

PROPOSITION DE CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR UN VOLLEY-BALL DE MOUVEMENT AU NIVEAU SECONDAIRE

Marc CLOES

L'auteur est responsable de la formation des étudiants de l'ISEPK de l'Université de Liège en matière de volley-ball. Son expérience d'entraîneur et les réflexions relevant d'un certain nombre de recherches centrées sur la pratique de cette activité sportive au niveau secondaire l'ont conduit à recommander une approche dynamique du volley-ball. Cet article constitue la synthèse d'une activité de recyclage organisée par l'Association des Diplômés de l'Institut Supérieur d'Education Physique de l'Université de Liège (ADISEPUL) au début de cette année

INTRODUCTION

Le volley-ball représente un moyen parmi d'autres à la disposition des enseignants en éducation physique recherchant le développement harmonieux des différentes composantes de l'individu: aspects moteurs, cognitifs, affectifs et sociaux (Ministère de l'Education, 1993).

Le volley-ball représente le sport collectif le plus pratiqué au niveau secondaire (Carlier, Ghos & Renard, 1992). Comme nous le constaterons ultérieurement, les tentatives d'explications de ce phénomène ne s'avèrent pas toujours à l'avantage de l'activité. Très technique, celle-ci nécessite encore plus que d'autres des connaissances spécifiques sur lesquelles un enseignant doit construire ses contenus et situations pédagogiques. Le choix de ces activités lui permettra d'amener ses élèves à un «six contre six» où ils jouent vraiment au volley-ball plutôt qu'à un dérivé du combat naval («touché-coulé»).

Dans une étude récente, nous avons mis en évidence de nettes différences dans les tâches proposées par des enseignants considérés comme spécialistes ou non dans cette discipline (Cloes, Lapierre & Piéron, 1995). Par rapport à celles d'un non-expert, les leçons conduites par un expert se caractérisent par:

- une proportion de situations ouvertes nettement supérieure (situations de jeu réduites, situations globales simplifiées);
- davantage d'activités centrées sur les relations entre les habiletés motrices spécifiques et moins d'activités visant l'amélioration de la technique isolée;
- un intérêt plus marqué sur le perfectionnement du premier contact (réception de service, relance ou défense);
- la programmation d'une plus grande diversité d'organisation de l'activité et l'utilisation plus fréquente de tâches avec enjeu;
- la mise en place plus régulière d'exercices dans lesquels les apprenants sont responsables des changements des rôles au cours de la pratique.

Se conformer à ces caractéristiques peut parfois tenir de la haute voltige pour un enseignant rodé à la pratique pédagogique et au faite des plus récentes innovations en matière de volley-ball. Que faut-il penser de ceux parmi les enseignants en éducation physique qui sont moins bien armés? Doivent-ils se résigner et orienter leurs élèves vers d'autres activités ou tout simplement passer à côté de bien des satisfactions? La réponse attendue est plutôt négative. L'objectif de cet article consistera dès lors à proposer une piste à explorer.

Les enseignants débutants ou se sentant moins à l'aise dans la conduite de séances de volley-ball y trouveront de nombreux exemples de principes et procédés susceptibles de rentabiliser leur action sur le terrain. Les enseignants expérimentés devraient, quant à eux, y trouver matière à réflexion et pourraient comparer leurs points de vue à l'approche proposée, processus post interactif tout autant susceptible de maintenir l'intérêt des acteurs de la relation pédagogique.

L'article est divisé en deux parties distinctes. Dans la première seront présentées les caractéristiques de la pratique du volley-ball en milieu scolaire et leurs principales implications en matière d'action pédagogique. Dans la seconde partie, des exemples de contenus propres à plusieurs étapes de l'apprentissage du volley-ball illustreront la mise en application des principes théoriques développés précédemment.

Les caractéristiques du volley-ball au niveau secondaire

Dans un premier temps, nous envisagerons les raisons qui expliquent la popularité du volley-ball en milieu scolaire. Ensuite, nous passerons successivement en revue les conditions matérielles et humaines, les constatations liées à l'observation de l'activité, l'identification de l'origine des problèmes rencontrés et des principaux remèdes que peuvent employer les enseignants: principes d'action, objectifs d'apprentissage, procédés d'organisation et contenus.

La popularité du volley-ball

Pourquoi le volley-ball semble-t-il tant apprécié dans le milieu scolaire? Plusieurs auteurs issus des quatre coins du monde, s'accordent pour justifier le succès scolaire du volley-ball par des facteurs opposés aux principes mêmes de la promotion de l'activité physique et sportive (Cloes et al., 1995; Tanguay, 1995).

Prenons les élèves. De l'avis même de praticiens, beaucoup d'entre eux tireraient leur goût du volley-ball de certaines de ses caractéristiques en milieu scolaire: (1) Peu de mouvement; (2) Peu de contacts avec le ballon; (3) Peu de contacts avec les adversaires, notamment chez les filles.

