

# PROGRAMME EN VB

Yvon Léziart & Samuel Lepuissant

## 1 - Expliciter les choix effectués

---

### 1<sup>er</sup> choix : Quel volley-ball ?

Les débats que nous avons eus semblent mettre en évidence une **conception élargie** de la notion de pratiques sociales de référence :

- Ces pratiques ne se limitent pas au seul VB de haut niveau
- Elles ne se limitent pas aux bornes temporelles de la fin de XIX siècle et l'apparition des Sports.

Cette perspective tente de **dévoiler, au-delà des espaces socioculturels (1), des périodes historiques (2), des formes prises par les pratiques, ce qui fonde l'enjeu profond** du jeu du volley-ball.

1-« *Au-delà des espaces socioculturels et des formes de pratiques* », il y a, peut être, des **motifs d'agir identiques entre des joueurs** d'un Cuba-Brésil, des plagistes les mollets dans l'eau sans filet, des élèves de CE2 avec des ballons de baudruche et une famille dans le jardin avec un filet de fortune après un repas de mariage...

2-« *Au-delà des périodes historiques* » car il y a, peut être, des motifs identiques entre les humains engagés dans des parties de « Takraw » (jeu au pied de volée au-dessus d'un filet) ou encore le « Tlacthi » (balle de caoutchouc frappée avec les coudes et les genoux entre deux équipes) découvert en 1528 en Amérique Centrale.

Bref, une anthropologie des pratiques ludiques (dont le Sport n'est qu'une partie) en intégrant majoritairement le versant primitif de l'enjeu.

« ...dévoiler l'unicité de l'esprit humain à travers la diversité des pratiques culturelles »

Cette analyse anthropologique du VB a pour objectif de dévoiler « l'unicité de l'esprit humain à travers la diversité des pratiques culturelles ». C'est ce que nous appelons l'enjeu « primitif » : ce qui **grise** les individus engagés dans cette pratique (qu'ils soient Cubains, pépère les mollets dans l'eau, en CE2...). **La griserie vient de l'urgence d'empêcher un ballon de toucher terre en le tapant de volée.** C'est ici **l'unicité symbolique malgré les diversités culturelles** des pratiques.

Nous pensons que ce qui fonde l'enjeu profond des pratiques sociales du VB, et donc, ce qui mérite d'être enseigné pour tous, c'est la griserie de la frappe de volée pour protéger son camp et attaquer l'autre.

Cette position ne peut être vue comme du « relativisme culturel ». Nous sommes conscients que toutes les pratiques sociales, qui contiennent cette griserie, ne se valent pas. Il y a des pratiques dans lesquelles les savoirs techniques et tactiques sont plus aboutis, plus élaborés. Mais, sont-elles celles qui doivent être la référence à tous les niveaux de la scolarité ?

Pour des enfants de maternelle, comment proposer une situation scolaire à l'intérieur de laquelle la griserie peut avoir lieu ? N'y a-t-il pas, avant d'engager les élèves dans des apprentissages issus de l'analyse des évolutions des pratiques à haut niveau, à les confronter à des formes de pratiques renfermant plus clairement la symbolique « primitive » ?

Cette question contient le fameux débat sur le respect de la « logique interne », ce que l'on nomme, maladroitement, le risque de « dénaturer l'activité ». Jusqu'où aller dans la transformation des situations de pratique scolaire du VB pour justifier que ce sont encore à des problèmes de volleyeurs que sont confrontés les élèves ?

« *Tout élève **utilisant son corps** pour empêcher un ballon de **tomber au sol** en le **frappant de volée** développe des habiletés au service de l'enjeu symbolique propre au VB. »*

À partir de ce que nous vient de dire sur « l'unicité symbolique » et « la griserie », nous pensons que tout élève **utilisant son corps** pour empêcher un ballon de **tomber au sol** en le **frappant de volée** développe des habiletés au service de l'enjeu symbolique propre au VB.

On doit, néanmoins, pour que cette frappe ait un **sens**, la situer dans une **compétition entre deux équipes** dans des **espaces limités** (terrains à défendre et à attaquer) en plaçant entre ces deux espaces un **obstacle**, à éviter, relativement plus haut que les joueurs (un filet).

Nous nous plaçons donc, fondamentalement, en opposition avec les pratiques scolaires autorisant le(s) rebond(s) et/ou le(s) blocage(s), même momentanés, du ballon. Ces dispositifs didactiques contournant, selon nous, la difficulté de construire une situation de griserie des élèves tout en permettant un sentiment de réussite artificiel.

