions et de critères précisés dans le référentiel national. Cette évaluation sera faite par deux enseignants au moins dont le professeur du groupe classe. Chaque épreuve sera notée sur 20 et le total des trois épreuves sera divisé par trois donnant ainsi la note du baccalauréat EPS arrondie au point entier le plus proche. Un protocole d'évaluation doit être établi dans chaque établissement. Il précise le calendrier des contrôles et des rattrapages, et doit être porté à la connaissance des élèves et des familles au plus tard un mois après la rentrée scolaire. L'efficacité est notée au moins sur 60% de la note et le reste provient des compétences méthodologiques et des rôles sociaux. Le contrôle en CCF de l'EPS de complément comporte deux épreuves. La première porte sur une APSA de l'enseignement de diversification et d'approfondissement, différente de celles choisies pour l'évaluation de l'enseignement commun dans la mesure du possible. La seconde porte sur une APSA de l'enseignement de spécialisation et pour laquelle seule la performance est prise en compte pour 70% de la note. Cette note est complétée par un entretien à partir d'un dossier dont le sujet est choisi par un candidat. Cette évaluation est faite par deux examinateurs dont celui du groupe classe et donne une note sur 20 coefficient 2. Les élèves scolarisés dans les établissements publics ou privés sous contrat peuvent passer cette épreuve en CCF. Ceux qui n'auraient pas suivis l'enseignement facultatif peuvent toutefois présenter l'épreuve en examen ponctuel terminal. L'établissement doit proposer un référentiel d'évaluation sur le modèle du référentiel national des épreuves de l'enseignement commun. Dans le cadre du CCF de l'enseignement facultatif, le candidat est évalué sur une épreuve soit nouvelle, soit déjà programmée dans l'enseignement commun. L'établissement doit proposer un référentiel d'évaluation sur le modèle du référentiel national des épreuves de l'enseignement commun. Les exigences correspondent à ce qu'il est possible d'atteindre à l'issue de 60 heures de pratique au moins (75% de la note sur une prestation et 25% sur un entretien). Deux enseignants doivent évaluer les élèves. Le contrôle terminal ponctuel de l'enseignement facultatif s'effectue sur une épreuve de la liste académique fixée par le Recteur. Même critères d'évaluation.

## **VIII] REGLEMENT :**

Il a été fait de manière à favoriser la défense, car l'éternel « 1, 2, 3 et smash » et souvent jugé à raison très monotone.

- Historique de l'évolution principale du règlement :
  - 1964 : 2 touches permises au contreur, passage autorisé des mains de ce même contreur dans l'espace adverse au-dessus du filet.
  - 1976 : trois touches de balle autorisées après la touche de balle du contre, réduction du front de l'attaque à 9m au lieu de 9,40m.
  - 1990 : renforcement des exigences de la touche de balle lors de l'attaque feintée.
  - 1992 : défense au-dessus du genou autorisée et non plus au-dessus de la ceinture.
  - 1994 : défense avec toutes les parties du corps autorisée, extension de la zone de service à toute la largeur du terrain.
  - 1996 : réduction du gonflage du ballon qui réduit la vitesse de celui-ci lors d'une attaque, possibilité d'aller jouer la balle dans la zone adverse hors du terrain, le ballon passant hors de l'espace délimité par les antennes.
  - 1998 : instauration du libéro, joueur spécialisé en défense. C'est un arrière qui ne peut pas attaquer (pas de renvoi dans le camp adverse à partir des 3m, ni en prenant la balle au-dessus du filet), il a un maillot différent des autres joueurs, ses changements ne

sont pas comptabilisés, il peut rentrer ou quitter le terrain par la ligne de côté derrière les 3m lorsque la balle n'est pas en jeu.

