

ENSEIGNER PAR COMPÉTENCE

Outils pour aborder les compétences
N1 et N2 en volley-ball

Garcia Guillaume

1^{er} outil : *tableau de progression* des acquisitions visées permettant de valider les compétences

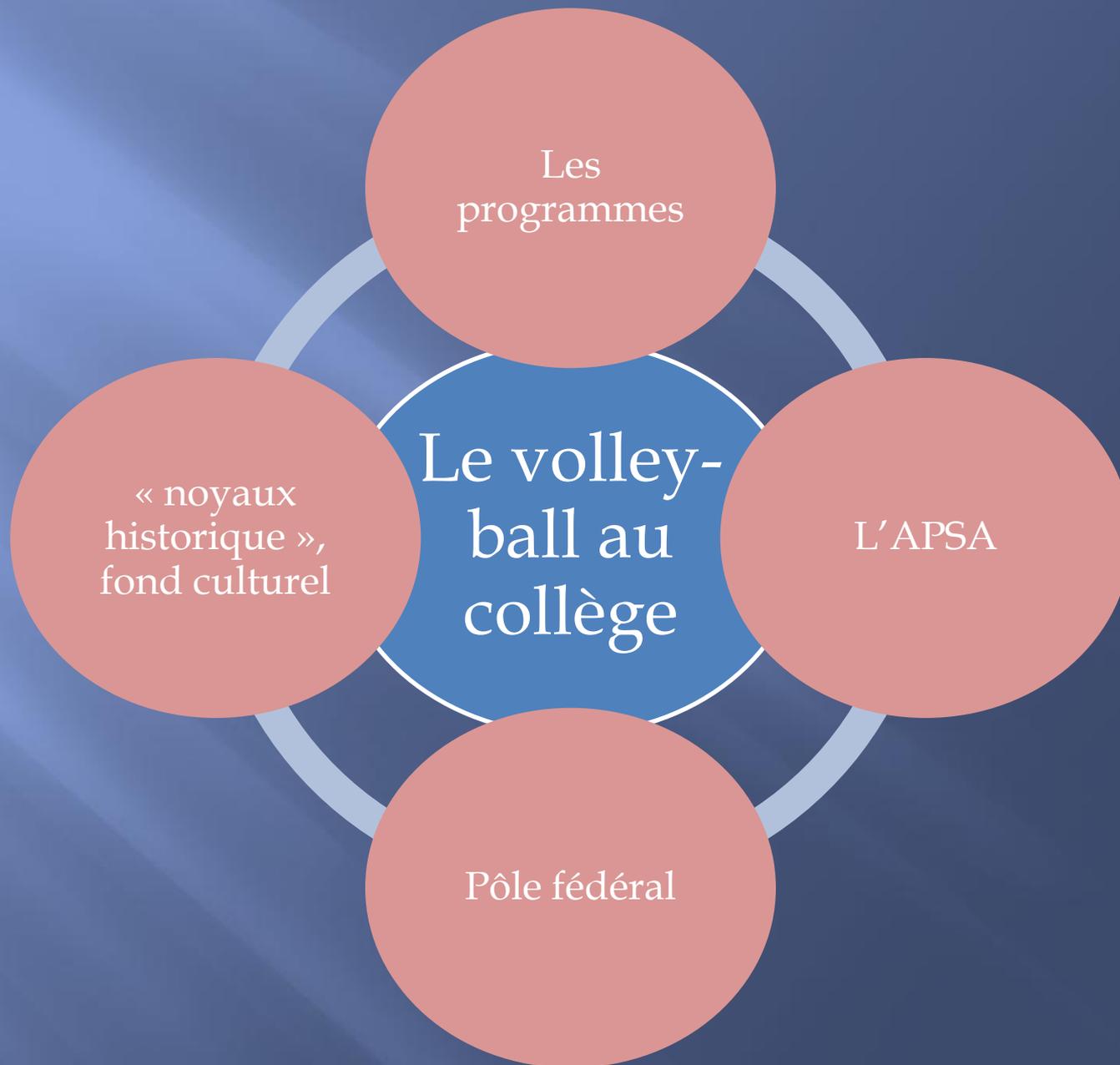
- ▣ Pas de validation directe de la compétence: mais une validation de comportements, d'acquisitions traduisant la compétence.
- ▣ Proposition de paliers d'acquisitions: lisibilité pour l'élève et l'enseignant
- ▣ A traduire par l'enseignant sous forme de contenus, de ressources à solliciter (développer) pour atteindre chaque palier

