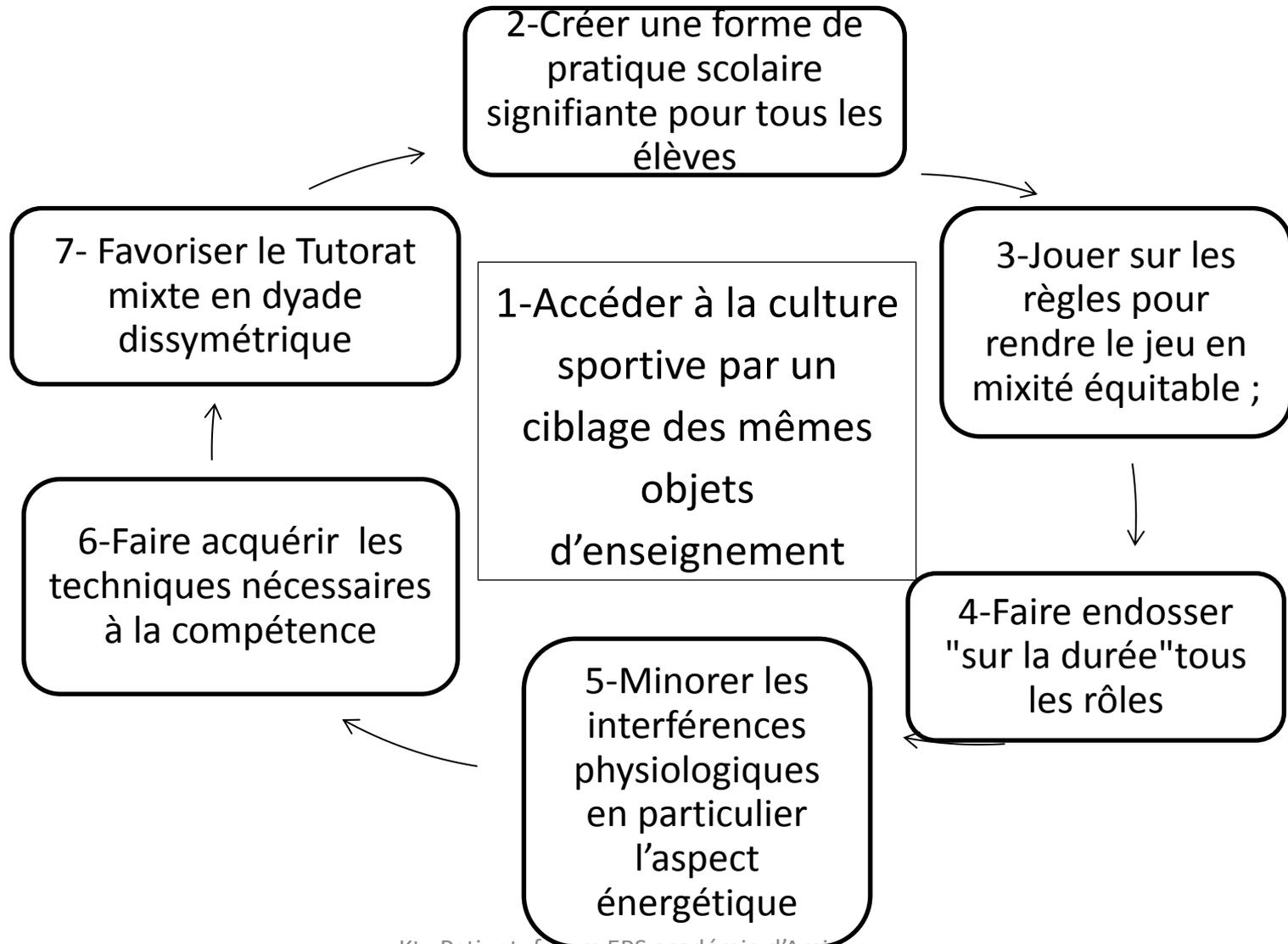


**Des formes de pratiques  
scolaires(FPS) MIXTES  
EMANCIPATRICES (en volley  
ball collège)**

Kty patinet

Forum EPS 12 Décembre 2012

## Axe 2 : Expérimenter et mutualiser des formes de pratiques scolaires(FPS) MIXTES EMANCIPATRICES



Kty Patinot - Formes FPS - Université d'Amiens

3- Quelles pistes pour être collectivement plus vigilant?

