Formation des professeurs d'éducation physique de l'enseignement primaire (IFC Macro) - Liège, les 30 et 31 mars 2009

Le volley-ball à l'école primaire.

Objectifs :
« A travers mille et une situations motrices (avec et sans ballon) et à partir essentiellement de matériel de récupération aborder sous forme ludique les grandes conduites motrices, techniques et tactiques qui apparaissent dans les sports d'équipe et en particulier le volley-ball :
- l'ouverture et la fermeture du corps
- la lecture de trajectoires de balle à travers une vision plurielle de la notion d'espace
- la notion de temps à travers son aspect chronologique (enchaînement des actions)
- la capacité à donner ou à absorber l'énergie du ballon
- donner quelques repères techniques par rapport aux gestes techniques fondamentaux dans un contexte lié à la résolution de situations problèmes. »

Petit historique :

C'est *Emile Rousseaux* qui a développé le concept (que je vous présente en partie aujourd'hui) depuis plus de vingt ans dans les clubs sportifs de tout niveau et dans les écoles.
Ce concept évolutif tient donc la route. De nombreux supports existent : cassettes vidéo, dvd, livres, syllabus…

L'éducation physique doit s'approprier des outils pour améliorer son efficacité.
Je vous propose ici quelques pistes « pêle-mêle » pour démarrer ou rafraîchir la découverte de ce concept.

Les exercices qui intègrent la notion de « plaisir de bouger » sous-entendent une organisation à la fois concrète et ludique : jeux, variétés des exercices, sens, surprendre les élèves…

Cela implique une pédagogie *différenciée et adaptée* tendant à « *tirer l'enfant vers le haut* ».(ZPD = zone proximale de développement).
Créer le plaisir de jouer (avec et sans ballon), favoriser le mouvement, augmenter le nombre de contacts du ballon …tout cela fait partie du concept.
Il est basé aussi sur *les jeux à effectif réduit* (voir le schéma des niveaux).

Du point de vue pédagogique, aujourd'hui, je me baserai sur les notions clés de :
- concept de « avant, pendant, après »,
- problématique des options à partir des exercices ouverts : « si…alors… »,
- jeu codifié, jeu décodifié : la décodification des règles de jeu permet l'accessibilité, la continuité de celui-ci. Par après, re-codifier devient nécessaire.

Les jeux « 0 » peuvent à la fois éloigner du « vrai volley » (car il admet des attraper- lancer, un ou plusieurs rebonds par exemple) et s'en rapprocher par le fait de favoriser le jeu collectif, le survie du jeu.
Si rester tout à fait « codifié » ferme certaines portes (notamment celle du plaisir de jouer, de bouger), trop de « décodifié » dilue, disperse l'activité jusqu'à la rendre trop diffuse, incompréhensible par rapport au sport.

Quelques considérations :