2^{ème} outil: *des formes de pratiques scolaires* révélatrices des compétences du collège

- ▣ Allier à la fois le fond culturel de l'APSA, imbriquer les compétences propres et méthodologiques de l'EPS.
- ▣ Permettre à tous les élèves de s'exprimer plus équitablement.
- ▣ Elles sont à la fois des outils d'évaluations diagnostiques, formatives, formatrices et sommatives.
- ▣ Attention: pas de transformation spontanée, pas de « magie de la tâche »

Des outils à relier à certaines problématiques

- ▣ Une motivation importante chez les élèves pour cette activité
- ▣ Une programmation importante de cette activité
- ▣ Un jeu collectif
- ▣ Hétérogénéité des élèves (âge, sexe, genre...)
- ▣ Manque de mobilité et de temps de jeu
- ▣ Difficultés pour aborder le caractère technique du volley-ball
- ▣ Un enchaînement d'actions individuelles (par qui?)
- ▣ Recherche d'équité



Les
programmes

« noyaux
historique »,
fond culturel

Le volley-
ball au
collège

L'APSA

Pôle fédéral

Problèmes fondamentaux - Implications

Jeu
rapide

Anticipation-
coïncidence

Frappe,
blocage...

Jeu
aérien

Prise d'infos
difficile

Motricité fine

Jeu
tactique

Zones de
responsabilités

Types de
terrain: rôles
différents

Quelques précautions

- ▣ Des « pouvoirs » qui ne dénaturent pas l'activité, qui mettent les élèves en projet: et qui respectent les Pb fondamentaux
- * **Ne pas confondre les fins et les moyens: par ex le blocage n'est ni une fatalité ni une fin mais permet certains « pas en avant » pour l'élève**

- ▣ Des réponses techniques en fonction des intentions des élèves: la technique est au service du projet de l'élève
- * **ex: place et rôle de la manchette. La « bannir » au collège, préférer une hauteur de filet plus importante (trajectoire en cloche); le multicouche (combien, dans quelles conditions?) et des frappes de balles mains ouvertes paumes vers le haut sur balles basses**

- ▣ Une entrée par l'attaque de la cible:
- * **source de motivation et de mobilisation de ressources importantes pour l'attaquant mais aussi pour le défenseur**

Les compétences

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.*
- * **Renvoi direct et/ou indirect : construction du joueur relais et/ou de la circulation perso de la balle**
- * **Un seul paramètre de trajectoire de balle**

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 co-arbitrer*
- * **Construction du rôle du passeur niv 2, et 2 paramètres de trajectoire de balle**
- * **Smash axe de force (à 1 ou 2 mains), trajectoire tendu**
- * **Zones de responsabilités pour protéger son terrain et construire l'attaque**

Etapes de progression

*La marque :

un paramètre de trajectoire : devant ou au fond, première intention tactique
plusieurs paramètres de trajectoires, incidence technique du smash (1, ou 2 mains)

*La défense :

« renvoi de la balle... » : attaque est défense de son terrain sont confondues
zones de responsabilités sur le terrain: attaque et défense

*organisation collective :

Faire circuler seul la balle vers l'avant ou vers un partenaire relais ; ici il faut différencier les zones favorables ou défavorables au renvoi

Interpréter le sens du jeu et reconnaître des trajectoires favorables pour faciliter l'attaque de la cible.