Les nouvelles règles de 1998 et 1999 sont bien évidemment à connaître totalement. Un match se joue en 3 sets gagnants. La marque est continue à tous les sets, mais les 4 premiers se jouent en 25 points avec 2 points d'écart, et le cinquième en 15 points avec 2 points d'écart. On peut choisir ou pas de prendre un libéro. Si cette option est choisie, il est inscrit parmi les 12 joueurs de l'équipe sur la feuille de match mais avec un «L» inscrit à côté. Il n'existe plus de tentative de service. En d'autres termes, une fois que le ballon est lancé, le joueur doit obligatoirement le frapper. Enfin, le service net, quand le ballon tombe dans le camp adverse, n'est plus une faute.

Dimensions du terrain (9m), filet 2,35 pour les filles et 2,42 pour les garçons (sénior), cadets 2.24 et 2.32, minimales 2.10 et 2.24 et benjamins 2.00 pour les deux.

Volley à 3 : terrain 15x7.5m même règle que le beach volley sauf que les balles placées sont autorisées et la rotation au service non obligatoire.

Volley à 4 : terrain 18mx9m (adultes) ou 14mx7m (scolaires), ballon 260g environ, filet adapté à la catégorie. Possibilité d'attaquer en zone avant quel que soit le poste occupé ; la rotation n'est pas obligatoire ; alterner les serveurs. Spécialisation des joueurs sur un poste (passeur, contreur, smasheur, défenseur).

Volley à 6 : terrain 18mx9m, ballon 260g environ, filet adapté à la catégorie. Rotation obligatoire, le libéro reste à l'arrière uniquement dans le haut niveau.

Beach volley à 2 : terrain 18x9m, filet 2.43 pour les garçons et 2.24 pour les filles, en attaque pas de balle placée mais frappée, en cas de renvoi en passe haute, il faut qu'il soit dans l'axe des épaules, 2 touches de balle après le contre, changement de côté tous les 5 points et rotation au service.

## **IX] VARIABLES DIDACTIQUES :**

- dimension terrain (longueur ou largeur)
- rôles
- durée
- zones cibles
- effectif
- ballons (taille et poids)
- lancement du jeu
- type d'actions permises

## **X] NIVEAUX DE JEU :**

**niveau 1 :** c'est un jeu de hasard avec des frappes très souvent explosives. Le joueur cherche à renvoyer le plus vite possible et de n'importe quelle façon la balle dans le camp adverse, aucune maîtrise technique, pas de dissociation segmentaire ni d'équilibre spécifique, occultation totale des partenaires et des adversaires, pas d'élaboration d'attaque. Joueur statique et non anticipateur.

**niveau 2 :** les gestes sont moins explosifs et un peu plus contrôlés, le jeu est très souvent en cloche, les élèves recherchent plus à marquer le point parfois après deux touches de balle. Le joueur tourne souvent encore le dos au filet, mais il sait se situer sur le terrain. Le placement est souvent en demi cercle. On remarque des manifestations verbales pour intervenir en réception.

**niveau 3** : c'est le gagne terrain, avec recherche d'un joueur intermédiaire pour passer la balle de l'arrière à l'avant. différenciation des frappes de balle pour ses partenaires et les adversaires. L'espace de jeu est plus occupé.

**niveau 4** : c'est le jeu en relais pour marquer, déplacement et début d'anticipation. Construction d'une attaque véritable, système de jeu assez élaboré qui cherche à créer des incertitudes chez l'adversaire. C'est l'apparition du véritable jeu de volley-ball.

**niveau 5** : affinement des stratégies, spécialisation, attaque de l'espace arrière..... c'est le jeu de l'expert. **L'équipe se fixe un projet de jeu en 3 touches basé sur une attaque différée. L'équipe se réserve toujours deux possibilités d'attaque avec les joueurs en poste 3 ou 4, plaçant la défense adverse dans l'incertitude.**

## **XI] THEMES D'ETUDES :**

	<b>6ème/5ème</b>	<b>4ème/3ème</b>	<b>2nde/Ter</b>
<b>THEMES</b>	recupérer la balle et assurer le renvoi par dessus le filet	organiser la progression de la balle vers la cible adverse	créer de l'incertitude chez l'adversaire
<b>ACQUISITIONS</b>	- différencier les rôles (intervenant et non intervenant) - trajectoires hautes - mobilité	- affiner la différenciation des rôles - réaliser des trajectoires de balles différentes - enchaîner les tâches - occuper l'espace de jeu	- enrichir les formes d'attaques - augmenter les trois incertitudes - affiner l'adresse gestuelle