Du côté des enseignants, d'autres paramètres semblent être particulièrement prisés: (1) Peu d'élèves râlent; (2) On joue sans trop de problèmes d'arbitrage.

Caractéristiques du volley-ball en milieu scolaire

Rares sont les enseignants qui estiment être dans un milieu favorable à l'apprentissage d'une discipline aussi technique que le volley-ball. Parmi les principaux griefs figurent les conditions matérielles et les conditions humaines.

Conditions matérielles

Les enseignants doivent faire face à différents problèmes, parmi lesquels figurent:

- (1) Un cycle très bref compte tenu des contraintes du programme, des horaires (occupation des salles), ...;
- (2) Une durée moyenne des leçons dépassant rarement 35 minutes pour des séances non groupées;
- (3) Un milieu n'étant pas toujours approprié (ancien gymnase, préau);
- (4) Un nombre de ballons insuffisant et/ou matériel de mauvaise qualité (ballons trop durs);
- (5) Un matériel spécifique souvent indisponible.

Conditions humaines

Elles concernent essentiellement les principaux reproches formulés par les enseignants à l'encontre de leurs élèves:

- (1) Leur faible niveau moteur caractérisé par des manquements importants sur le plan de la coordination;
- (2) Leur faible motivation envers l'exécution de tâches répétitives;
- (3) Leur peu de motivation envers le mouvement en général, les efforts physiques en particulier;
- (4) L'hétérogénéité des classes;
- (5) Le nombre parfois important d'élèves par rapport à la surface de travail disponible.

Constatations

Si les leçons de sport collectif figurent parmi celles où le temps d'engagement moteur est le plus grand (Piéron, 1993), des observations formelles ou beaucoup plus systématiques de séances de volley-ball scolaire révèlent cinq réalités préjudiciables aux objectifs de l'éducation physique (Cloes et al., 1995; Rousseau, 1991):

- (1) Le manque de mouvement: les élèves restent sur place, mains jointes et jambes tendues;
- (2) Le manque de continuité dans le jeu: une action n'est pas suivie par une autre en fonction de l'évolution des échanges;
- (3) La peur des élèves de se faire mal aux mains lors du contact avec le ballon ou lors de chutes. Alors que ces dernières permettent d'augmenter la zone d'efficacité d'un joueur, on en observe rarement dans les leçons de volley-ball où elles sont plutôt le fait du hasard ou de certains individus particulièrement audacieux;
- (4) Peu d'élèves participent réellement à l'action en situation de match 6 contre 6;
- (5) Le nombre élevé d'échecs conduit également à une réduction de l'activité et à un sentiment d'incompétence nuisible à la motivation.

D'où viennent les problèmes d'exécution?

Le nombre important d'échecs que nous venons de souligner ainsi que l'immobilisme de l'activité générale trouvent leur origine dans la faiblesse manifeste de quatre aspects essentiels de la motricité. Décrivons-les:

- (1) Rôle important de l'analyse des trajectoires. Comme on doit frapper le ballon, il faut une adaptation très rapide pour obtenir l'alignement cible, ballon, joueur.
- (2) Mobilité. Pour se placer en fonction du ballon, il faut être capable de se déplacer lorsqu'on a vu où le ballon tombe.
- (3) Manipulation du ballon. Les actions de contrôle du ballon exigeant beaucoup de précision (frappe en symétrie et en asymétrie face au ballon qui vient et avec une orientation vers la cible), il faut apprendre à utiliser le ballon plutôt que s'en débarrasser. L'objectif consiste à produire des trajectoires, ce qui est très difficile à concevoir.
- (4) Coopération. Les débutants tendent à s'approprier la relation avec le ballon. La continuité du jeu n'est pas envisageable car chaque action est pensée de manière indépendante et pas en fonction d'un but lointain: « Je me contente de toucher le ballon, je ne sais pas que je construis une action offensive avec mes coéquipiers ».

Grands principes d'enseignement du volley-ball

En fonction de ce qui précède, il semble évident que tout enseignant engagé dans un cycle volley-ball doit chercher à lutter contre les affections dont souffrent les séances. D'après nous, quatre principes d'action pourraient l'aider à enrayer le phénomène. Il conviendrait toutefois de les garder constamment à l'esprit, depuis la planification de la leçon jusqu'à sa mise en pratique. Ces quatre grands principes sont:

- (1) Favoriser le mouvement. Ceci revient à proposer des situations où les élèves peuvent ou doivent bouger;
- (2) Favoriser le jeu. L'idée consiste à toujours faire durer les échanges;
- (3) Favoriser les interactions. Il s'agit de multiplier les contacts avec l'environnement et les autres élèves dans des situations variées;
- (4) Favoriser la réussite. Selon ce principe, exercices, situations et jeux où les élèves atteignent $\pm 70-80\%$ de réussite devraient être privilégiés. Une individualisation des exigences en constitue un corollaire.

