

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN VOLLEY-BALL

Jean-Charles THEVENOT

Des situations d'apprentissages, exercices techniques et d'échauffement sont présentés ici à l'aide de vidéos prises lors d'une formation professionnelle. Les professeurs d'EPS filmés ne représentent certainement pas le niveau des élèves qu'il est possible de rencontrer en cours d'EPS mais ces vidéos permettent d'explicitier les situations ainsi que les attendus. Il revient à l'utilisateur d'adapter les situations aux besoins des élèves dans la classe.

Les blocs de situation ci-dessous sont des exemples de succession possibles.

<p>Echauffement : toucher de lignes en 5 x 15". Augmenter progressivement le nombre de lignes touchées. <i>Rester face au filet, toucher entre les pieds.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>1 avec 1</u> : lancer-rattraper. <i>Attraper au-dessus de la tête.</i> Groupes de 3 (1 observateur). 2) <u>1 avec 1</u> : se déplacer en arrière pour faire le tour du plot et rattraper-lancer. <i>Regarder où se trouve son partenaire pour lancer au bon moment.</i> 3) <u>1 contre 1</u> : attraper-lancer pour marquer le point. <i>Consignes : blocage bref et lancer dans l'axe des épaules.</i> 4) <u>1 avec 1</u> : attraper-frapper pour échanger, 5) puis pour marquer. 6) <u>2 contre 2</u> : jouer avec 2 blocages autorisés en réception et en relais. <i>Attaque obligatoirement en frappe haute.</i> 	<p>Compter le nombre de passages au-dessus du filet.</p> <p>Chronomètreur. 3X1'30 Arbitre : ballon toujours en mouvement.</p> <p>Organisateur de tournoi.</p>
---	---

<p>Echauffement : toucher de lignes avec sauts au filet en 5 x 15".</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>1 avec 1</u> : se déplacer pour lancer-rattraper selon deux variantes : <ul style="list-style-type: none"> . atelier 1 : déplacement avant-arrière ; . atelier 2 : déplacement latéral. 2) <u>1 contre 1</u> : attraper-frapper pour marquer le point. <i>Consignes : blocage bref (ballon toujours en mouvement) et frapper en avançant.</i> 3) <u>Situation diagnostique en 2 contre 1 (voir PowerPoint).</u> Extraire des différences de niveau et des objectifs de remédiation. Difficultés repérables : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Niveau 1 : difficulté de déplacement/lecture de trajectoire = jeu du triangle, R doit bloquer et renvoyer sur L ou renvoyer directement si ballon sur plot avant. ⇒ Niveau 2 : pas de relayeur, L envoie sur R placé sur la ligne, il doit faire le bon choix entre bloquer et jonglage pour renvoyer ou renvoyer directement. <p>Match en deux contre deux avec deux blocages autorisés.</p>	<p>Compter le nombre de passages au-dessus du filet.</p> <p>Chronomètreur. 3X1'30 Arbitre : ballon toujours en mouvement.</p> <p>Observateur du choix de R.</p> <p>Organisateur de tournoi.</p> <p>Arbitres.</p>
---	--

COMPORTEMENTS OBSERVABLES :

- ✓ Mauvais choix du réceptionneur.
- ✓ Gène entre les deux joueurs.
- ✓ Frappes incontrôlées.
- ✓ Renvois dans l'espace avant adverse.

<p>Echauffement complet.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>2 avec 2</u> : attraper-lancer à tour de rôle en faisant le tour d'un plot au coin du terrain. Adapter la taille des terrains. 2) <u>Idem selon plusieurs modalités en fonction des niveaux</u> : Niveau 1 : bloquer-frapper, Niveau 2 : jongler-frapper, Niveau 3 : renvoi direct. Tenir l'échange. 3) <u>Idem pour gagner le point</u>. Conduites observables : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ <u>Atelier 1</u> : frappes incontrôlées = avancer en jonglage pour renvoyer (différencier les lieux de départ, les zones de renvoi) / jeu au mur. ⇒ <u>Atelier 2</u> : défendre son carré, son triangle. <p><u>Matches selon les modalités de l'évaluation sommative</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 20 à 17 = pas de blocage (1 jonglage) ; ○ 16,5 à 12 = 1 blocage par possession ; ○ 12 à 0 = 2 blocages autorisés. 	<p>Compter le nombre de passages au-dessus du filet. Chronométré. 3X1'30</p> <p>Arbitre : ballon toujours en mouvement.</p> <p>Observateur du choix de R.</p> <p>Organisateur de tournoi.</p>
---	---