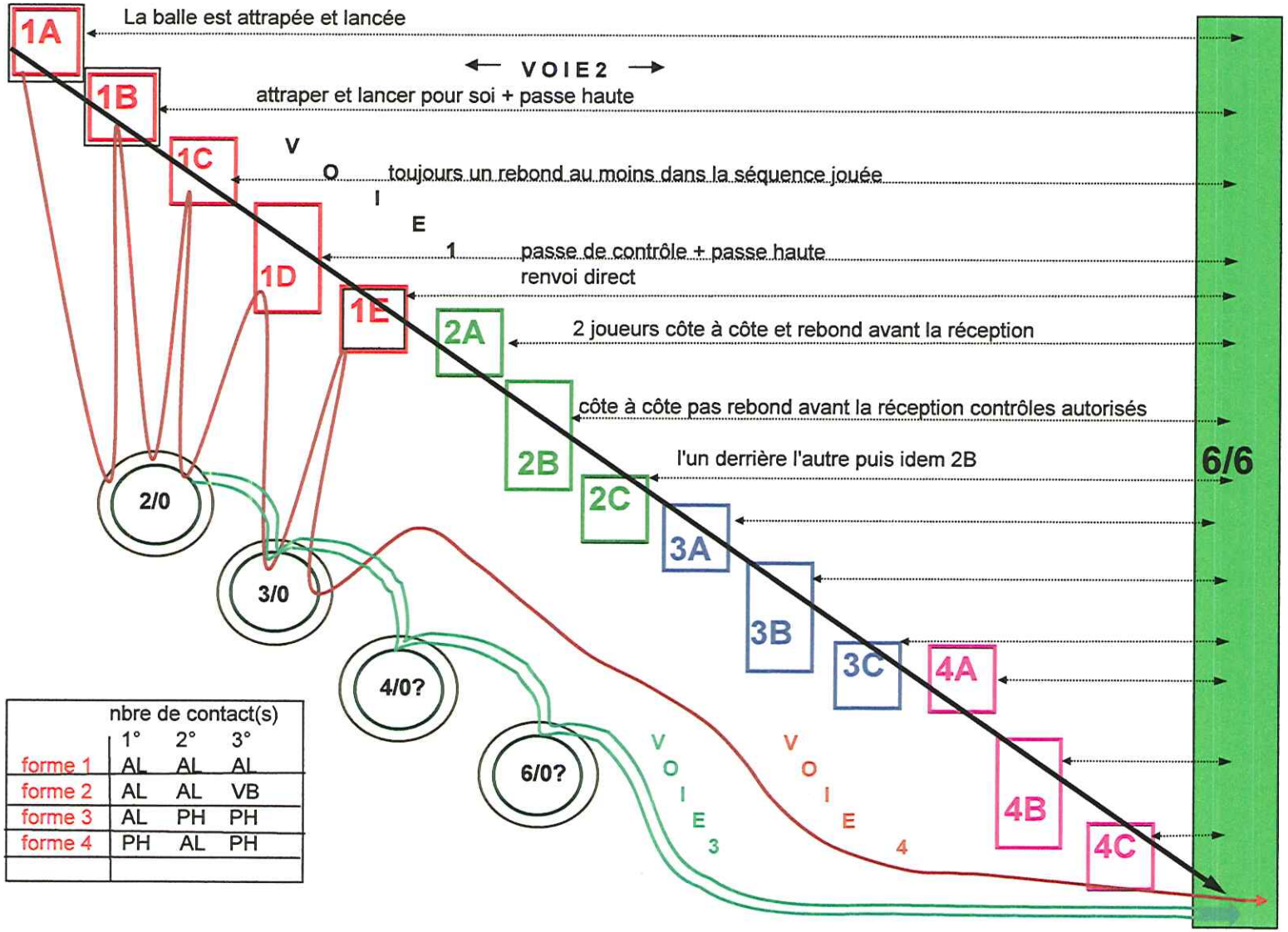
- importance de la multitude des formes du marquoir pour comptabiliser les points : marquoir normal, marquoir de ping-pong mais aussi pinces à linge à poser sur une tablette graduée ou pas, à placer dans un cerceau au sol, à mettre sur un support créé par l'élève, balles de tennis dans un seau…
- bien délimiter les terrains (cônes, bandes au sol, …)
- les formes de classements des concours : les classements « classiques » individuels trouvent encore leur place mais peuvent être avantageusement remplacés par d'autres formes collectives.

Motivation :

- un contre un et deux contre deux : comme au beach volley.
- Rapprocher les différents sports (au lieu de les opposer) en fonction, par exemple, des représentations mentales du sport par l'enfant ; un élève basketteur ou footballeur peut retrouver son attache pendant un « après » : l'action proprement dite du jeu de volley (« pendant ») peut être suivie d'un « après » à tendance BB (un tir vers anneau) ou FB (tir vers un goal de mini-foot ou une cible à abattre, capter une balle comme un gardien).
- Dans notre préparation de leçon, dans la partie générale surtout, on peut introduire, à côté des exercices techniques de volley, des exercices proches du foot, du BB, du hockey, du tennis, de la balle pelote…ou sans ballon (comme les agilités au sol, les obstacles à franchir, des exercices de précision …
- L'enthousiasme du professeur est, à mon sens, déterminant, essentiel s'il reconnaît tous les enfants dans leurs particularités.

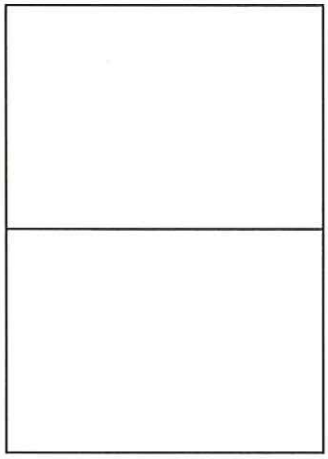
Georges Parisotto g.parisotto@netcourrier.com
067/ 790 720 0473/ 22 43 58

Dominique Blairon dominique_blairon@yahoo.fr
071/ 55 50 49 0473/ 68 11 63
N° de compte : 732-0029644-13