L'application de ces principes correspond à l'assouvissement des quatre besoins fondamentaux des enfants soulignés par Bouet (1968): dépense d'énergie, mouvement vécu, affirmation de soi, plaisir. Parmi les procédés pratiques recommandés pour faciliter la tâche des apprenants, on retrouve l'adaptation des conditions de pratique. Habituellement proposées dans le cadre de l'entraînement en mini-volley, ces dispositions peuvent être aisément transposées en milieu scolaire et très certainement au niveau secondaire (Chêne, Lamouche, & Petit, nd.; Heine, 1992). Pour l'enseignant, il s'agit de jouer sur: le nombre de joueurs impliqués dans une même tâche, les dimensions du terrain, les caractéristiques du ballon, la hauteur du filet, ainsi que la modification des règles de jeu.

Objectifs d'apprentissage

En matière de volley-ball, les priorités des enseignants devraient se porter successivement sur:

- (1) la motricité, même si l'on pourrait s'attendre à ce qu'elle se trouve à un niveau suffisant au niveau secondaire;
- (2) le jeu sous toutes ses formes simplifiées mais non dénaturées (ballon passant au-dessus d'un obstacle);
- (3) L'activité technique et tactique. L'ordre d'apprentissage des gestes spécifiques au volley-ball répond le plus souvent à un apprentissage en spirale dans lequel se succèdent l'apprentissage de la passe, de la manchette, du service, de la balle placée et de l'attaque des défenses multiples y compris les contacts au sol et du contre (Papageorgiou & Schniewind, 1992).

Les contenus

Nous avons envisagé deux niveaux: débutant et intermédiaire. Pour chacun d'eux, nous présentons les thèmes d'activité répertoriés en fonction des origines habituelles des problèmes des participants.

Niveau débutant

* Analyse des trajectoires. La variété des activités repose sur le contrôle de deux paramètres: la complexité des trajectoires (deux ou trois dimensions) et de l'action précédant le contact avec le ballon (action pieds au sol ou après un saut).

* Mobilité. Deux thèmes se dégagent essentiellement à ce niveau: (1) parfaire le placement des appuis en fin de déplacement, (2) placement des segments des membres supérieurs.

* Manipulation du ballon. Les élèves doivent apprendre à choisir entre deux types d'actions en fonction du type de trajectoire de balle: (1) ballon pris au-dessus de la tête, bras tendus; (2) ballon joué sous les genoux, bras tendus.

* Coopération. Chez les débutants, il est primordial de se centrer sur les relations «Service - Réception», «Réception - Passe» et «Service - Réception - Passe».

* Jeu. Plusieurs situations s'imposent: un contre un, deux contre deux. Les objectifs doivent passer de la recherche de la continuité de l'action (collaboration) à celle de l'utilisation tactique des points faibles de l'adversaire (opposition). L'utilisation de terrains réduits s'avère indispensable: 3 m / 3 m en un contre un; 3 m / 6 m en deux contre deux; 6 m / 6 m en trois contre trois. Même au niveau secondaire, on peut utiliser des ballons plus légers et adapter la hauteur du filet aux objectifs.

Niveau intermédiaire

* Analyse des trajectoires. Il est important de passer à des situations plus complexes en jouant sur la surcharge ou le déficit d'information.

* Mobilité. A ce niveau, l'enseignant se préoccupe davantage des attitudes et de l'enchaînement des actions.

* Manipulation. Les thèmes se centrent sur l'augmentation de la précision du geste et de l'utilisation du geste adéquat ainsi que sur l'augmentation de la longueur et de la vitesse des trajectoires.

* Coopération. L'enseignant poursuit le travail initial et doit envisager les relations «Passe - Attaque», «Réception - Passe - Attaque», et «Défense - Passe - Attaque». A ce niveau débute la différenciation des rôles.

* Jeu. Il est organisé sur des terrains réduits de 3 m / 3 m (un contre un et deux contre deux), de 6 m / 6 m (deux contre deux et trois contre trois), de 7 m / 7 m (trois contre trois et quatre contre quatre), de 8 m / 8 m (six contre six).

Le filet doit toujours être adapté aux objectifs: filet plus haut pour favoriser la continuité du jeu, plus bas pour favoriser les actions au filet et les actions offensives. Les situations de jeu avec zones neutres, zones interdites ou zones cibles sont particulièrement indiquées (Chêne et al., n.d.).

Procédés d'organisation

Quels que soient l'exercice ou la situation que l'enseignant sélectionnera pour atteindre les objectifs d'apprentissage qu'il s'est fixé, il devra se remémorer les consignes suivantes:

(1) Toujours rechercher le maximum de contacts et de mouvement. Ceci implique le respect des points clés suivants:

- Toujours le ballon;
- Nombre élevé de postes de travail;
- Nombre élevé de ballons (pas seulement de volley-ball);
- Nombre élevé de déplacements (exercices nécessitant des déplacements);
- Ramasseurs de ballon + réserves de ballons;
- Exercices annexes;
- Interventions et participation de l'enseignant.