- Compétence attendue de 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. »*
- Compétence attendue de niveau 2 : « *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. »*

# Situation d'entrée dans l'activité: Jouer 1 avec 1 pour avoir le droit de jouer 1 contre 1

- Situation empruntée à Michel Récopé et Denis Barbier dans le dossier EPS 76 « Raisons d'agir, raisons d'apprendre »
- •Groupes de 4 mixtes où tous se rencontrent 1 avec/contre 1)
- •Demi terrain de 3mx 2,5- Filet à 2m10
- •Mise en place d'une fenêtre de jeu avec un couloir de 80 cm matérialisé par des mires verticales
- •Les élèves doivent réaliser 6 échanges (avec) dans le couloir pour avoir le droit de marquer 1 point (jeu contre)
- •Dans le jeu contre on peut marquer en dehors du couloir
- •Droit à la double touche
- •Des arbitres en fond de couloir annoncent « contre » à 6 échanges
- •Jeu au temps
- •Le double score est un indicateur de réussite du jeu « avec »(addition des 2 scores individuels) et contre (vainqueur)
- •Ex alain 4- sylvie 5 = 9 points en coopération et 5 à 4 dans le jeu contre
- •Régulations entre élèves entre chaque tournoi
- •Vidéo 1 et 2

# FPS comp1

- Dyades mixtes et hétérogènes
- Demi-terrain de 4 m de large sur 6 m de profondeur, avec une zone de fond de terrain de 2 m environ matérialisée par des plots (terrains variables selon les lignes disponibles) Filet 2m- 2,10 m.
- Engagements par une passe haute « cadeau»
- Jeu en deux mi-temps de 5 mn . En première mi-temps le (la) joueur (se) portant une chasuble de couleur a le droit de bloquer la balle. Le (la) joueur(se) sans maillot doit renvoyer la balle sans blocage. En deuxième mi-temps, les rôles sont inversés.
- Le (la) joueur (se) portant une chasuble de couleur peut soit renvoyer chez l'adversaire directement, soit bloquer la balle pour faire une passe à son partenaire. (Quand il (elle) bloque la balle, il (elle) doit obligatoirement relancer la balle à son (sa) partenaire). La règle du blocage est provisoire..

# FPS comp1 (suite)

- Score parlant : l'équipe marque 1 point sur faute de l'adversaire (non renvoi, sortie, balle dans le filet, blocage du joueur sans maillot). L'équipe marque 100 points si la balle arrive en zone arrière, ou si la faute est commise par un joueur défenseur ayant au moins un appui en zone arrière.
- Un temps mort autorisé par mi-temps. L'élève désigné « tuteur » demande le temps mort et est invité à donner des conseils à son partenaire.
- Contrat 1 : gagner réellement le match (les points en zone arrière sont re-comptabilisés « 1 » pour le gain réel du match).
- Contrat 2 : réaliser 500 points dont au moins 200 pts par chaque joueur

# Quelles sont les mesures emblématiques de cette FPS de niveau 1 ?

- la réversibilité des rôles réceptionneur/ bloqueur-passeur évite la confiscation des rôles par les plus habiles (notamment les G).
- La zone arrière et son score valorisé joue comme un véritable attracteur dans l'intention de marquer : on cherche à renvoyer fort dans la profondeur par une frappe tendue, soit directement soit après un renvoi haut du partenaire.
- La possibilité de blocage en début de cycle crée des échanges plus longs accompagnés d'une véritable émotion et émulation. Les filles les plus faibles sont mises en situation de réussite du point de vue de la lecture de la trajectoire de la balle, ce qui constitue un premier pas en avant pour réaliser une frappe en défense haute ou basse.
- L'instauration du temps mort et la désignation d'un tuteur dans l'équipe permet, à partir du score parlant (1 point ou 100 points), de multiplier les conseils envers les élèves les plus faibles.