## **XII] A CONNAITRE :**

Les positions sur un terrain, 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Les « links » c'est-à-dire les liens entre les joueurs. A travailler si déjà 30 à 40 heures de vécu dans l'APSA. Ce travail entraîne une augmentation de la mobilité des joueurs ; leur fait prendre plus de responsabilités ; leur permet de mieux gérer l'espace.

S0 = Situation 0 contact, service fautif, service gagnant, réception fautive.

S1 = Situation 1 contact ou ping-pong.

S2 = Situation 2 contacts, réception suivie d'un seul autre contact avant de franchir le filet.

S3 = Situation 3 contacts, construction classique en 3 contacts avant que la balle ne franchisse le filet.

Le volley est actuellement l'activité la plus pratiquée au sein de l'UNSS.

Le couple service/réception est mal maîtrisé par la majorité des élèves (étude faite en Belgique EPS n°277)

## **III] ECHAUFFEMENT :**

Il n'est pas à négliger. D'une durée approximative de 10 minutes, il doit concilier différentes formes de déplacements (course, pas chassés) et toutes formes de sauts. Au niveau articulaire surtout chevilles, poignets, doigts, genoux. C'est aussi souvent le moment d'exécuter des exercices de maîtrise technique, routines avec travail technique sans incertitudes. Mais la logique interne du jeu veut qu'il n'y ait pas ou peu de partenariat, mais des joueurs qui s'opposent.

## **XIV] SITUATION DE REFERENCE :**

- 6ème/5ème : 2c2 (1c1 si très faible) sur terrain de 4mx4m à 5mx5m, filet à 2.10m, nombres de passes illimitées, zone de service avancée, point marqué si l'équipe sert.

- 4ème/3ème : 4c4 sur terrain de 6mx6m à 7mx7m, filet à 2.20, trois touches de balle, collé et porté interdits.

- secondes à terminales : 4c4 sur terrain de 7mx7m à 9mx9m, règles officielles, **ligne à 3m du filet, hauteur du filet de 2m10 à plus en fonction du niveau de jeu, sets en 25 ou 15 points par marque continue, rotation obligatoire, le joueur en poste un est l'arrière, au service il doit toujours être en arrière de l'un des 3 joueurs avants, il ne peut pas participer au contre, ni frapper la balle au-dessus du bord supérieur du filet, par contre il peut attaquer depuis la zone arrière.**

## **XV] SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :**

**NIVEAU I : Du spectateur au relanceur** ( renvoyer la balle dans le camp adverse en passe haute, être attentif pour tenter de réagir le plus vite possible en fonction de la trajectoire de balle)

### **S1**

**Objectif : apprentissage de la passe haute vers l'avant**

**But : faire une passe correcte à son partenaire**

Par deux face à face à quelques mètres de distance, le joueur A envoie le ballon en l'air, le laisse rebondir au sol et l'envoie à son partenaire avec une frappe de volley. Le joueur B le rattrape à deux mains au-dessus de son front et recommence l'exercice.

C de Réalisation : - être sous la balle pour la renvoyer  
- mains épousent la forme de la balle  
- doigts souples et légèrement écartés  
- on ne doit pas entendre de bruit lors de la frappe  
- jambes fléchies, on regarde le partenaire

C de Réussite : réussir 6/10

(+/-) : (+) A renvoie la balle directement à B qui fait un contrôle pour lui-même et renvoie à A  
(+) A et B se font des passes au-dessus du filet

### **S2**

**Objectif : coordonner passe et déplacement, être capable d'anticiper un peu**

**But : faire une passe à un partenaire et suivre sa balle en enchaînant une course**

Par 4 A, B, C, D, 2 à 2 face à face et de part et d'autre d'un filet, A fait une passe à B et suit sa balle pour se retrouver derrière D

C de Réalisation : - pour la passe idem S1  
- se préparer à courir une fois la passe effectuée  
- se reconcentrer après la course et se positionner correctement (jambes fléchies)

C de Réussite : réussir 5 déplacements / 10 sans que la balle ne tombe par terre, ou le plus d'échanges possible.