*Intention tactique :

Défendre mon camp pour que l'adversaire fasse la faute

Action collective qui induit la marque, l'attaquant prend de l'importance.

Balles tendues et plus puissantes dans une direction ou dans l'axe de force

*autres rôles :

Respect, arbitrage

Rôle de l'observateur

Traduction des compétences en terme d'acquisitions

	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités :</u>	<u>Attitudes</u>
Niveau 1	<p><u>Pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -les règles simples de jeu et de sécurité -les espaces de jeu sur le terrain -les rôles possibles <p><u>Autres rôles :</u></p> <p><u>Arbitre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -le mécanisme d'attribution des points <p><u>Observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -le fonctionnement d'une fiche de score 	<p><u>Pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -différencier balles qui donne du temps des balles qui placent en crise de temps -différencier des zones de responsabilités, en déduire le rôle à jouer -choisir sur une : *1^{ère} touche entre attaquer et faire circuler *2^{ème} touche entre attaquer et faire circuler <p>-attitude pré dynamique, arriver vite (en arr ou dessous) sur la balle et s'équilibrer</p> <ul style="list-style-type: none"> -sortir de l'alignement <p><u>Autres rôles :</u></p> <p><u>Arbitre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -communiquer des résultats à une équipe -annoncer qui marque le point <p><u>Observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -reporter des résultats sur une fiche de score (perte de balle et gain de point) 	<p><u>Pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -respecter les règles, les décisions de l'arbitre -prendre ses responsabilités dans sa zone d'action (ne pas interférer hors de sa zone) -accepter la nécessiter du jeu en relais suivant la situation <p><u>Autres rôles :</u></p> <p><u>Arbitre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -siffler lorsque je vois une faute <p><u>Observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -faire preuve d'attention et être responsable par rapport à la tâche

	<p style="text-align: center;"><u>Connaissances</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Pratiquant</u></p> <p>-mes points forts et faibles et ceux de mon partenaire -les alternatives de jeux</p> <p style="text-align: center;"><u>Autres rôles :</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Arbitre :</u></p> <p>-les infos à prélever pour les fautes</p> <p style="text-align: center;"><u>Observateur :</u></p> <p>-les critères d'efficacités et de réalisations</p>	<p style="text-align: center;"><u>Capacités</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Pratiquant :</u></p> <p>-placement ajusté par rapport à l'orientation des appuis (relais ou attaquant) -être capable de relever une balle haute vers zone de relais -être capable en touche haute de renvoyer une balle favorable dans une zone écartée du filet -être capable de jouer sur différents paramètres de la trajectoire (nature : de + en + tendue ; la vitesse : + ou - accélérée ; la direction ; la profondeur)</p> <p style="text-align: center;"><u>Autres rôles :</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Arbitre :</u></p> <p>-être capable de repérer une faute et annoncer le score</p> <p style="text-align: center;"><u>Observateur :</u></p> <p>-idem + position des joueurs à la frappe ou à la défense -rendre compte d'une situation favorable de marque</p>	<p style="text-align: center;"><u>Attitudes</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Pratiquant :</u></p> <p>-prendre la responsabilité des balles qui tombent au centre -tenir compte des conseils de l'équipe -s'engager dans un projet tactique simple</p> <p style="text-align: center;"><u>Autres rôles :</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Arbitre :</u></p> <p>-être ferme et juste dans sa prise de décision -être attentif et réactif</p> <p style="text-align: center;"><u>Observateur :</u></p> <p>-être à disposition quand les joueurs demandent une info</p>
Niveau 2			

1^{er} Outil:

Tableau de progression

Acquisition de la compétence de niveau 1

E O P

Niveau 1: ballon vert (1 + 1 contre 1 + 1)

Mobilité :

*Je me déplace vers l'avant pour intercepter la balle (face au filet) dans un espace proche (1mètre ou 2)