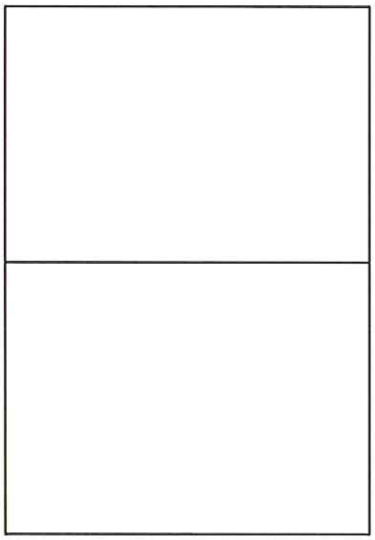


	nbre de contact(s)		
	1°	2°	3°
forme 1	AL	AL	AL
forme 2	AL	AL	VB
forme 3	AL	PH	PH
forme 4	PH	AL	PH

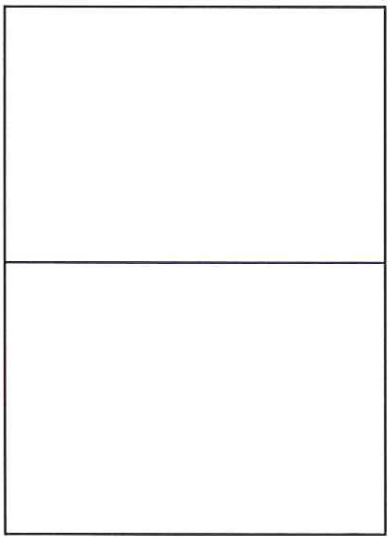
1 contre 1 : Forme 1

Forme de jeu	*Conditions matérielles*	*Conseils méthodologiques (inciter l'enfant à...)*
FORME 1 : Niveau 1B *Mise en jeu:* Passe haute à l'intérieur du terrain. *Pendant:* Attraper la balle à 2 mains au-dessus de la tête La lancer pour soi-même et jouer au-dessus du filet en touche haute (frapper la balle à 2 mains) *Après:* Lorsque la balle a été jouée au-dessus, le joueur va toucher le cône placé sous le filet. **Attention:** • Les 2 joueurs doivent rester **dans le terrain.** • La balle de couleur ne peut jamais tomber sur le sol.	*Filet:* 2,40 m *Ballon:* - Starter mikasa - Spordas - plastique - Ballon « pupilles » *Terrain:* largeur : 3 m profondeur: 3,5 m 	• Ne pas garder la balle en mains plus de 2 secondes, • Ne pas descendre le ballon sous les yeux après l'avoir attrapé, • Evoluer de la "frappe à 2 mains" vers une passe haute plus technique,

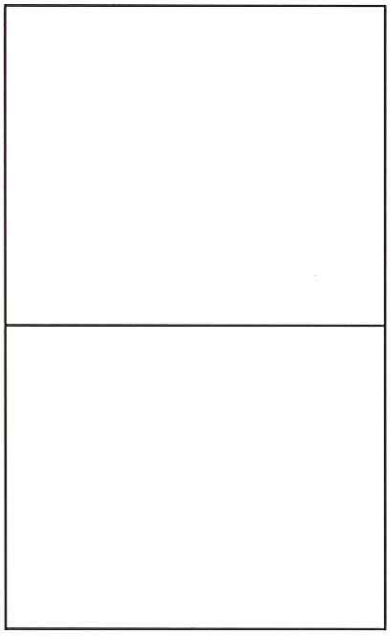
1 contre 1 : Forme 2

Forme de jeu	*Conditions matérielles*	*Conseils méthodologiques (inciter l'enfant à...)*
FORME 2 : Niveau 1 C *Mise en jeu:* Passe haute de derrière la ligne de fond. *Pendant:* Le joueur "cueille" la balle et la fait rebondir. Après ce rebond, A peut soit jouer directement en passe haute au-dessus du filet, soit faire une passe de contrôle et jouer au-dessus du filet en PH. *Après:* Le joueur doit toucher un des quatre cônes placés autour du terrain. Attention : on ne peut pas toucher 2 fois de suite le même cône…	*Filet:* 2,40 m *Ballon:* Ballon pupilles ou minimes *Terrain:* largeur : 4 m profondeur : 4 m 	• Utiliser les deux mains pour cueillir la balle (et pas seulement sa "bonne main") • Utiliser le contrôle à bon escient (soit s'il est en difficulté, soit pour créer un danger pour l'adversaire) • Amener le joueur à toucher le cône le plus près de lui… sans y retourner 2 fois de suite…