*2<sup>ème</sup> choix : L'alternative tirer-conserver : le jeu en 3 touches en tant que processus et non en tant que produit.<sup>1</sup>*

La règle autorisant, au maximum, trois touches par équipe, garantie, à haut niveau depuis le milieu du XXe siècle, un certain équilibre entre les droits des attaquants de tenter d'atteindre la cible adverse et les possibilités des défenseurs de protéger cette cible : Le « rapport de force entre l'attaque et la défense ».

---

<sup>1</sup> Nous reprenons ici l'argumentaire développé dans le CP n°21 « EPS des choix Politiques... »

Les trois touches existent car l'œuvre serait moins intéressante à pratiquer et moins belle à regarder en deux touches ou en quatre touches plutôt qu'en trois.

S'il y avait quatre touches l'œuvre ne serait pas intéressante car les joueurs possédant le ballon auraient trop de chances d'atteindre la cible des autres.

S'il y avait deux touches l'œuvre ne serait pas intéressante car les joueurs possédant le ballon n'auraient pas assez de chances d'atteindre la cible des autres.

*« Conserver le ballon dans son espace de jeu, pour un autre, n'a ainsi de sens que lorsque les chances de réussir seul, maintenant, sont inférieures aux chances qu'aura un partenaire, dans la situation dans laquelle il sera placé, après. »*

La contrainte réglementaire des trois touches est l'élément fondamental du processus d'humanisation. Les Humains se confrontant en VB cherchent à **se mettre le plus rapidement possible en situation de tir**, cherchent à produire de l'incertitude temporelle, spatiale, événementielle, cherchent à **percevoir la situation (dé)favorable de tir pour agir en fonction (tirer ou conserver)**. De cette contrainte majeure découlent des organisations individuelles et collectives pour répondre à l'enjeu de l'atteinte d'une cible adverse protégée collectivement.

Si l'on replonge dans l'œuvre et notamment ce qui la fonde d'un point de vue anthropologique : « Frapper le ballon pour lui faire toucher le terrain adverse en lui faisant franchir un obstacle relativement haut » ; on situe alors l'enjeu de l'opposition ET de la coopération. Cela paraît être une banalité, mais, la seule solution pour « toucher le terrain adverse » c'est de **tirer le ballon dans sa direction**. Tout en contenant la protection de sa propre cible, le tir vers la cible adverse est donc l'intention première et structurante pour le jeu. L'incapacité, les **échecs répétés**, l'impossibilité de cette intention première **font naître, par contre, le besoin de la coopération, le besoin de l'autre**. Le partenaire, le relais, la passe, la coopération ne sont, malheureusement, que les signes d'une incapacité à se mettre seul en situation de marquer... et dialectiquement le signe d'une capacité des adversaires à mettre un individu dans l'incapacité de marquer seul. Conserver le ballon dans son espace de jeu, pour un autre, n'a ainsi de sens que lorsque les chances de réussir seul, maintenant, sont inférieures aux chances qu'aura un partenaire, dans la situation dans laquelle il sera placé, après. Il faut reconnaître les situations favorables de tir.

Cette reconnaissance s'enseigne. Identifier sa position de tireur par rapport à la chance qu'a son tir de marquer s'enseigne. Ne pas tirer pour conserver dans les meilleures conditions s'enseigne aussi.

Mais alors, pourquoi les joueurs de volley-ball experts jouent-ils majoritairement en trois touches et ne tirent jamais en « renvoi direct », et très rarement en deuxième main ? Cela arrive... mais, ils le font si et seulement s'ils ont plus de chances de marquer directement qu'en conservant. Or, chez les experts, les chances de marquer ne sont réelles qu'à partir d'une mise en situation de déséquilibre collectif nécessitant trois touches.

En est-il de même dans une classe de troisième ? Des élèves de troisième ont-ils besoin de trois touches pour protéger leur cible en attaquant l'autre ?

### 3<sup>ème</sup> choix : Les trajectoires de ballon doivent être adaptées

C'est un élément fondamental, mais, sans doute, trop peu pris en compte. La contrainte majeure que vivent les élèves c'est la **pression temporelle de la trajectoire**. La vitesse des trajectoires doit devenir une variable didactique de première importance. Pour cela, la variété des ballons utilisables doit permettre de confronter les élèves à des temps différents de déplacement – placement – remplacement (baudruche, gros ballon gonflable de plage, ballon léger avec personnage de BD (« dora », « speeder man »...) voir, et cela reste **un projet à développer : une dose variable d'hélium dans les ballons de volley standard**. Le ralentissement relatif du ballon semble être une solution satisfaisante pour éviter l'utilisation du blocage et autres « A.S.I » (arrêt sur image) qui contournent le problème fondamental de réception – transmission simultanée du ballon.