*Je sais stopper ma course au filet

Interactions partenaire/adversaire/rôles :

*J'agis uniquement dans la zone qui m'a été attribuée

*Arbitre : Je sais annoncer à qui revient le point après que la balle ait touché le sol

*Observateur/ Aide : je sais marquer le score sur une feuille de match

Action sur la balle :

*je bloque à 2 mains les balles basses et je suis capable de la renvoyer rapidement dans un espace favorable en hauteur

*je frappe à 2 mains les balles hautes au dessus de ma tête pour les renvoyer en zone avant chez l'adversaire

Mobilité :

*Je me déplace rapidement vers l'avant et sur les côtés dans un espace proche (dans la direction du point de chute de la balle)

(1 à 3 mètres)

*Je repars vers ma zone à défendre après mon action

Interaction partenaire/adversaire :

*Je préviens mon partenaire si j'agis sur la balle (j'ai) ; je le préviens si la balle est faute (non, out)

*Arbitre : Je sais utiliser des gestes précis pour annoncer une faute

*Observateur/ Aide : je sais utiliser une fiche d'observation en repérant un ou deux critères d'observations simples.

Action sur la balle :

* je suis capable de redresser la trajectoire d'une balle pour la monter au dessus de ma tête puis de la frapper vers l'avant

*sur balle en zone favorable je suis capable de l'envoyer en cloche vers le fond du terrain adverse

Acquisition de la compétence de niveau 2

E O P

Niveau 1: ballon orange 2 VS 2

Mobilité :

*J'anticipe mes déplacements en adoptant une position d'attente dynamique, dès la fin de mon action je me prépare pour une autre action

*Je garde mon équilibre en me déplaçant dans un espace arrière très proche

*J'orienter mes appuis ou mes épaules de façon partagée entre ma cible et la trajectoire de la balle (pour le relayeur)

Interaction partenaire/adversaire :

*je différencie mon rôle suivant la trajectoire de la balle (attaquant, relayeur ou réceptionneur)

*Arbitre et co-arbitres : je connais les droits de chaque joueur et je repère le moment où ils sont en faute

*Observateur/ Aide :

- je sais évaluer de façon chiffré le résultat d'une équipe (% d'efficacité en attaque ou défense suivant le système mis en place par l'enseignant)

Action sur la balle :

*réceptionneur : je suis capable d'orienter une passe vers le haut et le centre du terrain

-Je suis capable de faire avancer une balle de zone arrière vers ma zone avant

*relayeur-attaquant :

-je suis capable de renvoyer une balle tendue vers l'adversaire ou une balle courte (voire à 1 main)

Mobilité :

*Je parviens à m'équilibrer dans l'espace arrière pour me placer en arrière de la balle

*j'arrive en avance et en arrière sur des balles dans l'espace avant

*j'oriente mes appuis et mes épaules en direction d'une zone à atteindre (réceptionneur)

Interaction partenaire/adversaire :

*je décide d'un système simple de jeu pour déterminer la priorité des actions de chacun (ex : toutes les balles entre nous deux je les prends en réception de service)

*Arbitre : j'impose mes décisions en restant juste

*Observateur/Aide :

-je suis capable de repérer une action qui met systématiquement en réussite les adversaires ou mon équipe suite à la lecture d'une fiche d'observation

Action sur la balle :

*réceptionneur : je suis capable d'orienter une passe dans une zone favorable d'attaque

*relayeur/passeur :

-je suis capable de renvoyer une balle à trajectoire descendante vers mon adversaire

- je suis capable de renvoyer une balle d'attaque au réceptionneur dans une zone éloignée du filet

Utilisation du tableau

- ▣ Format A4 à distribuer à chaque élève
- ▣ E: Elève; O: Observateur; P: Professeur
- ▣ Quand E et O estiment valider une acquisition ils donnent la fiche et le professeur valide ou pas cette acquisition
- ▣ Permet de situer l'élève dans sa progression, évaluation formatrice
- ▣ Le N1 est valider au niveau jaune et le N2 au niveau rouge