(2) Toujours rechercher le plaisir et la motivation. Il s'agit de proposer diverses situations:

- Jeux, concours individuels ou par équipes (avec niveaux de difficulté différents pour les plus forts - handicap);
- Situations «drôles»;
- Objectifs précis et adaptés;
- Activités garantissant un niveau de réussite de 70-80%;
- Climat positif créé par l'enseignant
- Originalité des situations et du matériel
- Matches organisés sous diverses formes (tournois de un contre un, deux contre deux, trois contre trois, avec arbitrage; jeu à effectif réduit avec défi respectant différentes modalités de comptage des points: traditionnel, tie break, ping-pong, handicap, comptage +1/1, ...).

(3) Toujours être conscient de l'objectif final (adaptation du joueur). Trois formes d'activités doivent impérativement se côtoyer:

- Exercices en situation (conditions proches de ce dont on a besoin);
- Exercices avec prise de décision;
- Exercices avec prise de risque.

Exemples de contenus

Pour six thèmes de travail que nous avons évoqués dans la première partie de l'article, nous présentons ci-après des formes d'activités susceptibles de rencontrer un vif intérêt de la part des élèves et de leur apporter les ingrédients nécessaires à l'acquisition de saines habitudes de jeu. Toutes essayent de respecter les principes d'actions et utilisent les procédés d'organisation présentés précédemment.

Analyse des trajectoires en deux dimensions

(1) Manipulation individuelle de ballon en roulant au sol.

Les élèves font rouler leur ballon sur le sol, le dépassent, sautent au-dessus, le laissent passer entre leurs jambes, ...

(2) Activité par vagues (figure 1)

B fait rouler le ballon entre les jambes de A. A démarre, dépasse le ballon, le prend et le lance à B qui le fait passer en dessous de ses jambes pour C. A revient derrière C. C fait rouler le ballon entre les jambes de B,...

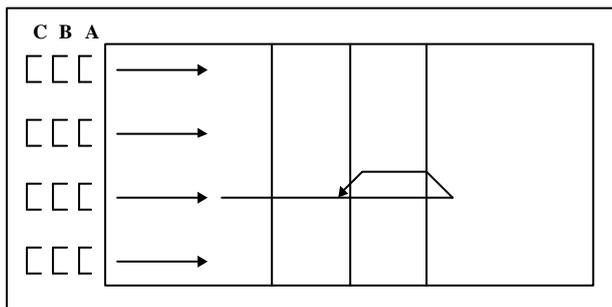


Figure 1

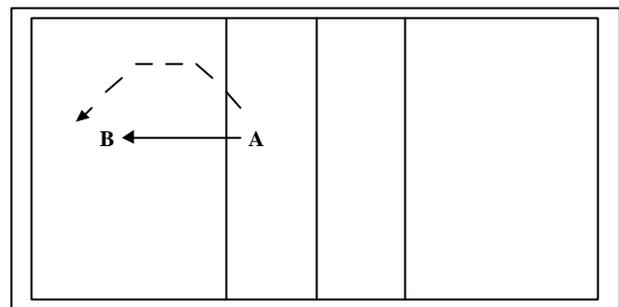


Figure 2

(3) Activité par deux (figure 2)

A fait rouler un ballon vers le fond du terrain. B se déplace, laisse passer le ballon entre ses jambes, puis sprinte vers le filet. Dès que le ballon est passé entre les jambes de B, A sprinte pour récupérer le ballon et le lance à B; après ceci, changement de rôle.

(4) Ballon tunnel (figure 3)

Le premier de la file de lanceurs fait rouler le ballon vers le filet. La file aux trois mètres se déplace, A démarre pour laisser passer le ballon une deuxième fois entre ses jambes, puis le réceptionneur (R) le récupère. Le lanceur remplace C, C devient B, B devient A, A devient réceptionneur. Ce dernier va dans la file de lanceurs.

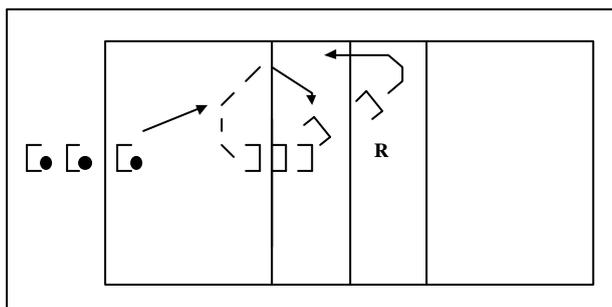


Figure 3

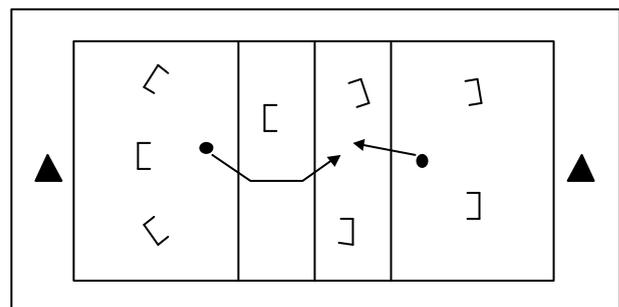


Figure 4

Analyse des trajectoires en trois dimensions

(1) Manipulation individuelle de ballon

Je lance le ballon et je le rattrape sans saut, après avoir effectué diverses actions (l'imagination est au pouvoir). Ce type d'exercice doit ensuite être proposé avec un attraper après un saut (point mort haut).