Voici donc rapidement tracé le cadre d'analyse de l'activité VB et les options fondamentales qui en découlent pour définir ce qui doit en guider son enseignement en EPS au collège.

À l'aide de ce cadre d'analyse que dire des propositions de l'Inspection Générale EPS sur les programmes collège et LP ?

#### Analyse des programmes VB collège et LP

CURSUS	analyses
<p><b>Collège</b> Niveau 1 Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.</p>	<p>Le jeu à effectif réduit n'est pas un niveau à atteindre mais un des paramètres de la situation d'évaluation. Pourquoi préciser qu'il faut « rechercher le gain du match » ? Ce n'est pas un niveau mais le but du jeu. Entrée intéressante par la centration sur le « renvoi (...) seul ou à l'aide d'un partenaire ». « depuis son espace favorable » ne représente qu'une composante du choix de tirer. L'élève peut être proche du filet mais en situation défavorable. Il aurait été préférable d'écrire « renvoi de la balle (...) en situation favorable de tir ».</p>
<p>Niveau 2 Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant en situation favorable l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et coarbitrer.</p>	<p>Le jeu à effectif réduit n'est pas un niveau à atteindre mais un des paramètres de la situation d'évaluation. Pourquoi préciser qu'il faut « rechercher le gain du match » ? Ce n'est pas un niveau mais le but du jeu. La notion d'intentionnelle est intéressante car elle induit une volonté de rupture délibérée. Néanmoins elle s'appuie sur une différenciation communément admise entre des « balles accélérées ou placées » en fonction de l'organisation défensive. Or, un choix en lecture directe au moment du tir est impossible</p>

	<p>quel que soit le niveau de jeu<sup>2</sup>. « une défense qui s'organise » semble trop vague pour déterminer un niveau à atteindre.</p>
<p><b>LP</b> Niveau 3 Pour gagner le match, mettre en œuvre une attaque qui atteint volontairement la cible, prioritairement la zone arrière. Les joueurs assurent collectivement la protection du terrain et cherchent à faire progresser la balle en zone avant.</p>	<p>Pourquoi préciser qu'il faut « gagner le match » ? Ce n'est pas un niveau mais le but du jeu. Peut-être un peu moins précis que le N2 du collègue. En quoi la zone arrière est, en LP, une cible favorable ? La conception présente de la « cible » n'est pas dynamique. En jeu, la cible est évolutive. Même si, bien sur, on peut envisager des cibles, a priori, favorables (fond et court) la construction, la libération d'espaces et l'enjeu des projets de jeu individuel et collectif.</p>
<p>Niveau 4 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.</p>	<p>Pourquoi préciser qu'il faut « gagner le match » ? Ce n'est pas un niveau mais le but du jeu. Centration unique sur l'organisation de la construction offensive sans expliciter les problèmes qu'elle rencontre. Quelle différence entre la notion de « défense » et celle de « construction offensive » ?</p>
<p>Niveau 5 Pour gagner le match, l'organisation collective crée de l'incertitude chez l'adversaire en enrichissant les alternatives d'attaques (plusieurs appels de balles, attaques variées en direction et en vitesse). La défense s'organise en fonction des attaques adverses (« contre », « couverture »).</p>	<p>Pourquoi préciser qu'il faut « gagner le match » ? Ce n'est pas un niveau mais le but du jeu. Ce niveau est la formulation habituelle du « haut niveau scolaire » : « les alternatives d'attaques ». C'est un schéma qui fonctionne dans l'inconscient professionnel. Il reste formel car si l'on observe les qualités défensives de ce niveau c'est prendre beaucoup de risque collectivement pour des organisations défensives inexistantes... Sauf le plaisir (de qui ?) de faire comme les experts.</p>

<sup>2</sup> Le jeu placé est le résultat de la construction (collective et/ou individuelle) d'un espace de rupture. Par une impulsion et armer de smash le joueur construit, chez les adversaires, une défense collective éloignée dans laquelle il sait qu'il **peut feinter sans s'informer**. De même, sauter peu et jouer à 10 doigts construit une anticipation vers l'avant des défenseurs par laquelle il peut **jouer au fond sans s'informer**. S'informer sur l'espace adverse au-delà de la partie descendante de la trajectoire arrivante du ballon est impossible.