2^{ème} outil:

Modélisation des FPS

Mise en place des « pouvoirs »

- Proposer en fonction des couleurs des ballons des aménagements, exemple:
 - **maillot vert** : « je peux bloquer la balle autant de fois que je le veux pendant un match »
 - **maillot jaune** : « je peux bloquer une fois la balle à chaque point »
 - **maillot orange** : « je peux bloquer 4 fois la balle par match »
- Faire évoluer ces « pouvoirs » avec les élèves pour qu'ils se les approprient
- Attention au cours du cycle les élèves changent de pouvoir s'ils s'améliorent, cela peut venir d'eux même ou c'est le professeur qui négocie son changement de statut
- A la fin du cycle c'est vers une utilisation « efficace » (au moment propice) du blocage que l'on tente d'aller
- Constituer des équipes hétérogènes

1^{ÈRE} FPS QUI PERMET DE VALIDER LE BALLON VERT

Une FPS qui construit progressivement
le rôle du relayeur-passeur

1+1 contre 1+1

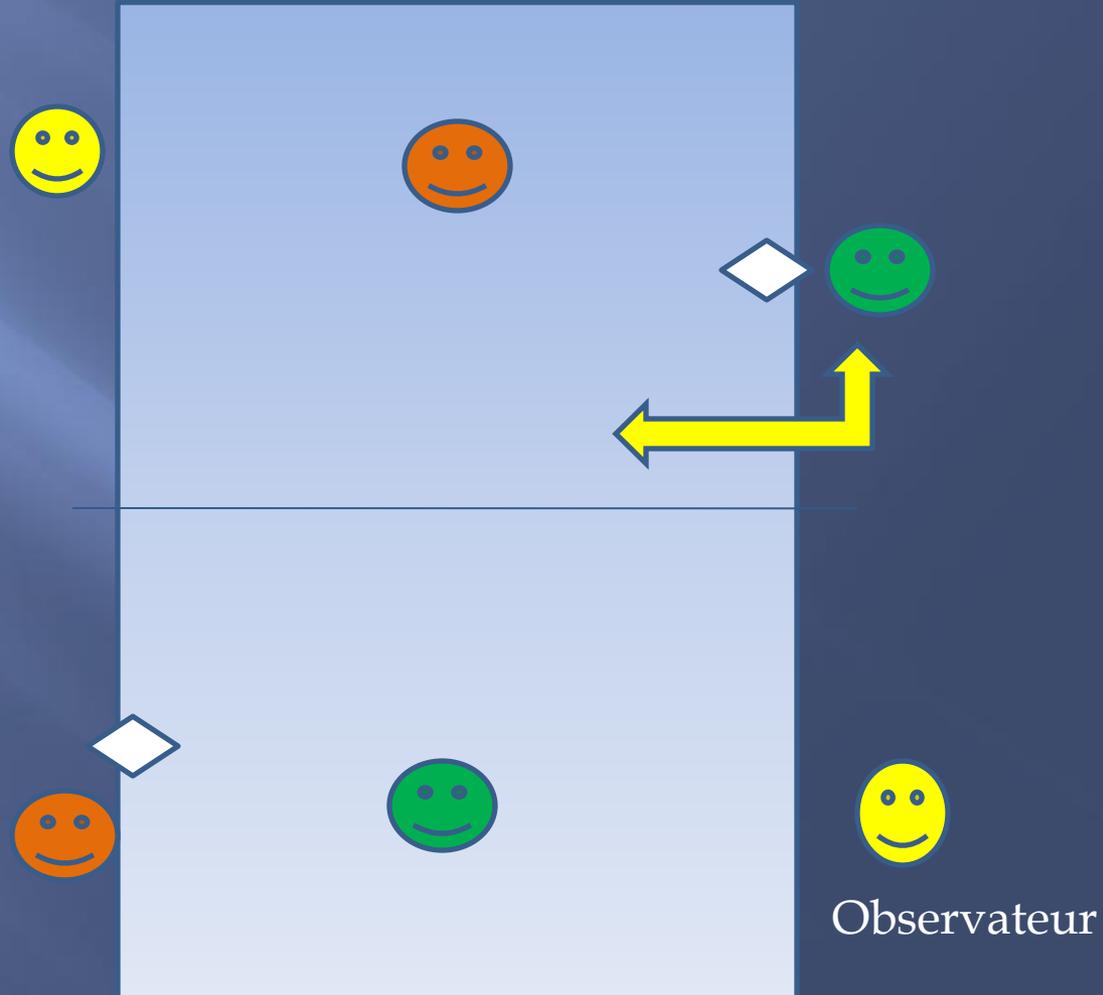
*Equipes de 3 joueurs

*Chaque joueur joue deux fois: contre le même maillot et défie un autre joueur

*Mettre en adéquation la difficulté des ballons et l'action à mettre en œuvre

*Utiliser son coéquipier dans la bonne situation

*lorsque je bloque la balle je la renvoie instantanément dans une zone d'attaque, mon partenaire sur le côté rentre pour attaquer et ressort



2ND FPS LE 2 CONTRE 2

Pour une validation des niveaux 1 et 2

Mais quel type de terrain choisir?

Quels types de terrains pour le 2 VS 2 et quelles conséquences

LONG ET PEU LARGE (6M SUR 3M)

- ▣ Inconvénients
 - pour le relayeur
 - pour la communication
 - espace arrière
 - précision
- ▣ Avantages
 - intégrer la zone de marque favorable

LARGE ET MOINS LONG (5M SUR 5M)

- ▣ Inconvénients
 - Mobilité ??
 - construction des rôles ??
(épreuve complexe recherchée)
- ▣ Avantages
 - zones de responsabilités équitables
 - construction complexe: rôles, motricité