(2) Jeu collectif (figure 4)

Celui qui attrape relance au-dessus du filet, puis va toucher le cône situé derrière son camp. Un point est attribué pour chaque ballon tombant au sol, lancé dans le filet ou hors des limites du terrain. Plusieurs manches peuvent être programmées:

- 1ère manche: consignes présentées ci-dessus;
- 2ème manche: idem mais celui qui lance le ballon dans le camp adverse doit toucher la ligne centrale puis le cône;
- 3ème manche: idem avec un parcours plus compliqué.

(3) Jeu de coopération

Le principe est le même que dans le jeu précédent mais un ballon est lancé (ballon voyageur) et un ballon est tenu par un des joueurs de chaque équipe (ballon sédentaire). Il vaut mieux utiliser des ballons de types différents. Si le «ballon voyageur» vient vers moi et que j'ai le «ballon sédentaire» en mains, je dois donner ce dernier à un partenaire. Celui qui attrape le ballon le relance puis touche la ligne centrale puis la ligne de fond. Plusieurs manches sont organisées:

- Première manche: consignes présentées ci-dessus;
- Deuxième manche: idem mais avec deux «ballons sédentaires» dans chaque équipe;
- Troisième manche: avec un seul «ballon sédentaire». Celui qui attrape le «ballon voyageur» le lance à un partenaire. Ce dernier doit l'attraper et le renvoyer dans le camp adverse en sautant. Celui qui touche le «ballon voyageur» doit effectuer le parcours prévu.

Variante: un ballon de baudruche «sédentaire» est conservé en l'air tandis que les équipes échangent un ou plusieurs «ballons voyageurs».

(4) Exercice de placement sous le ballon (figure 5)

L'enseignant reçoit le ballon du premier de la file de distributeurs. Il le lance au-dessus du filet (service bas de mise en jeu). Lors du contact de balle, le distributeur sprinte jusqu'à la position du passeur (poste 3) dans le camp adverse, pour recevoir le ballon du relanceur. Ce dernier attrape cinq fois le ballon au-dessus de la tête et le renvoie au joueur au filet sans que le ballon ne passe devant ses yeux. Après cinq lancers, le joueur en attente prend la place du relanceur (Rel), ce dernier allant dans la file de distributeurs.

Variante: Le distributeur sprinte vers le poste 2, 3 ou 4 et le relanceur doit se placer en conséquence.

(5) Travail collectif de placement sous le ballon (figure 6)

Un lancer est effectué alternativement depuis le poste 1 et le poste 5. Le premier du groupe de deux joueurs, en réception, attrape le ballon en dessous des genoux et le lance vers le joueur au filet (P), sans que ses mains montent plus haut que son nombril. Après l'action, le lanceur va au poste d'attente. Le joueur de ce poste remplace le deuxième du groupe, celui-ci prenant la première place. Le joueur qui a attrapé le ballon va au filet. Le joueur au filet va dans la file de distributeurs opposée au point de départ de l'échange.

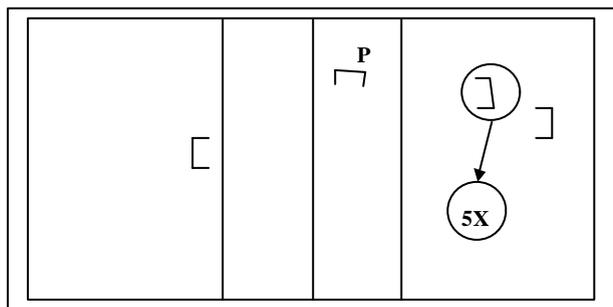


Figure 5

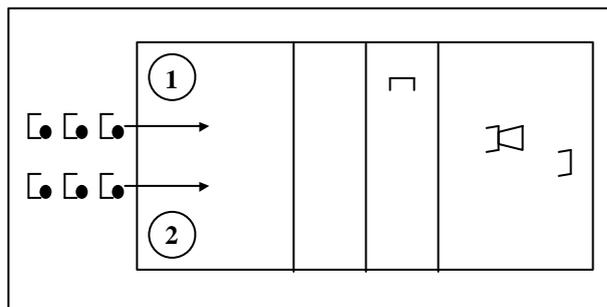


Figure 6

(6) Exercices de réaction (figure 7)

Il s'agit d'une activité par deux, de part et d'autre du filet. Plusieurs niveaux sont envisagés:

- Premier niveau: A lance au-dessus du filet, B lance par en dessous (passe rebond). Les ballons sont attrapés en position de passe haute ou en position de manchette selon la trajectoire du lancer.
- Deuxième niveau: A choisit de lancer par au-dessus ou par en dessous. B doit réagir en réalisant l'autre type de lancer.
- Troisième niveau: renvoi direct du ballon selon la même trajectoire (trajectoire haute, passe haute; trajectoire basse, passe basket).