## 2 - Quelles propositions ?

### Premier cycle de collège

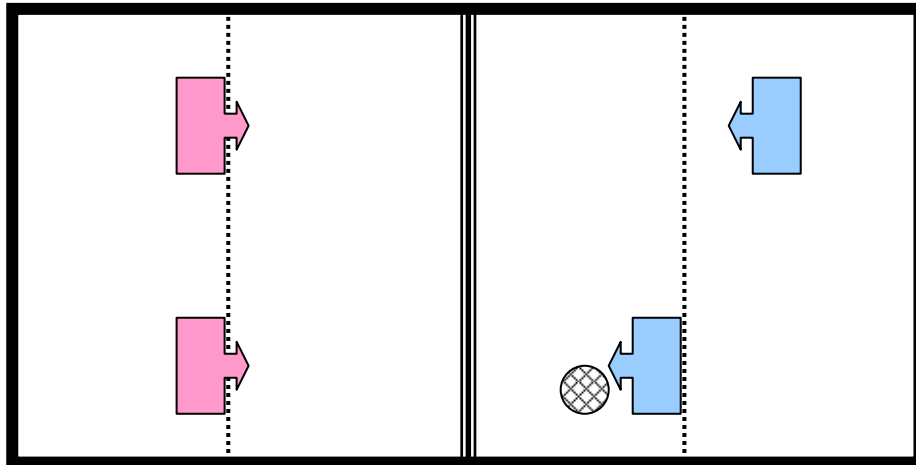
#### 2-1 Situation de référence et justifications

Joueurs	2 contre 2	Le 2/2 permet de simplifier le choix « l'autre ou moi », de responsabiliser l'intervenant et l'unique non intervenant et d'entraîner un volume d'actions important.
Filet	2m10	Filet haut pour construire la bascule arrière de la tête.
Terrain	5,5m de large sur 6 m de long séparé en zone avant et zone arrière	Cette organisation de l'espace permet de faire jouer 24 élèves en même temps (pour trois terrains).
Nombre de touches	2 touches maximum  La réception de la mise en jeu se réalise obligatoirement en passe haute à 10 doigts.	2 touches maximum donne du sens au fait que si l'élève ne tire pas, c'est pour faire tirer son partenaire et non pour se débarrasser du ballon. En autoriser plus ne résout pas le problème du choix crucial en première touche « tirer ou conserver ? ». Le limiter à deux simplifie la « cascade décisionnelle ».  L'obligation de la réception de la mise en jeu à dix doigts impose une attitude pré active et survalorise la technique d'intervention la plus précise.
Décompte des points	Tir direct au sol en 1 touche = 2 points  Autre forme de gain = 1 point	Donne du sens à la touche de balle en renforçant l'intérêt d'identifier les situations favorables de tir et de s'organiser (déplacement – placement) en posture de tir.  Donne du sens au tir vers la cible adverse qui doit rendre impossible un tir direct de la part des adversaires.
Ballons	Lents	Réduire la pression temporelle
Mise en jeu	ballon lancé à deux mains, par-dessous, depuis la ligne des 3m.	Le service est trop fort lorsqu'il passe ou source de nombreuses erreurs détruisant la dynamique d'une rencontre.
Déroulement	Équipes constituées en fonction du résultat de 1/1. Tournoi au temps (5mns) montante descendante type « king of the beach » <sup>3</sup> .	Les équipes sont homogènes en leur sein pour confronter les différents élèves à des contraintes adaptées.  « King of beach » incite les élèves à chercher la victoire dans tous leurs matchs... même avec le plus faible des 4. Il faut le faire gagner avec soi.

<sup>3</sup> 4 élèves s'affrontent en changeant de partenaire à chacun des trois matchs. Chacun joue, tour à tour, avec tous les autres. Le « king » est celui qui a réussi à gagner ses trois matchs de 5mns. Il monte alors d'un terrain, le dernier descend...

## 2-2 Qu'observer dans cette situation ?

« Que deviennent les ballons reçus en Zone Avant (ZAV) et en Zone Arrière (ZAR) ? »



ZAR

ZAV

ZAV

ZAR

Niveaux dans cette étape	Élèves en difficulté	Élèves débrouillés	Élèves experts
Renvois directs depuis la ZAV vers la ZAV adverse	< 2/10	3 > 6/10	> 7/10
Tirs directs depuis la ZAV vers la ZAR adverse	< 2/10	3 > 6/10	3 > 6/10
Tirs depuis la ZAV après réception en ZAR	< 2/10	< 2/10	< 2/10

## 2-3 Descriptions des profils et transformations visées

### Élèves en difficulté à cette étape

Ne parviennent pas à retourner directement les ballons arrivant hauts en ZAV. Passent à coté du ballon, l'évitent, frappent avec les poings, jouent des ballons « out »...

