

HISTORIQUE

Imaginé en 1895 par W.MORGAN , professeur d'EP.S. au collège YMCA de APRINGFIELD aux U.S.A. il cherchait un jeu accessible à tous , servant de récréation à élèves , A l'origine, l'équipe se composait de 9 joueurs disposés sur 3 lignes dans un terrain de 15 à 22m sur 9 à 11m de large avec un filet haut de 2.20 à 2.40m. Le nombre de touches de balle était illimité. Vers 1910, le volley-ball gagne l' ASIE et figure au programme des I° jeux orientaux à MANILLE en 1913. En 1917, le volley-ball gagne l'EUROPE importée par l'armée américaine. Sa propagation est facilitée par la présence de nombreux foyers YMCA. En 1947 se crée à Paris la fédération internationale de volley-ball.En 1964, le volley-ball est inscrit au programme des J.O. de TOKYO.

ANALYSE DIDACTIQUE

Définition

Le volley-ball est un sport collectif qui oppose deux équipes sur un terrain de jeu divisé par un filet. Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans le camp adverse et de l'empêcher de toucher le sol de son propre camp en l'envoyant réglementairement par-dessus le filet. Le ballon est mis en jeu par le joueur arrière, il sert en frappant le ballon afin de l'envoyer par dessus le filet dans la camp adverse, même si la balle touche le filet, le jeu continue. Une équipe a le droit de frapper le ballon trois fois ; l'échange du ballon continue jusqu'à ce que la ballon touche le sol

Logique interne :

Le volley Ball est un sport collectif caractérisé par :

- un jeu de renvoi avec interdiction de bloquer la balle
- Un terrain de jeu qui est à la fois un terrain d'évolution (phase d'attaque) et un but a défendre (phase de défense)
- Un filet haut séparant les deux équipes (pas de contact)

problème fondamental :

En confrontant les élèves face à l'activité, nous les plaçons dans une situation motrice complexe à résoudre , car elle exige de leur part : ---

La résolution des cascades de problèmes non prévus à priori dans leur ordre d'apparition, leur

fréquence et leur complexité pour assurer contradictoirement et dans la même action, l'action de frappe de balle.

- La défense de son propre camp et l'attaque du camp adverse.
- La continuité de l'échange en sa faveur et la rupture de l'échange chez l'adversaire.
- Le risque de perdre ou de gagner un point.

3) principes et règles d' action :

En attaque :

PA1 : conserver la balle

RA1 : - garder le ballon dans son camp après récupération

- Orienter la balle vers la zone d'attaque
- Donner une passe vers le haut et dans la zone du passeur

PA2 : faire progresser la balle

RA2 : - amener la deuxième frappe vers la zone d'attaque

- Récupérer la balle et relancer l'attaque

PA3 : Attaquer la cible adverse :

RA3 : - Marquer directement par le service

- Créer la certitude chez soi
- Créer l'incertitude chez l'adversaire
- Créer la surprise

En défense :

PA1 : Protéger la cible

RA1 : - Coordonner ses actions avec celles des adversaires

- Occuper les espaces libres.

PA2 : Empêcher l'attaque adverse

RA2 : - Empêcher l'attaquant de frapper (bloc)

- Placer le meilleur contreur au centre

PA3 : Récupérer la balle :

RA3 : - Anticiper la trajectoire et le lieu où la balle va tomber

- Coordonner ses déplacements et des placements par rapport aux partenaires et adversaires.
- Être prêt à réagir

Enjeux de formation :

Par la pratique la pratique de l'activité volley ball on peut développer chez l'élève :

- Le sens de coopération en s'aidant dans le projet collectif : tous pour un même but.
- La responsabilité qui se manifeste dans la différenciation et la complémentarité des rôles.
- Mise en épreuve des qualités physiques de détente, de déplacement, de réaction rapides et de l'habileté motrice.
- Les capacités d'ajustement, d'appréciation de trajectoires et de perception de l'espace temps.
- L'anticipation motrice efficace.

TRAITEMENT DIDACTIQUE

Logique du comportement de l'élève :

Le comportement de l'élève dans l'activité volley ball passe successivement par différents étapes d'exécution :

- Contact explosif avec la balle : dégagement du problème.
- Renvoi direct : renvoyer le problème à l'adversaire.
- Renvoi par l'intermédiaire du partenaire (2 ou 3 touches).
- Organisation du jeu sur service facile ou sur retour de balle adverse simple.
- Mise en place du projet d'action collectif et choix d'une tactique donnée.

