

AUTO-EVALUATION FORMATIVE EN SPORTS COLLECTIFS

(stage F.P.C. à Châteaubriant du 31 mars au 3 avril 2003)

VOLLEY-BALL (1^{er} avril)

DEMARCHE MATIN : à partir de **phases de jeu en 3 X 3 et 4 X 4**, une partie des stagiaires observe les autres et repère les niveaux de jeu (en particulier au service).

Règle aménagée afin de favoriser le jeu : engagement ballon lancé à 2 mains avec un rebond dans le camp du lanceur, respect de la rotation des joueurs au service, ...

La grille d'évaluation proposée en terminale a été élaborée par un collègue spécialiste de volley.

Caractéristiques des comportements individuels :

Niveau 1 : difficulté à percevoir et à anticiper les trajectoires, attitude figée (pas d'attitude pré-dynamique avec allègement des talons), déplacements avec des grands pas.

Niveau 2 : rapidité mais déséquilibre, peu de coordination entre déplacement et préparation de la frappe (souvent explosive), problème gestuel parfois (en manchette, bras en fermeture).

Niveau 3 : maîtrise supérieure du ballon (énergie du ballon absorbée), capacité à renvoyer une balle haute devant soi.

Niveau 4 : idem N 3 + orientation (appui / épaules vers cible) et précision.

Niveau 5 : idem N 4 + anticipation - préparation des actions suivantes (prise d'informations sur la défense adverse et sur la position du passeur de son équipe).

Types de démarches possibles pour transformer les comportements des élèves :

✂ Dominante "O.H.E.R.I.C." : "Observe - fait des Hypothèses - Expérimente - Répond - Interprète - Conclue" et met en place la règle d'action la + généralisée.

✂ Dominante problématique : démarche souvent utilisée en sports co., qui consiste à poser un problème à résoudre.

(exemple HB ou rugby : donner 3 possibilités d'organisation à la défense - groupée, en ligne, éparpillée - et demander aux attaquants de trouver une réponse adaptée).

Mise en place de situations pédagogiques :

1^{er} thème : appréciation des trajectoires

Niveau 1 : se placer "sous la balle" en passe haute

✂ Lancer - rattraper avec ½ tour sur soi, etc ...

✂ Faire rebondir la balle 1 fois et l'attraper au-dessus de sa tête.

✂ Par 2 : joueur **A** lance, joueur **B** se place pour attraper balle haute.

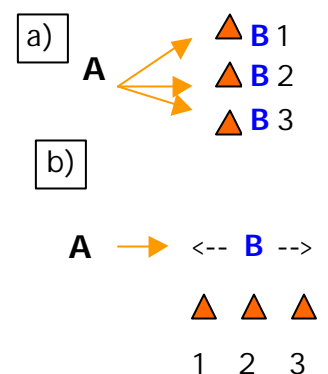
Consignes : faire des petits pas, rattraper au-dessus de la tête (mains placées comme pour une passe haute), être équilibré.

Règles d'action : attitude pré-dynamique (poids du corps sur les avant-pieds, jambes fléchies), déplacements en petits pas.

a) A envoie la balle, à gauche(1), au centre(2), à droite(3), etc ...

b) A envoie la balle sur les points mais sans ordre pré-défini.

c) Même exercice mais avec déplacement de B avant / arrière.



Niveau 2 : travail de la manchette

Par 2 : le lanceur (A) envoie une balle en cloche au joueur B.

B a entre les bras, préparés pour la manchette, un grand plot à l'envers.

B doit recevoir le ballon sur le plot retourné en amortissant avec les jambes, bras tendus.

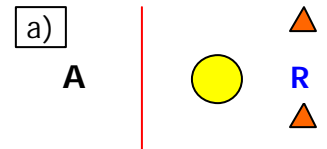
Consigne : les bras restent à l'horizontale et ne montent pas (idée d'une "cale" positionnée au niveau des épaules pour empêcher les bras de monter).

(autre image : on ne joue pas à la "tomate" avec les bras, ce sont les jambes qui travaillent)

Niveau 3 :

a) Par 2 : 1 lanceur **A**, 1 réceptionneur **R** séparés par le **filet**.