**Transformations visées :**

- Reconnaître et se situer dans l'espace de jeu : lignes, filet, terrain adverse, partenaire.
- Se mettre en action, en tension par une anticipation visuelle et posturale (saut d'allègement, tonifier les membres supérieurs jusqu'aux mains). Être vigilant.
- Stabiliser une zone de frappe en avant de son front (frappe en passe haute) pour construire une posture de renvoi direct.
- Tonifier la zone de contact des doigts écartés jouant « les oreilles » du ballon.

À cette étape le volume d'action est primordial. Il faut développer le répertoire des trajectoires à lire. Il faut solliciter l'élève par un ensemble d'expériences portant sur la rencontre et la production de trajectoires variées. Il doit petit à petit construire un placement antéro-postérieur sous le ballon STABILISÉ c'est à dire IDENTIQUE quelques soient les paramètres de la trajectoire arrivante.

**Niveau planché que tout élève doit avoir franchi en 10 heures de pratique effective.**

Les élèves stabilisent le renvoi direct en situation favorable de tir (en zone avant avec un ballon jouable en touche au-dessus de la tête). Ils sont tous capables de faire franchir 80% de ballons hauts arrivants en zav.

**Élèves débrouillés à cette étape**

**Le renvoi direct est stabilisé sur des ballons hauts arrivant en ZAV. La portée de ce tir ne dépasse pas la moitié du terrain adverse. Les ballons reçus en ZAR ne sont pas retournés.**

**Transformations visées:**

- Reconnaître et se situer dans l'espace de jeu : lignes, zav, zar (cible), filet, terrain adverse.
- La mise en action, mise en tension avec anticipation visuelle et posturale (saut d'allègement, tonifier les membres supérieurs jusqu'aux mains). Se préparer à pousser en avançant une jambe
- Stabiliser une zone de frappe en avant de son front (frappe en passe haute, plan de frappe 70°) pour construire une posture de renvoi direct. Alignement mains, œil, appuis.
- Tonifier la zone de contact des doigts avec le ballon pour que "le corps se déforme moins que le ballon".
- Dissocier et contrôler la réception – poussée du ballon en frappe haute à 10 doigts afin d'allonger la distance de renvoi (doigts – poignets – coudes – jambes pour amortir, ralentir le ballon puis jambes – coudes – poignets – doigts pour pousser le ballon).
- Représentation des trajectoires (portée, flèche).

À cette étape le volume d'actions est évidemment aussi primordial. L'élève doit construire un placement stabilisé, donc identique, sous chacun des ballons arrivant. L'accent doit être porté sur le passage d'une rencontre percutée avec le ballon à un rencontre accompagnée, collée, "onctueuse"... quitte à ce que le toucher de balle flirte avec un "porter".

**Niveau visé pour tout élève en 10 heures de pratique effective.**

Les élèves ont réussi à stabiliser seul le tir direct vers la zar depuis la zav.

Ils sont tous capables de faire franchir 80% des tirs depuis la zav pour atteindre la zar.

Élèves experts à cette étape

Le renvoi direct et le tir direct vers la ZAR sont maîtrisés. Les ballons reçus en ZAR ne sont pas retournés chez les adversaires.

**Transformations visées:**

-Reconnaître les zav et zar de son terrain ainsi que celles du terrain adverse pour : Différencier la réponse en fonction de sa situation :

\*zav...tir

\*zar...conservation.

-Se Reconnaître intervenant ou non intervenant sur le ballon reçu en zar pour : Différencier la réponse en fonction de son statut :

\*Intervenant...conservation haut vers l'avant.

\*Non intervenant...s'orienter et se rendre disponible en avant de l'intervenant.

-Communiquer sur les ballons en zone de divorce.

-Dissocier et contrôler les poussées en frappe haute afin d'allonger la distance de renvoi et de donner du temps au déplacement du non intervenant.

À cette étape les élèves entrent de plain-pied dans les problèmes liés au temps trajet trajectoire et au jeu dans l'espace vide. L'intervenant en zar doit construire une relation entre les paramètres (portée, flèche) de sa trajectoire et le trajet de son partenaire vers l'avant. Afin de préparer l'étape suivante l'intervenant doit rechercher à rompre avec un retour dans le couloir de jeu direct. Il doit intégrer le début d'une orientation partagée pour tenter de relayer en diagonale.

**Niveau visé pour tout élève en 20 heures de pratique effective.**

Les élèves doivent augmenter le nombre de conservation progression depuis la zar. C'est à dire, doivent être capables de renvoyer en 2 touches 8/10 des ballons qu'ils reçoivent en zar.