2 VS 2

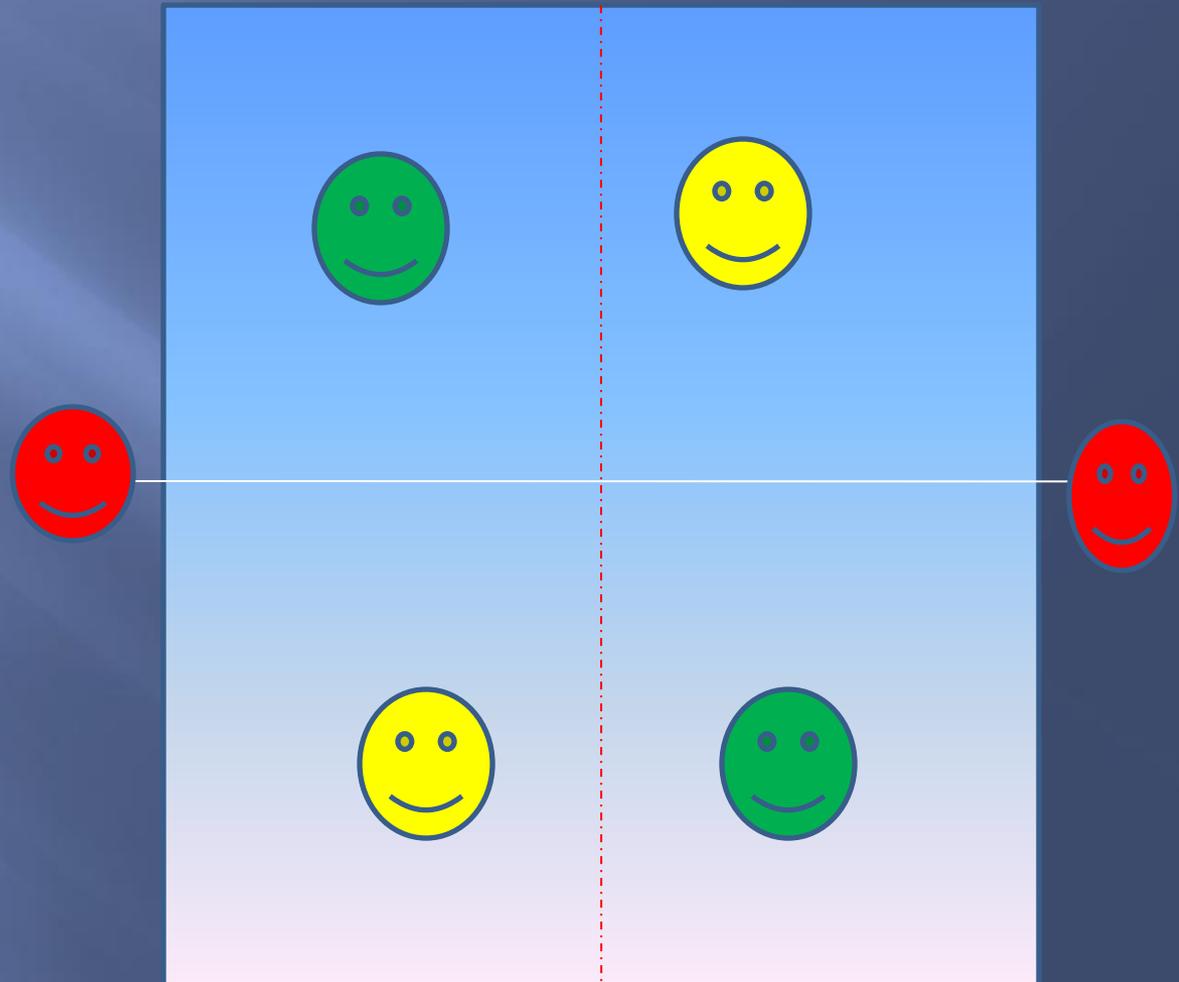
*équipes de 3 joueurs de maillots différents

*chaque équipe met en place 3 formations de joueurs:

-équipe 1 et 2: un jaune avec un vert et les rouges arbitrent

*Mettre en place des zones de responsabilités

*Identifier son rôle à jouer (réceptionneur ou relayeur), et agir en conséquence



Systeme de score

- ▣ Points gagnés/ gagnant = balle touche le sol directement ou balle qui marque en zone loin du filet
- ▣ Points perdu/ perdant = deux défenses avant de perdre le point
- ▣ Scores parlant:
 - normal: 1 point
 - perdant: 10 points
 - gagnant: 100 points
 - Le score à la fin est révélateur du degré d'acquisition de la compétence

Interprétation du score

- ▣ Les « 100 points »: répondent à la commande d'attaque en profondeur de la cible, ici on valorise l'attaque de la cible
- ▣ Les « 10 points »: de renvoyer seul ou à l'aide d'un partenaire, ici on valorise la défense, le rôle du passeur...
- ▣ Les « 1 point »: permettent de répondre à la commande de gagner le match, ici on valorise la marque
- ▣ En fonction des élèves, des acquisitions visées le score parlant peut prendre des formes différentes

Des évolutions

- ▣ Au niveau du type de service:
 - À deux mains lancer en cloche
 - À deux mains au dessus du front flexion-extension
 - À deux mains en touche haute
- ▣ Des pouvoirs des joueurs sur le terrain
- ▣ Des maillots des joueurs dans l'équipe (mise en projet)

Discussion

- ▣ Place et rôle des FPS
- ▣ Place et rôle des techniques
- ▣ Jusqu'où peut-on aller dans les adaptations?
- ▣ Les ressources engagées dans ces FPS (pôle moteur, méthodologique...)
- ▣ Priorité à quel type de ressource?
- ▣ L'entrée dans l'activité (attaque, défense)
- ▣