Les niveaux d'apprentissage

Manière d'occuper le terrain

- Evolution dans un espace proche très restreint. Chacun à une place très formelle. Idée du devant et de derrière qui prédomine.
- Différencier les trajectoires des ballons avants/arrières. Pas de renvoi du fond du terrain.
- On privilège une zone avant pour les renvois. Couverture d'une plus grande espace. Notion de soutien du porteur du ballon.

Manière d'attaquer la cible adverse.

- renvoi direct du ballon au-dessus du filet aveuglement, soutien près du filet. Pas de coopération. Frappe explosive.
- Pousser et renvoyer les ballons au fond du camp adverse. Renvoi direct si la balle est loin du filet. Utilisation des avants parfois pour renvoyer.
- Répartition des rôles récepteurs, passeurs les attaquants. Couverture de plus grande espace. Se démarque du filet. Début d'attaque smashée.

Manière de renvoyer la balle ou la conserver.

- pas de conservation du ballon. Renvoyer ou perdre la balle. Les adversaires ne sont que des envoyeurs. Pas de coopération .
- conserver en passant à un joueur relais. Les avants se tournant vers les arrières pour assurer le relais. Les avants se tournent vers les arrières pour assurer le relais. Jouer face à face.
- Diriger la bale vers un partenaire. Renvoyer en manchette. Construction de l'attaque stéréotypée.

Manière d'intervenir sur la balle.

- frappe souvent d'une main. Déséquilibre non dynamique. Frappe explosive, non- contrôlée. Pas de dissociation. Intervention rapide tardive.
- La passe tendue. Joueur plus équilibré. Frappe souvent à deux mains. Notion de sauver la balle. Faire progresser la balle.
- Equilibre sur ses appuis. Utilisation des manchettes. Smashes.

Les thèmes d'études:

La formulation du thème d'étude permet de notre processus d'enseignement de mettre l'accent sur un problème prioritaire à résoudre par l'élève. Il est issu des domaines psychomoteurs ; cognitifs et socio-affectifs ; il est choisi en fonction des principes d'action fondamentaux, ces derniers constituent les guides didactiques d'une démarche pédagogique.

contrôler l'énergie de la balle, maîtriser la hauteur de ka trajectoire de renvoi, s'entraider entre partenaires dévier un adversaire.

position fondamentale, maniement du ballon, passe haute, manchette, service simple.

Plan psychomoteur :

Apprentissage des éléments individuels : Manchette, passe haute.
 Contrôle de la balle.
 Coordination équilibrée.
 Appréciation de la trajectoire.
 Perception dans le temps et dans l'espace, communication et la vitesse.

Plan cognitif :

Connaissances élémentaires, connaître son rôle dans le groupe.
 Sens de l'équipe, respect des autres, s'organiser sur le terrain.
 Connaître le régallement.

Plan socio-affectifs :

Prise de responsabilité.
 Entraide et solidarité.
 Coopération.
 Respect du règlement.

Les situations de référence:

C'est une situation authentique reflétant les problèmes fondamentaux d'une APS et dont l'aménagement matériel et ou humaine rend saillant un problème particulier à résoudre. C'est donc celle qui valide le choix d'un thème d'étude. Et pour cette APS :

Pour la 7^{ème} année secondaire :

Effectif des deux équipes : 4#4.

Temps du match : 2X5'.

Dimension du terrain : 1/2 terrain.

Règlement de l'APS : très adapté.

Pour la 8^{ème} année secondaire :

Effectif des deux équipes : 5#5.

Temps du match : 2X5'.

Dimension du terrain : 15/30m.

Règlement de l'APS : adapté.

Pour la 9^{ème} année secondaire :

Effectif des deux équipes : 6#6.

Temps du match : deux sets.

Dimension du terrain : tout le terrain.

Règlement de l'APS : adapté.

Les critères de réussites:

Ils sont formulés en terme qualitatif ou quantitatif mais toujours en terme de capacité (être capable) autrement dit en comportement significatifs autorisant le passage d'un niveau à un autre. Ils constituent les guides d'évaluation formative, formatrice et sommative.

Les critères de réussites de cette APS :

pour la conservation de la balle : le nombre est limité en deux touches de balle et la troisième touche la balle doit arriver au camp adverse soit par une attaque smashée ou par un passe simple (cadeau).

pour l'efficacité de l'attaque : tirs réussis/ tirs tentés. Il faut que le nombre de tirs réussi soit supérieur par rapport au nombre des tirs tentés parce que un tir tenté ; c'est toute tentative de frappe vers le camp adverse sans précision ; Et un tir réussi c'est une frappe qui se termine dans le camp adverse