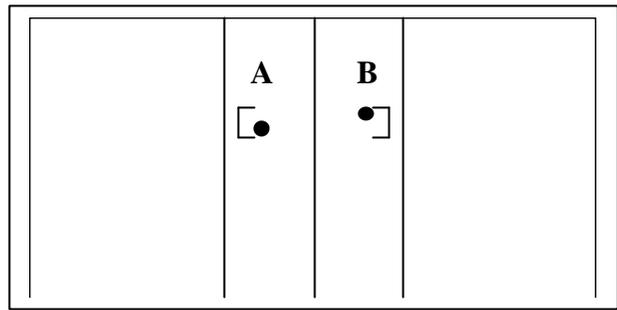


Figure 7

Premières activités techniques

(1) Passer d'un monde à l'autre

Le principe consiste à utiliser le fonctionnement des jeux vidéos. Lorsqu'ils ont réussi une étape (un monde), les joueurs d'un groupe viennent chercher auprès de l'enseignant les instructions pour jouer dans le monde suivant. La situation de base est celle qui est présentée à la figure 8a: le premier d'une file de distributeurs envoie son ballon à un partenaire de l'autre côté du filet et passe dans son camp pour le récupérer après la relance.

En fonction de la trajectoire du lancer, la relance est effectuée en passe ou en manchette. Après trois relances réussies, le joueur est remplacé par un de ses partenaires. Lorsque tous les joueurs sont passés en relance ou que quinze actions (par exemple) ont été réussies, le capitaine de l'équipe vient chercher les nouvelles instructions auprès de l'enseignant. Les capitaines peuvent être changés de monde en monde ou être désignés pour une séance.

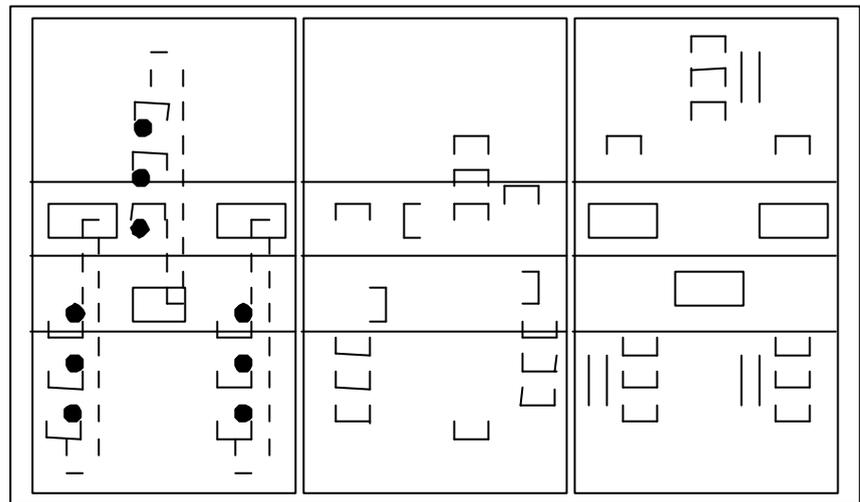


Figure 8

- Premier monde: lancer de la ligne des trois mètres par en bas à deux mains, relance vers le joueur qui est passé sous le filet.
- Deuxième monde: lancer en «throw in» sauté des trois mètres.
- Troisième monde: se lancer le ballon et effectuer une balle placée à une main après un saut.
- Quatrième monde: idem mais la balle est lancée à deux mains par un distributeur, parallèlement au filet (figure 8b).
- Cinquième monde: lancer à une main, à bras cassé, depuis les 6 m., sprint du passeur qui part à plat ventre à côté du lanceur (figure 8c).
- Xième monde: à imaginer.

Premiers jeux

Tournoi 1/1

Un élastique est tendu à travers la salle afin de préparer le plus grand nombre de terrains possible (figure 9). Les matchs se déroulent en 1/1, avec éventuellement un troisième joueur qui attend (arbitrage). Le tournoi se joue en plusieurs manches. Après chaque manche, les vainqueurs restent sur leur terrain, les vaincus changent de terrain. Les règles sont modifiées après chaque manche ou après deux ou trois manches:

- Première manche: le ballon est arrêté au-dessus de la tête et ne peut pas descendre en dessous des yeux. Le ballon est renvoyé dans le camp adverse grâce à une flexion-extension des jambes et des bras («mouvement de ressort»).