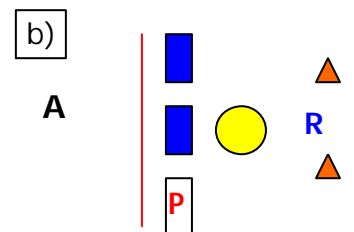
A envoie une balle en cloche sur R, qui renvoie une balle haute dans le cercle devant lui.



b) Par 3 : 1 lanceur **A**, 1 réceptionneur **R**, 1 passeur **P**.

P part du tapis 1 et va dans le cercle tracé au sol.

A envoie sur **R**, qui remet 1 balle haute sur **P**.



c) Variable + : **P** annonce à **R** une zone (= 1 des tapis) où il va aller et vers laquelle **R** doit s'orienter pour envoyer le ballon à **P**.

Règle d'action : s'orienter vers la cible (= orienter épaules + appuis).

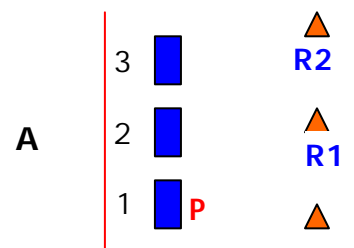
d) I dem mais **R** s'avance près de **P** pour renvoyer le ballon dans le camp de A (2^e frappe de R) ↯ continuité du jeu.

Niveaux supérieurs : augmenter le nombre de joueurs et travailler sur la communication entre les joueurs.

Exemple : 2 réceptionneurs deviennent attaquants et avancent après la réception pour faire 2 appels de balle au passeur

(balle courte ou "demi" au centre et balle haute poussée à l'aile).

P se situe au tapis 1, **R1** monte au tapis 2, **R2** au tapis 3.



Mise en place d'ateliers

(= séance de pédagogie différenciée ...)

1) Thème appréciation des trajectoires)

2) Thème "explosion" dans la balle)

3) Thème continuité des actions)

même compétence déclinée sur différents niveaux.

Exemple pour le thème 3) : travail en circuit

Circulation du ballon : serveur **S** ↻ réceptionneur **R**

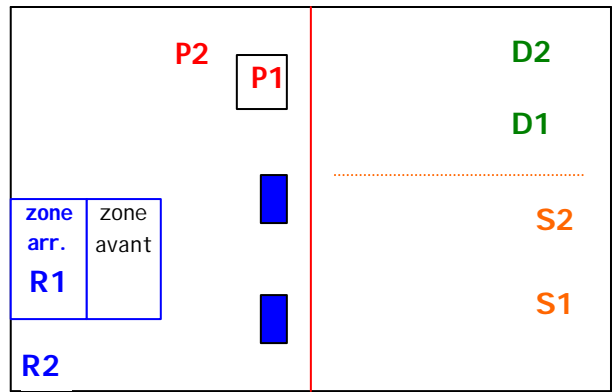
↻ passeur **P** ↻ **R** (qui attaque) ↻ défenseur **D**

Changement des rôles : **S** ↻ **R** ↻ **P** ↻ **D** ↻ **S**

Après chaque frappe, le joueur va attendre son tour au poste suivant (R2=en attente). Nombre joueurs : 8 à 10.

Variables + : engagement à 2 mains puis vrai service.

- a) engagement sur **R** ou dans zone avant.
- b) **P** au centre ou choisit son tapis (et "appelle" balle).
- c) **P** arrête le ballon ou envoie à **R** qui attaque sur **D**.



Positions des joueurs au départ du jeu.

DEMARCHE APRES-MIDI : travail de manipulation de balle + technique

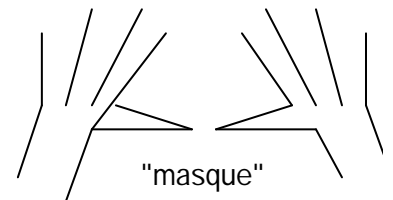
Objectif = construire les éléments d'une progression sur passe haute, contrôle ballon avec consignes précises (et "justes" techniquement) à donner aux élèves.