(+/-) : (-) même exercice sans le filet

(+) donner une contrainte de temps et chercher à établir un record

### **S3**

**Objectif : amélioration de la prise d'information visuelle**

**But : réceptionner et renvoyer directement une balle dans l'autre camp où l'adversaire n'est pas.**

Le terrain est divisé en deux dans le sens de la longueur. 4 joueurs servent, 4 autres sont en réception. Chaque serveur effectue deux services, 1 dans le demi terrain droit, 1 dans le gauche. Après chaque service il va occuper une zone Z1 ou Z2 de son choix. Le réceptionneur doit retourner directement la balle dans la zone où l'adversaire n'est pas.

C de Réalisation :

- se déterminer réceptionneur en parlant
- récupérer les services en cloche en passe haute et ceux plus tendus en manchette
- bras et avant-bras tendus
- jambes fléchies

C de Réussite : pour l'équipe en réception marquer le plus de point possible. Pour les serveurs, récupérer le plus de retour de service.

**S4**

**Objectif : utiliser le travail préalable dans une situation d'opposition**

**But : faire le plus de passes possibles en un temps limité sans perdre la balle (entre partenaires et adversaires)**

Par 2 de part et d'autre du filet sur un terrain réduit, les 2 équipes échangent des balles sans les perdre le plus de fois possible pendant un temps donné. 10 touches de balles = 1 point pour le groupe

C de Réalisation : - idem S1 et S2

- se préparer mentalement à se déplacer rapidement pour aller sous la balle
- ne pas frapper la balle pendant le déplacement, être bien sur ses appuis.

C de Réussite : comptabiliser le plus de points

(+/-) : (-) idem mais sans filet

(-) faire un contrôle pour soi avant de renvoyer la balle

(+) obligation de faire une passe à son partenaire avant de renvoyer la balle au-dessus du filet

**NIVEAU II : Du relanceur au joueur prévoyant.** ( renvoyer une balle ciblée dans le camp adverse après échanges et mettre en place une organisation défensive en 2-2 ou 1-3, chercher à anticiper son déplacement par rapport à celui de la balle)

Le jeu se situe plutôt dans l'axe du terrain au centre. Amener le jeu dans la largeur et la profondeur car il n'exploite ces parties du terrain. Matérialiser une zone de terrain où la balle doit aller.

**S1**

**Objectif : amélioration de la prise d'information, se décentrer par rapport à la balle.**

**But : viser une cible à un endroit du terrain adverse et y envoyer la balle**

Par 2 de chaque côté du filet, chercher à envoyer la balle dans une zone délimitée à la craie. 1 point si la balle est renvoyée de cette zone par l'adversaire, 2 points si la balle tombe au sol n'importe où sur le terrain et 3 points si la balle tombe au sol dans la zone.

C de Réalisation : - pour la passe et le déplacement idem situations niveau 1

- orienter son corps et ses appuis vers la zone
- avoir une attitude attentive et anticipatrice quand on a pas la balle
- occuper le terrain rationnellement (1 à D, 1 à G ou 1 devant et 1 derrière)
- regarder où se place l'adversaire et chercher à envoyer la balle où il n'est pas

C de Réussite : marquer le plus grand nombre de points en 5 minutes

(+/-) : (-) possibilité de faire 2 touches successives, agrandir la zone

(+) réduire la zone, ou mettre plusieurs zones

**S2**

**Objectif : amélioration des relations entre joueurs**

**But : réussir un relais entre deux joueurs de lignes différentes (arrière/avant)**

Le joueur A a la balle et fait une passe haute devant lui, sans chercher à l'envoyer de l'autre côté ni vers son partenaire B. B va sur la balle et l'envoie dans le camp adverse, qui cherche à faire la même chose.