# FPS comp2

- Dyades mixtes et hétérogènes
- Identification d'une zone arrière et avant. Filet à 2 m.
- 3 engagements de suite de la même équipe par une passe haute « cadeau » obligatoirement sur le receveur placé en zone arrière. Puis engagement pour l'autre équipe. Puis on tourne
- Jeu en deux mi-temps de 5 mn.
- Sur chaque mi-temps seul(e) l'élève désigné comme passeur a la possibilité (ce n'est pas obligatoire) de contrôler la balle à 2 mains en se faisant un rebond pour lui-même suivi d'une passe à son partenaire.
- Aucune balle rebond ne doit être suivie d'une attaque directe chez l'adversaire par son auteur.

# FPS Comp 2(suite)

- Score parlant : L'équipe marque 1 point sur faute de l'adversaire (non renvoi, sortie, balle dans le filet, blocage du joueur sans maillot). L'équipe marque 10 points si la balle arrive directement et intentionnellement par terre (Bingo). Et 100 points si cette arrivée intentionnelle fait suite à une passe du passeur
- Contrat 1 : gagner réellement le match (les points arrivés directement au sol sont re-comptabilisés « 1 » pour le gain réel du match)
- Contrat 2 : réaliser 500 points dont au moins 200 pts par chaque joueur

# Quelles mesures emblématiques?

- la réversibilité à égalité des rôles réceptionneur/ passeur
- La possibilité d'aménagement du renvoi de la balle (appelé contrôle-rebond- passe) par le passeur. Le passeur doit en effet apprendre à s'orienter de façon partagée pour, dans la même action, recevoir du réceptionneur et redonner haut vers l'avant. Pour des élèves qui n'ont en début de cycle que 10h de pratique effective, cette habileté spécifique est loin d'être acquise.
- Le bingo « balle à terre » qui joue comme un véritable attracteur dans l'intention de marquer fort.
- L'instauration du temps mort et la désignation d'un tuteur dans l'équipe permet, à partir du score parlant (1 point ou 100 points), de multiplier les conseils envers les élèves les plus faibles.

## Concernant les balles bloquées...

*« Ca ressemble à du volley, on dirait du volley, mais ce n'est pas du volley. » (Kraemer- Epsyliades- nov 2010)*

- *« Est-ce que c'est encore « du Volley » quand les joueurs ont la possibilité de bloquer la balle ? Cette règle ne risque-t-elle pas de faire perdre l'authenticité de la pratique ? S'agit-il d'un aménagement des règles ou d'une rupture ? » (Kraemer- Epsyliades- nov 2010)*
- *« Est-ce que la possibilité de bloquer la balle facilite l'apprentissage du Volley-Ball sans blocage ? Le blocage peut-il constituer une variable dans la progressivité de l'apprentissage ? » (Kraemer- Epsyliades- nov 2010)*
- *« Cet aménagement est-il la marque d'une réelle ambition éducative ou celle d'une forme de fatalisme ? » (Kraemer- Epsyliades- nov 2010)*

# Proposition de J. Metzler (Cahiers du CEDRE 2004)

- La balle bloquée en 2<sup>ème</sup> touche
- favorise le « *jouer ensemble* »
- élargit le réseau de relations et de communications entre partenaires dont le niveau est faible et très hétérogène
- multiplie considérablement le nombre de contacts avec le ballon de l'ensemble des joueurs d'une même équipe et plus particulièrement le nombre de situations d'attaques smashées
- permet un investissement moteur, affectif, émotionnel et stratégique conséquent très rapidement