1) Niveau 1 : Jonglage individuel

- Passé haute et rebond + déplacement / remplacement du joueur
- + préparation à la frappe suivante en passé haute (fléchir jambes, préparer les mains au-dessus tête)

2) Niveau 1 : 1 joueur travaille le placement en passé haute avec 1 lanceur.

- Le lanceur envoie le ballon en cloche au-dessus du joueur.
- Celui-ci se prépare comme dans 1), avec bras hauts, les mains en "masque" (voir schéma), et alignement yeux-mains-balle.



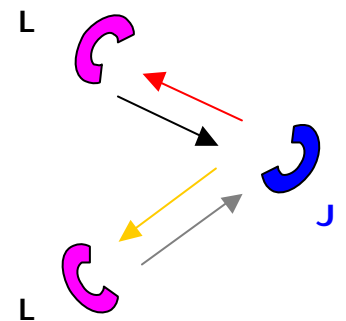
Variable - : au début, on peut bloquer le ballon.

Variable + : on peut écarter les mains de temps en temps pour vérifier son placement sous la balle. S'il est bon, la balle rebondit sur la tête.

3) Niveau 2 : placement et orientation des appuis % à la cible

- 2 ballons pour 3 : 2 lanceurs **L** + 1 joueur **J** qui doit renvoyer à l'envoyeur en orientant ses appuis vers le joueur-cible.
- Consigne : si j'envoie vers ma gauche, je place le pied droit devant (ouverture des appuis vers la cible pour ne pas être bloqué)

Variables : écartement des lanceurs (ouverture de l'angle)
rapidité dans les lancers (= temps de préparation).

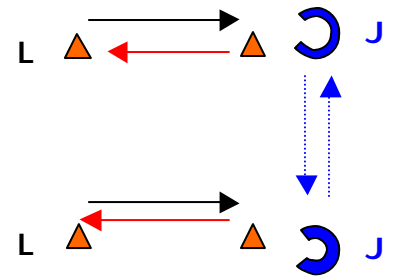


4) Niveau 3 : déplacement latéral et frappe

2 ballons pour 3 : 2 lanceurs **L** + 1 joueur **J** qui doit renvoyer à l'envoyeur après un déplacement rapide.

Consignes : déplacement en pas chassés, placement pour la frappe avec un pied devant.

Variables + / - : bloquer le ballon et renvoyer, faire un contrôle avant renvoi, renvoi direct.

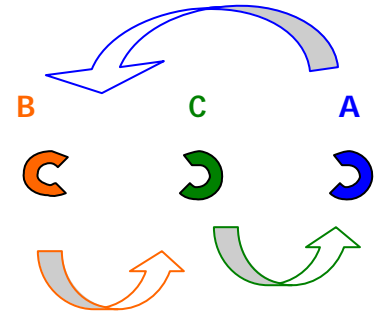


5) Niveau 4 : passes en arrière

1 ballon pour 3 : organisation en passe-et-suite

A envoie à **B**, **B** envoie à **C**, **C** envoie à **A**.

Variable - : sans déplacement, chacun conserve son poste.



2^{ème} thème : **se décentrer de la balle et prendre des informations pour exploiter les espaces libres dans le terrain adverse.**

1) Par 2 : se décentrer du ballon.

échanges avec contrôles permettant de voir le nombre de doigts montrés par le partenaire.

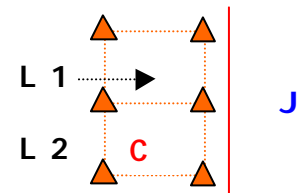
Consignes : - balle assez haute pour avoir le temps de regarder le partenaire.
- nombre de contrôles libre.

2) Par 4 : se décentrer du ballon pour regarder où se situe la zone libre à viser (= zone où n'est pas le joueur à chasuble **C**).

2 lanceurs **L**, 1 joueur qui travaille **J**, 1 **joueur mobile C**.

J peut faire des contrôles pour se donner du temps avant de renvoyer dans la zone libre.

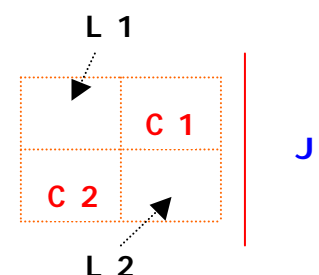
Les lanceurs avancent dans la zone laissée libre par **C** de manière à assurer la continuité du jeu.