C de Réussite : - A fait une passe très haute vers l'avant, en fléchissant ses jambes puis avec une extension de celles-ci lors de la frappe

- A finit son geste du membre sup très haut.

- B anticipe la trajectoire de la balle et se déplace très vite pour se situer sous elle

- B s'oriente face au terrain adverse et prend les informations sur le placement des

adversaires avant d'envoyer la balle.

- lorsque la balle est passée, A et B occupent tout l'espace et adoptent une attitude attentive

(concentration, regard, jambes fléchies).

C de Réussite : 6/10

(+/-) : (-) seule une équipe fait l'exercice, les 2 autres réceptionnent et renvoient les balles

(+) A demande une nouvelle fois la balle que B lui transmet (début de construction de l'attaque smashée)

**S3**

**Objectif : affinement des relations entre joueurs**

**But : se déterminer réceptionneur et enclencher la construction d'une attaque.**

Le serveur D envoie sur A ou B, si B reçoit dans la zone avant, il renvoie directement, si A reçoit dans la zone arrière, il cherche un relais avec B. Lorsque la balle est renvoyée, le jeu se déroule jusqu'à un point marqué.

C de Réalisation : - idem S1 et S2

- demander au joueur d'intérioriser leur action (je réceptionne et je vais passer, je ne réceptionne pas et je vais recevoir la passe)

C de Réussite : gagner le match en marquant plus de points

(+/-) : (-) D prévient le joueur sur qui il va servir

(+) si B reçoit en zone avant, il s'oriente vers A qui monte latéralement pour recevoir la passe de B.

**S3'**

**Objectif : affinement des relations entre joueurs**

**But : se déterminer réceptionneur et enclencher la construction d'une attaque.**

Le serveur D sert court sur A ou B qui doit réceptionner, le non-réceptionneur se place en zone avant en position de passeur et essaie de construire une attaque qui se finit sur C ou D. Au bout de 10 services on changera les rôles.

C de Réalisation : - idem S1 et S2

C de Réussite : sur 10 services construire au moins 5 attaques dont 2 victorieuses

(+/-) : (-) D sert sur A ou sur B en avertissant

(+) D sert difficile

**NIVEAU III: Du joueur prévoyant à l'expert** ( s'organiser pour relancer et attaquer le plus efficacement possible pour marquer, se spécialiser à un poste, prendre et traiter le plus vite possible les informations pertinentes )

Il faut chercher à surprendre l'adversaire tout en réduisant ses propres incertitudes..

### S1

**Objectif : apprentissage d'un geste spécifique, le smash. Dissociation des actions sauter et frapper**

**But : être capable de rabattre avec force la balle vers le camp adverse.**

Sur ½ terrain avec 3 zones, un élève envoie des balles en cloche toujours au même endroit. L'autre smashe la balle.

C de Réalisation : - partir derrière la ligne des 3m et au moment où la balle est au sommet de sa trajectoire  
- rester derrière la balle  
- saut impulsion 2 pieds en s'aidant des 2 bras  
- frapper la balle au sommet du saut

C de Réussite : - trajectoire de balle tendue et descendante pour pouvoir marquer des points.  
- marquer le plus de points possibles sur 5 smashes.  
-1 point si faute de filet où balle dehors

(+/-) : (-) smasher à partir d'une balle immobile tenue par un partenaire sur un plinth

(+) possibilité d'utiliser un contreur et un véritable engagement de service, le jeu continuant si c'est le cas, jusqu'à la réussite de l'un où l'autre camp.

### S2

**Objectif : s'organiser en attaque pour avoir le choix du smash et surprendre l'équipe adverse.**

**But : réceptionner la balle et avoir le choix entre deux smasheurs pour conclure le point.**

Terrain entier 4c4, une équipe sert facilement, D réceptionne sur A qui organise une attaque sur C ou B (passe avant où arrière). L'équipe adverse tente de faire avorter l'attaque et contre-attaque si nécessaire.