- Deuxième manche: celui qui reçoit le ballon l'arrête au-dessus de son front («contact arrêt»), le lance au-dessus de lui (mouvement de ressort) et effectue un deuxième contact en passe. Dès que le ballon part vers le camp adverse, le joueur sort des trois mètres.

- Troisième manche: un «contact arrêt», contrôle, deuxième contact en passe précédé d'un saut (passe en suspension), sortie des trois mètres obligatoire dès que le ballon est renvoyé dans le camp adverse.

- Quatrième manche: si l'adversaire ne fait rien lorsque je reçois le ballon, je le renvoie directement dans son camp. S'il lève un bras, j'effectue un contrôle puis une passe. S'il lève deux bras, j'effectue un contrôle puis une passe en suspension.

- Cinquième manche: jeu 1/1 en passes et avec trois contacts possibles avant que le ballon ne soit envoyé dans le camp adverse.

- Xième manche: à imaginer.

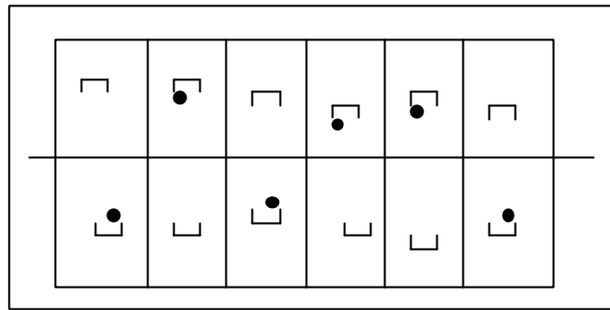


Figure 9

Le 2/2 et le 3/3

(1) Gagne terrain en 2/2 (figure 10)

Si l'équipe en réception gagne, elle reste. Si elle perd, elle est remplacée par l'équipe qui a servi. Plusieurs niveaux sont abordés:

- Mise en jeu par service;
- Mise en jeu par self-attaque (balle placée).

Si les réceptionneurs gagnent l'échange, ils restent en réception et marquent un point. Dans ce cas, les perdants sont remplacés par un nouveau groupe de serveurs. Ce type d'organisation permet de stimuler la combativité des élèves. Rares sont en effet ceux qui apprécient de se voir «chassés» par un groupe de copains. Le niveau d'exigence dans la qualité de la construction peut augmenter progressivement (niveau 1: jeu normal; niveau 2: jeu normal mais le ballon ne peut passer dans le camp adverse que par une action impliquant un saut; niveau 3: idem mais après que le ballon ait été attaqué vers le camp adverse, les deux joueurs doivent aller toucher un cône placé autour du terrain; ...).

(2) 3/3 avec un passeur fixe (figure 11)

Le principe du gagne terrain est à nouveau utilisé. Trois réceptionneurs et le passeur jouent contre l'équipe qui effectue le service. Si le groupe de réceptionneurs perd, les trois joueurs au service les remplacent. Le passeur est remplacé par le joueur qui était au poste 6. Une progression dans la difficulté permettra également d'assurer le maintien de l'intérêt des élèves (niveau 1: jeu normal; niveau 2: action offensive au filet exigée; niveau 3: trois joueurs différents doivent toucher le ballon lors de chaque échange; niveau 4: si les défenseurs ne font qu'effleurer le ballon attaqué par les réceptionneurs, ils gagnent l'échange et prennent leur place, ...).

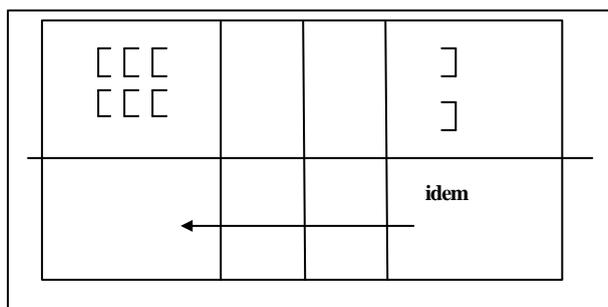


Figure 10

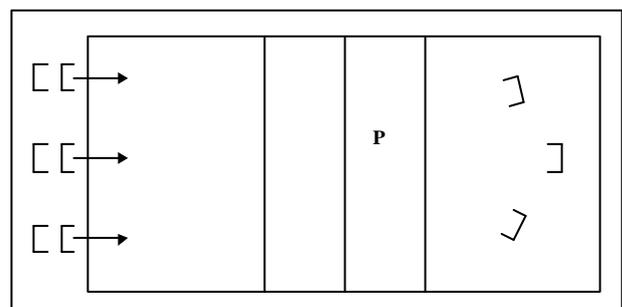


Figure 11

L'organisation de jeu 6/6

Il convient d'envisager deux situations principales liées à l'organisation de réception de service d'une part, à l'organisation de la défense d'autre part.