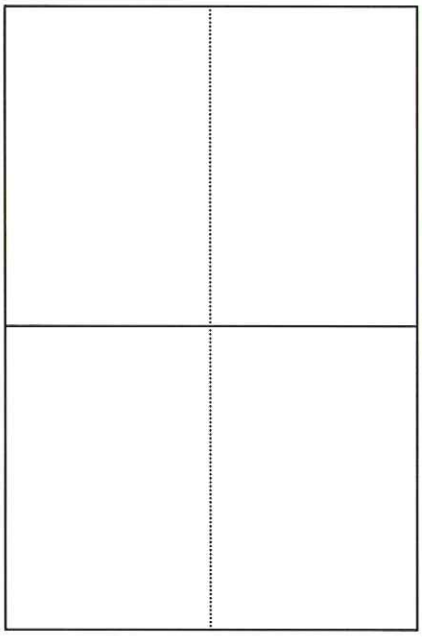
1 contre 1 : Forme 3

Forme de jeu	*Conditions matérielles*	*Conseils méthodologiques (inciter l'enfant à...)*
FORME 3: Niveau 1 C/D *Mise en jeu:* Service bas ou passe haute de derrière la ligne de fond. *Pendant:* A joue un passe haute de contrôle. Ensuite, soit il joue le ballon en passe haute au-dessus du filet, soit il le laisse rebondir avant de le jouer en passe haute de l'autre côté. *Après:* Le joueur va mettre un pied hors du terrain ou dans le terrain adverse et revient prendre sa place en vitesse. **Attention:** Le rebond n'est pas obligatoire et s'il a lieu, c'est APRES le premier contact.	*Filet:* 2,40 m *Ballon:* Ballon pupilles ou minimes *Terrain:* largeur : 4 m profondeur : 4 m 	• Inciter les enfant à utiliser le rebond en cas d'extrême nécessité, c'est-à-dire le moins souvent possible. • Inciter les enfants à varier la hauteur du contrôle en fonction de la situation (haut si on est en difficulté, moins haut si on veut accélérer le jeu).

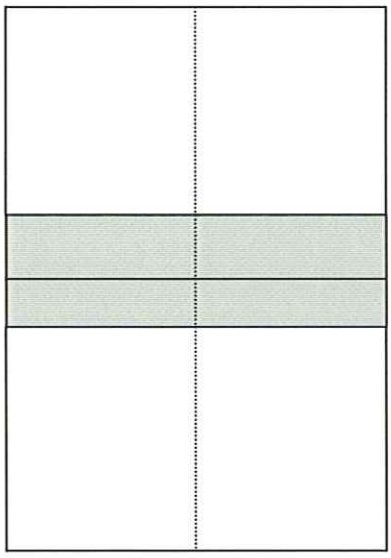
1 contre 1 : Forme 4

Forme de jeu	*Conditions matérielles*	*Conseils méthodologiques (inciter l'enfant à...)*
FORME 4 : Niveau 1 E et volley total *Mise en jeu:* Le même joueur met la balle en jeu 2 fois de suite. La première en service bas, la seconde en service tennis ou lancer à une main. *Pendant:* Sur le premier service, l'échange se joue en 1 seul contact, toujours en passe haute. Sur le deuxième service, l'échange se joue en 2 ou 3 contacts, toutes les techniques volley-ball pouvant être utilisées. *Après:* Lorsqu'il a joué le ballon au-dessus du filet, le joueur doit mettre 2 pieds hors du terrain.	*Filet:* 2,40 m *Ballon:* Ballons n°4 ou n°5 *Terrain:* largeur : 4,5 m profondeur : 5 m 	• Dans le deuxième échange, choisir le nombre de contacts en fonction de la situation.