C de Réalisation : - avoir une attitude anticipatrice avant le service adverse  
- indiquer verbalement la réception  
- s'orienter vers le passeur, faire une passe correcte et en cloche  
- pour le passeur se positionner sous la balle et faire le choix de la direction de la passe en fonction de la qualité de celle-ci. Si passe arrière, bien engager les épaules sous la balle et faire un geste ample.

C de Réussite : 6 attaques smashées sur 10 tentatives et le maximum de points sur les 6 smashes.

(+/-) : (-) passe haute d'engagement à la place d'un service

(-) indiquer à l'avance le réceptionneur

(-) pas de passes arrières mais possibilité de deux attaques à l'avant.

(+) rajouter des zones préférentielles à viser pour les attaquants avec un décompte de points différents.

(+) varier les formes de trajectoires de passes (courte, tendue...)

### S3

**Objectif : s'organiser en défense pour renvoyer la balle le plus efficacement possible.**

**But : s'entraider pour renvoyer la balle de l'autre côté en marquant le point.**

2 équipes de 4 de part et d'autre du filet sur un terrain de 7mx7m. Le serveur sert du fond du terrain de manière normale. Le réceptionneur renvoie la balle vers son passeur en zone avant qui remet une passe haute pour un des deux autres joueurs qui tente de renvoyer la balle en smash où l'adversaire n'est pas. Le jeu s'arrête alors et un autre service est envoyé. Puis les rôles changent.

C de Réalisation : - le réceptionneur indique qu'il va prendre la balle verbalement  
- il fléchit les jambes et prépare sa réception en manchette ou passe haute

- il oriente son corps et ses pieds vers le passeur et effectue un renvoi haut en poussant sur ses jambes lors de l'impact de la balle et en terminant son geste des membres supérieurs par une extension complète et contrôlée

- le passeur se prépare à recevoir la balle en adoptant une position anticipatrice (bras prêts, jambes fléchies, regard concentré)

- les 2 autres joueurs se préparent en fonction du lieu de la réception et du passeur à faire un appel de balle pour renvoyer la balle de l'autre côté en smash si c'est possible où en passe haute et longue sinon. Le nombre de points peut varier en fonction de l'attaque (ex : 3 points sur un smash non touché par l'adversaire, 2 points si touché mais pas rattrapé, 1 point si balle au sol sans smash).

C de Réussite : marquer le plus de points possibles sur 10 services adverses.

(+/-) : (-) servir dans le terrain

(-) indiquer sur qui l'on va servir

(+) continuer à jouer lorsque la balle est renvoyée de l'autre côté

## **XVI] EVALUATION :**

Match 4/4 sur un terrain de 14m sur 7m, se déroulant en 15 points joués au point décisif.

L'organisation collective est notée sur 5 points, les actions du porteur de balle sur 5 points, les actions d'aide au porteur de balle sur 5 points et les actions de défense sur 5 points.

## **XVII] CONCLUSION :**

Il ne semble pas exister une seule forme de volley-ball constituant le modèle de référence réglementaire. En effet, on ne compte que des modalités de pratique différentes en fonction des périodes historiques et des catégories socio-professionnelles : beach volley à 2 ou à 4, volley-ball mixte, volley à 9c9, volley à 6c6. Il n'y a donc pas lieu de se poser la question de la dénaturation de l'activité en référence au modèle dominant depuis les années 60 : le modèle fédéral à 6c6. Il semble même que l'évolution actuelle aille dans le sens d'une réduction des effectifs et d'une délocalisation dans la pratique du volley-ball.

## **XVIII] BIBLIOGRAPHIE :**

- Revue EP.S n° 222, 224, 225, 226, 229, 234, 235,238, 241, 242, 254, 256, 262, 265, 274,277, 279
- «L'EPS au collège, le volley-ball en 4è et 3è» Revue Spirales - 3 Volume 1, Lyon 1990.
- Programme d'accompagnement du lycée.