(1) Travail de la réception

Match en trois points gagnants suivi d'une rotation comme indiqué dans la figure 12. Le service est toujours réalisé du même côté. Afin d'agréments l'activité, des enjeux peuvent être proposés:

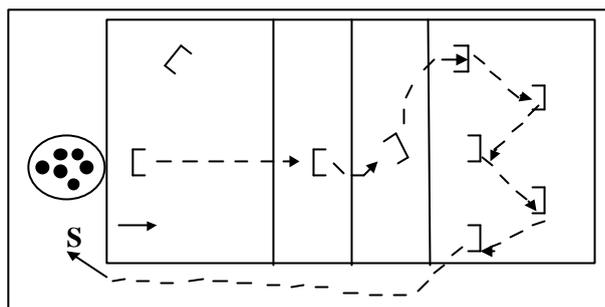


Figure 12

- Première possibilité: tous les joueurs du groupe victorieux marquent un point qui s'ajoute à leur score personnel.

- Deuxième possibilité: une «punition» est donnée aux élèves qui perdent une manche (pompages, sauts sur place, abdominaux, ...). Afin d'éviter l'effet de renforcement négatif dont ces activités pourraient souffrir (exercices de condition physique = punition), il convient, par exemple, de laisser choisir les élèves les «punitions» dans une liste possible, de présenter cette punition comme un jeu (concours de vitesse, ...), d'augmenter le poids du défi (première manche: une répétition, deuxième manche: deux répétitions; nième manche: n répétitions), ...

- Troisième possibilité: si l'équipe en réception remporte le défi, elle reste en place mais la difficulté de sa tâche est augmentée (niveau 1: pas de consigne particulière; niveau 2: un point si trois contacts de balle; niveau 3: un point si échange gagné par une action au filet telle qu'une attaque ou une balle placée; niveau 4: un point si l'adversaire ne touche pas le ballon, ...). Dans le dernier exemple, l'accent est mis sur la combativité des joueurs en défense qui doivent «seulement» toucher le ballon pour gagner l'échange. Ceci les encourage à bouger, à se jeter au sol. Par ailleurs, les attaquants doivent apprendre à éviter les adversaires, à placer le ballon hors de portée des défenseurs.

- Xième possibilité: à imaginer.

(2) Travail de la défense

Le principe du gagne terrain est à nouveau appliqué (figure 13). Un joueur de la ligne arrière du groupe de six effectue un service. Si l'échange est gagné, chaque joueur de cette équipe engrange un point et un nouveau service est réalisé contre trois autres réceptionneurs. Si l'équipe perd l'échange, le passeur et deux réceptionneurs vont en ligne avant. Les trois joueurs de la ligne avant passent en ligne arrière. Aucun point n'est marqué dans ce cas. La difficulté de la tâche peut bien sûr évoluer en utilisant les principes illustrés précédemment: enjeux, défis, travail avec handicap.

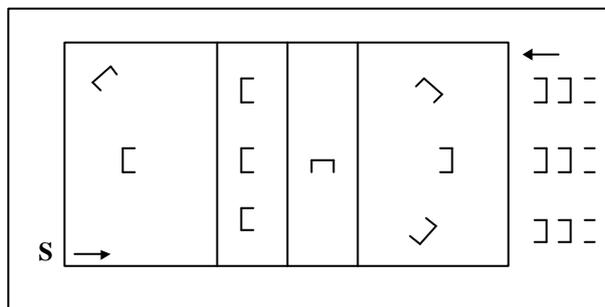


Figure 13

BIBLIOGRAPHIE

- BOUET, M. (1968). *Les motivations des sportifs*. Paris: Editions Universitaires.
- CARLIER, G., GHOS, P. & RENARD, J.P. (1992). *Analyse de l'enseignement de l'éducation physique dans le secondaire*. *Revue de l'Education Physique*, 32, 3, 121-126.
- CHENE, E., LAMOUCHE, C., & PETIT, D (n.d.). *Volley-ball. «De l'école ... aux associations»*. Paris: Editions Revue EPS.
- CLOES, M., LAPIERRE, A., & PIERON, M. (1995). *Analyse de situations d'apprentissage proposées dans un cycle d'enseignement du volley-ball au niveau secondaire*. *International Volley Tech*, 4, 9-20.
- HEINE, R. (1992). *Le volley-ball à l'école et au club*. *Compte rendu du colloque VUB et BVLO du 11 novembre 1991*. *Revue de l'Education Physique*, 32, 2, 77-86.
- PAPAGEORGIOU, A., & SCHNIEWIND, J.-P. (1992). *Comparaison internationale des modèles de formation en volley-ball*. *International Volley Tech*, 1, 15-18.
- PIERON, M. (1993). *Education Physique et Sport. Analyser l'enseignement pour mieux enseigner*. *Dossiers EPS*, n° 16, 154 p.
- ROUSSEAU, E. (1991). *Volley-ball*. Liège: FOCEP.
- TANGUAY, E. (1995). *Le volley-ball à l'école: Enseignement et initiation au primaire et au secondaire*. *Le Coin de l'Entraîneur*, 39, 3-7.