Variable + : utiliser 4 zones et 2 joueurs mobiles **C1** et **C2** qui se déplacent d'avant en arrière uniquement.

Les lanceurs se placent sur le côté pour entrer dans les zones laissées libres par **C1** et **C2** et assurer la continuité du jeu.

Variable - : bloquer le ballon pour ralentir le jeu.



3) Jeu 2 X 2 avec zones avant et zones arrière à viser quand libres.

Comptage des points :

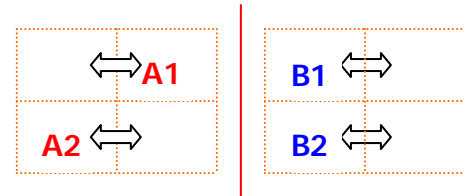
3 points si zone libre atteinte

1 point si joueur déséquilibré (en retard)

Engagement en passe haute.

Consigne : jeu en relais indispensable pour avoir le temps de voir le placement des joueurs adverses.

Remarque : cette situation peut être utilisée pour l'évaluation diagnostique.



3^{ème} thème : travail du smash

1) Par 2 face à face de part et d'autre du filet : armer du bras

- frapper le ballon avec 1 main pour le faire rebondir sous le filet vers le partenaire.
- idem en faisant rebondir le ballon avant le filet (le ballon passe au-dessus du filet).

Repères techniques :

Position main et coude hauts pour mettre le bras en tension ("se gratter le dos avec les doigts").

2) Seul face au mur : armer le bras haut et viser en face (à hauteur du regard).

Rattraper mains hautes (au-dessus de la tête).

Remarque : il s'agit plus d'un exercice pour travailler le service tennis.

3) Coordination course d'élan - saut - smash :

dispositif :

a) Impulsion :

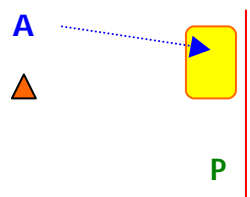
Importance du rythme prise d'appel [G --- D-G (lent / rapide)]
+ gainage / tonicité à la frappe.

1 joueur debout sur 1 banc présente le ballon (juste posé sur ses doigts) près du filet.

b) Sur balle lancée par le passeur (P) :

Repères espace ↗ départ ▲ , zone d'appel ■

Repère temps ↗ départ quand ballon au sommet de sa trajectoire



P se place à distance d'un bras du filet pour éviter de toucher le filet (bonne habitude en jeu) et d'envoyer un ballon trop sur le fil à l'attaquant **A** (+ difficile à frapper).

Aide possible à l'attaquant : un joueur le retient par le maillot pour retarder le démarrage de sa course d'élan.

Variable + : la balle part de l'attaquant **A** ↗ **P** ↗ **A** ↗

Remarque sur la course d'élan : il vaut mieux partir un peu vers l'extérieur du terrain pour revenir vers le passeur en fin d'élan.

Cela évite de se faire lober si la passeur pousse trop sa passe vers l'extérieur du terrain : l'attaquant a le temps de s'adapter.

4) Enchaînement de tâches, mobilité - disponibilité, adaptation :

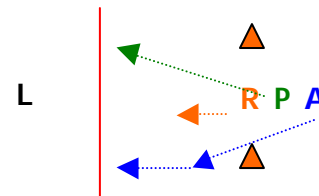
1 lanceur **L**, 1 attaquant **A**, 1 passeur **P**, 1 réceptionneur **R**.

L envoie le ballon avec un rebond dans son terrain.

R fait sa réception vers le filet et s'en va sans gêner les autres.

P va se placer très vite près du filet à droite.

A se décale à gauche pour se préparer au smash.



Le passeur doit s'adapter si la réception n'est pas précise et l'attaquant aussi, le but étant de renvoyer de toute façon.

Variable + : l'attaquant doit viser la ligne ou la diagonale.

Question : comment faire pour l'évaluation / notation sur le collectif au BAC ?

parti-pris = ne plus tenir compte de la perf collective (matches gagnés, ...) mais uniquement de la maîtrise.