<p>Echauffement.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>2 contre 2</u> avec nombre de blocages autorisés au choix des équipes ou des individualités. <i>limiter au maximum les blocages.</i> ⇒ <u>THEME DE LA SEANCE</u> : le travail technique. ○ <u>Atelier 1</u> : <i>Technique de frappe haute</i> = Lancer-renvoyer en ligne. : L envoie en avant de R1 qui doit avancer pour renvoyer sur L qui renvoie (avec ou sans blocage ou jonglage) sur R2 qui se déplace et renvoi,... Frappes hautes uniquement. ○ <u>Atelier 2</u> : <i>Lecture de trajectoire, décentration du ballon</i> .Jeu des cibles avec trois plots, un lanceur qui envoie sur l'attaquant, celui-ci doit renvoyer sur le plot laissé libre par le lanceur. ○ <u>Atelier 3</u> : <i>Jouer haut pour avancer seul</i>. Jonglages pour avancer au filet et envoyer le plus loin possible. Varier les départs et le nombre de jonglages autorisés. ○ <u>Atelier 4</u> : Contact de balle, doigts « durs ». Jeu au mur seul ou à deux, haut ou à hauteur de poitrine. <p>Matches avec engagement en trois touches (blocage possible du passeur) et NR adverse doit se positionner dans le cerceau pour jouer son ballon et enchaîner le point.</p>	<p>Arbitre : ballon toujours en mouvement.</p> <p>Observateur du lieu de renvoi. Ramasseur. Organisateur de rotations.</p>
--	--

<p>Echauffement. Jeu du jet d'eau.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Avancer à deux pour envoyer loin</u>. Autoriser d'abord le blocage à chaque possession, puis limiter de plus en plus les blocages, puis le nombre de frappes. 2) <u>Situation de référence en 1 contre 2</u>. <ul style="list-style-type: none"> ○ Niveau 1 : avancer seul pour envoyer en zone arrière. Idem avec R qui bloque et enchaîne sur jonglages = échanges. ○ Niveau 2 : L engage, RPA pour envoyer sur L déplacé à un plot au fond du terrain. <p>King of the beach. Utilisation des conditions de l'évaluation. Groupes de niveau à 4 élèves (A, B, C et D). Chaque élève joue une fois avec tous les autres en deux contre deux. Matches de 15 points. Comptabiliser tous les points marqués pour réaliser un classement final et désigner le KING ou la QUEEN...</p>	<p>Arbitre : ballon toujours en mouvement.</p> <p>Comptabiliser le nombre de point « = 3 dans la zone).</p>
---	---

AUTRES SITUATIONS POSSIBLES...

- Un contre un avec trois touches et varier le nombre de blocages autorisés.
- Jeu dans le dos en deux contre deux ou en un contre un.
- 2 contre 2 avec renvoi obligatoire en deux touches (1 B en R).
- Réception :
 - . L lance sur R qui doit frapper pour attraper dans sa zone avant.
 - . L lance, R doit renvoyer en zone arrière en trois touches.
 - . L sert, idem.
- Chacun chez soit : jamais deux dans la même zone de réception.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGES PAR THEME	ROLES
<p>CONTRER EN TOUTE SECURITE.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ A l'échauffement : toucher les lignes et saut au filet sans sauter « dans » le filet, il ne bouge pas. ○ Enchaîner 5 sauts au filet pour essayer de faire passer les mains sans faire bouger le filet. ○ Par deux, face à face au filet, sauter pour toucher les mains de son partenaire au dessus du filet. <p>SERVICE / RECEPTION.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Servir sur R qui envoie à P qui bloque. Reculer le serveur en fonction de ses réussites. ○ Idem à deux, le réceptionneur seul réceptionne et attrape le ballon dans sa zone avant. <p>DEFENDRE A DEUX / TROIS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Equipe A attaque en réception/passe/attaque (frappe haute), équipe B doit relancer. ○ Matches en 1 contre deux avec renvoi direct du joueur seul. Il a droit à trois touches de balle. <p>JOUER A DEUX. A TROIS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Avancer à deux pour envoyer. ○ Chacun chez soit. ○ Réceptionner à deux sans se gêner dans la zone arrière. ○ Celui qui a réceptionné, attaque, ○ Celui qui n'a pas réceptionné, attaque. ○ Passeur en arrière des réceptionneurs. <p>ATTAQUER.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Relayeur au plot sur le côté doit attraper ou envoyer dans l'espace libéré ou sur le lanceur. Départ du relayeur devant, côté ou derrière. ○ L engage, RPA et L doit se déplacer pour toucher un plot (3), A doit jouer dans la zone libérée. <p>MANCHETTE. A introduire à partir du moment où cela devient nécessaire, ce n'est pas un objectif de leçon à proprement parler.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Par trois avec déplacement sur le côté, ○ Passage sous le filet, jeu au mur, ○ Manchettes en ligne, ○ Echanges en 2/2 en manchette. <p>SMASH.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tour du plot, viser le défenseur, ○ 	<p>Observateur.</p> <p>Arbitre.</p> <p>Coach.</p>