

# UN VRAI PROGRAMME D'EPS

Les propositions du SNEP-FSU 2019-2020



## VOLLEY BALL

Partis pris : un jeu dynamique + organisation d'un rapport de force

### Attendus

- S'organiser collectivement face à une autre équipe, dans le cadre d'un rapport de force équilibré, pour gagner le match en recherchant la rupture de l'échange.
- Construire des tactiques et des techniques pour, dans un même mouvement, protéger son terrain et attaquer la cible adverse malgré l'obstacle vertical (filet) et la difficulté de frapper la balle de volée.
- Comprendre que les règles sont source de liberté et de sécurité, qu'elles cherchent à garantir l'équilibre du rapport de force entre attaque et défense ; et l'incertitude du résultat.

### Savoirs, connaissances, compétences

Connaitre et comprendre la logique du règlement du jeu collectif de renvoi par des touches et des frappes de balles, en nombre limité, pour atteindre une cible horizontale protégée par un filet et délimitant des espaces séparés.

Construire une motricité spécifique :

- Décrypter des trajectoires, construire et anticiper des déplacements permettant l'arrêt au moment de la frappe et visant, par la bascule de la tête à bien se positionner pour le renvoi haut, par la stabilité des appuis le renvoi bas
- Orienter les surfaces de frappe pour les placer sous ou derrière la balle et différencier les techniques en fonction des intentions et des intensités d'arrivée de la balle : mise en jeu, conservation, renvoi direct, attaque en force.
- Construire une stratégie
- Maintenir la continuité pour assurer sa sécurité ou chercher la rupture par le renvoi, y compris direct.

Cela nécessite de :

- Se répartir l'espace pour protéger sa cible.
- Produire des déplacements et des trajectoires permettant soit : l'attaque de la cible, soit la progression de la balle vers la zone d'attaque (avant).
- Prendre des informations pour anticiper le choix de l'action à réaliser (attaquer ou conserver), en fonction de: son placement (zone avant, arrière), des trajectoires de balle, son rôle potentiel (réceptionneur, relayeur, attaquant) et du rapport de force.
- Avoir une attitude permettant de créer des conditions favorables au déroulement d'une compétition
- Porter des valeurs d'entraide, de respect, de solidarité et de fraternité tant envers ses partenaires que ses adversaires et vis à vis de l'arbitre éventuel.
- Compter les points et veiller au respect du règlement.
- S'organiser, se réorganiser collectivement, selon les résultats des actions en cours (utilisation des temps morts).

### Situations, activités, ressources, variables didactiques

La manipulation des variables permet d'exploiter les fluctuations du rapport de force en vue d'en garantir l'équilibre. Ceci permet d'identifier et de mettre en œuvre les apprentissages à effectuer (dynamique).

#### Les variables pour construire des situations

La situation de référence, permettra un règlement évolutif, avec des règles adaptées permettant de rééquilibrer en permanence le rapport de force (attaque/défense-continuité/rupture).

La surface de la cible et la hauteur du filet sont adaptées (un filet haut favorise la défense). La surface de la cible évolue en fonction du nombre de joueur-euses : d'un carré de 4,50m sur 4,50m à un carré de 7m sur 7m. La hauteur du filet est adaptée à la taille des joueur-euses, depuis le bout des doigts du plus grand jusqu'à celle requise pour le jeu des seniors filles. Elle varie en fonction des objectifs poursuivis

Choix de ballons légers ou mous permettant des frappes sans douleur.

Nombre de joueurs réduits de 1 à 4 maximum (à l'étape 4, le joueur arrière ne peut attaquer qu'en zone arrière).

Le nombre de touches de balle autorisées dans son camp et les modalités de frappes de balle (jonglage, tenue\*...) varient en fonction du niveau de jeu et des objectifs poursuivis

Les modalités de mise en jeu doivent permettre l'échange par des trajectoires courtes et ascendantes, y compris depuis l'intérieur du terrain, pour constituer ensuite une première phase d'attaque de la cible.

*\*léger temps de conservation de ballon. Ce n'est pas bloqué.*

### Repères de progressivité

(les étapes correspondent au niveau des élèves et non au découpage des cycles)

La démarche choisie est pilotée par l'intention d'atteindre la cible pour marquer (choix de la rupture)

**Etape 1 : Construire la cible et le renvoi direct.** Empêcher le ballon de tomber dans sa cible et le renvoyer dans la cible adverse. Les équipiers se partagent l'espace à défendre, ne se gênent pas. Ils identifient des rôles différents (R ou NR). Les élèves stabilisent le renvoi direct en situation favorable de jeu (depuis la zone avant, ballon jouable en touche au-dessus de la tête).

**Etape 2 : Choisir entre conserver le ballon et renvoyer pour marquer.** L'élève cherche à renvoyer en zone arrière de la cible adverse. Les équipiers coopèrent pour réussir le renvoi lorsque le ballon est en zone arrière ou s'il est difficile à contrôler. L'élève différencie les rôles et se reconnaît réceptionneur ou relayeur et re-envoyeur. Il différencie frappe haute (au-dessus de la tête) pour conserver (élever la balle) et pour attaquer.

**Etape 3 : Reconnaître et exploiter des configurations de jeu.** S'organiser collectivement pour attaquer délibérément depuis la zone avant en variant les surfaces de frappe. L'attaquant est capable d'envoyer des balles placées ou frappées de façon à ce que l'adversaire ne puisse pas les renvoyer. Le receveur utilise avec le relayeur une orientation partagée pour faire progresser la balle. Le service est conçu comme une première phase d'attaque de la cible adverse.

**Etape 4 : Reconnaître et exploiter des configurations de jeu.** S'organiser collectivement pour attaquer délibérément depuis la zone avant en variant les surfaces de frappe. L'attaquant est capable d'envoyer des balles placées ou frappées de façon à ce que l'adversaire ne puisse pas les renvoyer pour atteindre la cible adverse. Par leurs déplacements les partenaires proposent des alternatives d'attaque au passeur. Le receveur utilise avec le relayeur une orientation partagée pour faire progresser la balle et créer une zone de marque favorable. Le service est conçu comme une première phase d'attaque de la cible adverse.