 Pour une progression réussie 

1. **Introduction : penser l’activité volley autrement**

L’activité volley est peu proposée à l’école élémentaire car elle est considérée comme trop technique et trop complexe et par conséquence peu ludique. L’approche techniciste consiste à découper l’activité en apprentissages (le service, la manchette, le contre, …) et à les juxtaposer. L’EPS à l’école ne vise pas l’acquisition d’un haut niveau de technicité mais chaque champ d'apprentissage doit permettre aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées (Cf. Programmes 2015). L’activité volley sert la compétence des programmes « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel».

Pour l’enfant l’activité consiste avant tout à frapper son ballon pour lui faire franchir un obstacle vertical. Il est centré sur lui-même, sur ses difficultés de manipulation et d’incertitude des trajectoires de la balle. Ainsi, le jeu en équipe et la coopération ne sont pas ses priorités. Même à plusieurs, on s’aperçoit que la base du jeu des élèves est du un contre un. Augmenter le nombre de joueurs ne sert donc à rien, au contraire la recherche de la collaboration se fera au détriment de la construction de compétence fondamentale comme l’anticipation de la trajectoire, …. . Ainsi, le volleyball à l’école élémentaire, possède plus de similitudes avec les jeux de raquettes (jeux de renvoi) qu’avec les jeux collectifs.

1. **Du mini-volley au volley : du cycle 2 au cycle 3**

Le mini-volley est donc une activité duelle ou chaque action est guidée par une motivation essentielle : gagner l’échange. Le joueur est confronté à la double nécessité de faire tomber le ballon dans le camp adverse tout en l’empêchant de tomber dans son propre camp.

**Ce qui est à construire :**

Pour progresser l’élève doit construire un jeu de plus en plus complexe dans lequel il devra prendre en compte de plus en plus d’éléments : d’abord le ballon, puis le filet, puis les limites du camp (le sien et celui de l’adversaire), l’adversaire puis les partenaires et les adversaires.

1. Le but du jeu : construire l’espace de jeu ne peut se confondre avec son but, car lorsqu’on cherche à renforcer les facteurs conduisant immédiatement au point, donc à la rupture, on privilégie le renvoi direct (service, action offensive) donc une entrée centrée sur la technique. Chez les débutants, la rupture c’est avant tout l’échec de celui qui n’a pas pu renvoyer le ballon. Ce n’est qu’à un niveau de maîtrise élevé que la rupture sera due à la faute **provoquée** chez l’adversaire.
2. La notion de camp : elle-même ne se construit qu’au fil de l’apprentissage. Au début les contours de l’espace sont mal définis car pris dans l’action l’élève a du mal à voir les limites de son camp et de celui de l’adversaire. Son attention est entièrement portée sur le sauvetage de la balle. Ce n’est que lorsqu’il arrive à mieux anticiper la trajectoire du ballon qu’il est capable de prendre d’autres informations sur son environnement. Il apprend petit à petit à cerner les limites de son camp afin de mieux le défendre, en occupant de plus en plus l’espace par des déplacements maîtrisés seul puis avec des partenaires.
3. La notion de cible : en début d’apprentissage la cible est avant tout un espace non délimité en direction de l’adversaire, l’objectif premier du débutant n’est pas de marquer le point mais avant tout d’éviter que la balle tombe. L’anticipation des trajectoires va lui permettre petit à petit de ne plus penser seulement « à sauver la balle» mais à percevoir l’espace adverse comme une zone d’attaque vers laquelle il doit renvoyer le ballon pour « se débarrasser du problème ». A l’étape suivante, il va chercher à viser des espaces libres puis des espaces favorables (au fond, sur l’adversaire, …) en fonction du placement des joueurs adverses afin de leur « renvoyer un problème ».

Les dimensions du terrain et le nombre de joueurs vont donc être adaptés. Plus l’espace est vaste, plus c’est difficile, de même, plus il y a de partenaires et d’adversaires plus la situation est complexe. Il semble donc judicieux en fin de cycle 2/début de cycle 3 de démarrer par des situations de 1 contre 1 sur un terrain de 2m25 à 4m50 de large par 6 à 9 m de long en solo comme en duo.

1. La motricité spécifique :

La maîtrise du ballon est un objectif important mais pas une fin en soi et ne prend tout son sens que dans la perspective de la collaboration. Ce que doit avant tout construire l’élève c’est la trajectoire du ballon. Pour cela il est préconisé de donner la possibilité aux élèves, en début d’apprentissage, de laisser rebondir le ballon une fois afin d’avoir le temps de lire la trajectoire de ce dernier. On peut également proposer des situations où l’on bloque le ballon avant de le renvoyer, cela favorisera la prise d’informations sur l’environnement. On adjoindra ensuite au blocage, une auto-passe en hauteur avec renvoi du ballon vers l’adversaire et plus tard vers le partenaire ou l’adversaire avant d’arriver à une seule touche de balle (motricité réelle attendue au volley). A ce titre la frappe haute sera préférée à la manchette (sans pour autant l’interdire) car cette technique impose un équilibre nouveau (tête relevée, regard haut, ce qui entraîne la perte de repères habituels mais constitue l’équilibre spécifique du volleyeur. Cette passe est moins puissante que la manchette mais plus précise.

Les ballons utilisés doivent être légers, de 180 à 200g, d’une circonférence de 65 à 70 cm, et agréables au toucher. Leur texture et leur légèreté doivent éviter aux enfants de se faire mal aux doigts ou aux avant-bras. Ils peuvent être encore plus gros et plus légers pour les plus petits (élèves de cycle 2), du type ballon de plage. Ce point est une condition fondamentale de l’appréciation de l’activité par les élèves car c’est un facteur essentiel de réussite.

1. **Eléments de progression**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **CYCLE 1** | **CYCLE 2** | **CYCLE 3** |
|  |  actions interindividuelles 🡪 1 contre 1 🡪 1 contre 1 🡪 2 contre 2 |
| **LE BUT** pour l’élève | Envoyer le plus possible de balles chez l’adversaire | Eviter que la balle tombe 🡪 se débarrasser du problème 🡪 renvoyer un problème |
| **LE CAMP** |  Espace de chaque équipe 🡪 construire son camp 🡪 construire le camp adverse  |
| **LA CIBLE** |  Vers l’espace adverse 🡪 dans un espace délimité (camp) 🡪 dans des espaces libres 🡪 dans des espaces stratégiques  |
| **LA MOTRICITE** | Jeter 🡪 lancer 🡪 lancer malgré un obstacle (filet) 🡪 renvoyer (échanges avec l’adversaire) 🡪 construire avec un partenaire pour Jouer en continuité renvoyer un problème c/o l’adversaire  |
| **LES REGLES** |  Vivre et respecter des règles 🡪 Respecter partenaires, adversaires, arbitre 🡪 Assurer différents rôles (arbitre, joueur, observateur) |
| **STRATEGIE** |  | gagner par la perte de l’autre 🡪 entrer dans l’échange 🡪provoquer la faute de l’adversaire |