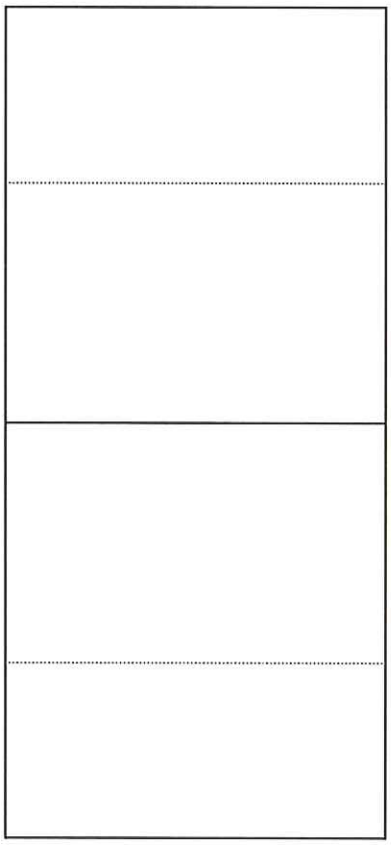
2 contre 2 : Forme 1

Forme de jeu	*Conditions matérielles*	*Conseils méthodologiques (inciter l'enfant à...)*
FORME 1 : Niveau 2/0 *Mise en jeu:* lancer à 1 main ou passe haute . *Pendant:* Chaque joueur est responsable de sa propre zone pour le premier contact. L'enfant responsable du premier contact attrape la balle et la lance vers son partenaire qui a touché le cône placé sous le filet dans sa zône. Les ***deuxième et troisième contacts sont des passes hautes***. *Après:* Les joueurs touchent le cône placé derrière leur la zone opposée et se replacent. (les places sont donc inversées...) **Attention:** Lors de l' "attraper-lancer" le joueur ne peut garder le ballon plus de 2 secondes. Le troisième contact doit être donné dans la zône opposée au deuxième contact.	*Filet:* 2,40 m *Ballon:* Tachikara pupilles ou ballons plus légers. *Terrain:* largeur : 5m (2x2,5m) profondeur : 4 m 	• Le non-réceptionneur doit réagir le plus vite possible. • Inciter le réceptionneur à attraper le premier contact comme une manchette. • Inciter l'enfant à créer le danger lors du troisième contact. • **ATTENTION :** "Attraper-lancer" ne veut pas dire attraper, lancer au-dessus de soi et passe haute vers...

2 contre 2 : Forme 2

Forme de jeu	*Conditions matérielles*	*Conseils méthodologiques (inciter l'enfant à...)*
FORME 2 : Niveau 2 A/B *Mise en jeu:* Passe haute. *Pendant:* Chaque joueur est responsable de sa propre zone. Le joueur responsable du premier contact joue en passe haute au-dessus de lui et vers le passeur après un rebond (pas obligatoire). Le passeur doit avoir contourné le réceptionneur et être dans la même zone que celui-ci. Tous les contacts sont des passes hautes. *Après:* Les 2 joueurs se donnent la main, quittent le terrain par derrière et changent de place. **Attention:** Le troisième contact doit être joué en étant dans la zone laissée libre par le passeur. La zone neutre (1 m de profondeur) est une zône dans laquelle le ballon ne peut être joué (balle considérée comme OUT)	*Filet:* 2,40 m *Ballon:* Ballons n°4 ou 5 *Terrain:* largeur : 5m (2x2,5m) profondeur : 3,5 m - 1m de zone neutre. 	• Le non-réceptionneur doit réagir le plus vite possible pour toucher son partenaire et prendre une position de passeur. • Inciter progressivement le responsable du premier contact à n'utiliser le rebond qu'en cas de nécessité (retard du passeur,...) • Avoir l'intention de créer le danger sur le troisième contact. • Inciter le passeur à pousser sa balle pour que le troisième contact ait lieu dans la zône opposée à celle du passeur.

2 contre 2 : Forme 3

Forme de jeu	*Conditions matérielles*	*Conseils méthodologiques (inciter l'enfant à...)*
FORME 3 : Niveau 2 C et volley total. *Mise en jeu:* La même équipe met le ballon en jeu 2 fois de suite. D'abord en service bas puis en service tennis ou service bas. *Pendant:* Chaque joueur est responsable de sa zone. Sur le premier service, tous les contacts doivent être joués en passe haute. Lors du deuxième contact, le passeur doit toujours avoir au moins un pied dans la zone avant. Sur le deuxième service, trois contacts obligatoires, avec un contrôle autorisé sur le premier ou le deuxième contact. *Après:* Les 2 joueurs mettent un pied sur une ligne latérale et se replacent. **Attention:** Les 2 joueurs ne peuvent pas mettre le pied sur la même ligne (1 de chaque côté, obligatoirement)	*Filet:* 2,40 m *Ballon:* Ballon n°5 *Terrain:* largeur : 4 m profondeur : 5,5 m zone avant : 2,9 m zone arrière : 2,6 m 	• Le non-réceptionneur doit réagir le plus vite pour prendre sa place dans la zone avant. • Le joueur avant n'est pas un passeur déterminé... Il doit être prêt à jouer le premier contact bien haut si le ballon vient dans sa zone. • Dans ce cas, il doit jouer haut au-dessus de lui et pas dans la zone arrière. • Inciter le passeur à choisir la bonne ligne à toucher pour que l'attaquant ait plus facile (le passeur a plus de temps avant l'action suivante, c'est donc à lui d'aller le plus loin.) • Dans les rallyes, inciter l'attaquant à évaluer la passe pour savoir s'il peut attaquer ou s'il doit jouer une passe haute.