

NIVEAU 1

1- Constat

1-1 Niveau de représentation

"Nous gagnons si nous empêchons la balle de tomber dans l'espace de terrain que je protège." L'intention qui prime chez le débutant est de frapper la balle.

1-2 Caractérisation du jeu à ce niveau

La notion de rôle à ce niveau est inexistante. Ceci est principalement due à une centration optimale sur la balle. Il n'y a pas d'idée de partenaire pour coopérer. Il n'y a qu'un seul adversaire: **c'est le ballon**. De ce fait, les interventions sur la balle sont maladroitement, il y a peu de mobilité.

1-3 Comportements moteurs observables

Le débutant est centré sur la balle mais il reste à sa place. La plupart du temps, il demeure près du filet, là où le ballon vole le plus souvent. Il n'intervient sur la balle que lorsqu'elle arrive dans son espace proche. Les débutants ont un problème d'évaluation des trajectoires de balle. Il laisse donc tomber la balle près de lui. Quand il intervient sur la balle, ses frappes sont explosives et inadaptées (non dirigées et horizontales). Il a une grande difficulté à renvoyer par peur de se faire mal. Quand la balle ne va pas dans son espace de frappe, l'élève n'est pas concerné par l'action. Chacun protège son espace de frappe. Chacun reste donc à sa place, le jeu est statique.

L'adversaire est **la pesanteur**.

2- **Objectifs planchers** (c'est-à-dire le développement optimum pour chaque élève, niveau en dessous duquel il n'aura pas reçu la formation fondamentale qui lui est due.)

- Etre capable de frapper la balle sans appréhension
- Etre capable d'orienter son action: défendre une cible pour protéger son camp, attaquer une cible en renvoyant chez l'adversaire
- Transformer la représentation des élèves: passer d'un jeu statique à un jeu dynamique.

3- **Objectifs opérationnels**

- Etre capable de maîtriser la force et la direction de ses frappes.
- Etre capable de se déplacer pour frapper la balle.
- Être capable de modifier la trajectoire de la balle pour lui donner une direction choisie.

4- **Situations de références**

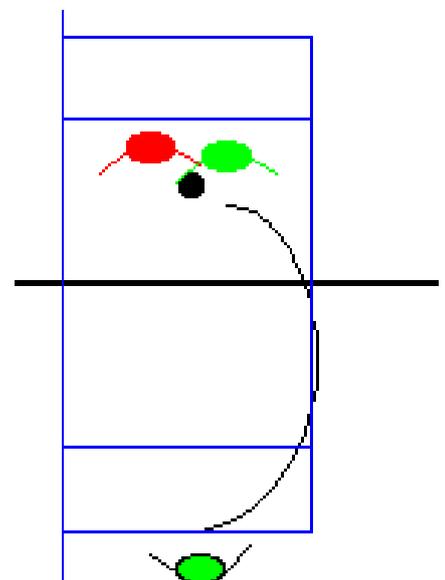
2 X 2

5- **Situations proposées**

- 1 X 0 : Situations de travail des techniques de frappes (passe haute, manchettes services par du jonglages, frappes au mur, frappes après déplacement)
- 1 + 1 : échange suivant le thème de la continuité
- Opposition en 1 X 1 à thèmes

6- **Dispositif tactique**

L'ensemble des joueurs se mobilisent pour intervenir sur le ballon pour le renvoyer chez l'adversaire.



NIVEAU 2

1- Constat

1-1 Niveau de représentation

"Nous gagnons si nous renvoyons la balle de l'autre côté du filet".

Ceci explique leur "niveau d'intention" (cf. tableau): renvoyer directement la balle dans le camp adverse.

1-2 Caractérisation du jeu à ce niveau.

Les élèves élaborent un jeu de renvoi direct sans différenciation des rôles de passeur et d'attaquant. Il y a deux types de joueurs:

- le "porteur de balle": son objectif est de renvoyer la balle directement dans le camp adverse.
- le "non-porteur de balle": contrairement au niveau 1, où le joueur n'était pas concerné par l'action, cette fois-ci le non porteur de balle appartient au projet collectif de l'équipe. **La balle ne doit pas tomber dans notre camp.**

À ce niveau, nous pouvons assimiler le non porteur de balle comme un "*joueur soutien*" qui intervient en cas de faute d'un partenaire. (On est solidaire de notre partenaire).

Les élèves passent d'une occupation statique de l'aire de jeu (niveau 1) à une occupation dynamique (phénomène de grappe).

Les joueurs tentent systématiquement de renvoyer la balle directement au-dessus du filet pour éloigner la balle de leur propre cible. Aucune situation favorable de marque n'apparaît (c'est-à-dire que les élèves n'ont pas d'effets maîtrisés sur la balle). Le jeu développé à ce niveau peut s'apparenter à du tennis. La cible à atteindre est de l'autre côté du filet. C'est un espace global non différenciée.

Il y a beaucoup de renvoi juste derrière le filet. On observe donc le phénomène de grappe à cet endroit. Il n'y a pas d'intention de conserver la balle. Le risque est en trop grand. Les échanges de coopération ne sont pas perçus comme utiles mais au contraire comme source d'échec. Les renvois sont tributaires de la zone où ils sont effectués. Le pourcentage de renvoi se faisant à partir de la zone avant est satisfaisant.

1-3 Comportements moteurs observables.

Les élèves sont dynamiques (ils sont partout à la fois) et sont centrés sur la balle.

La frappe est explosive vers l'avant afin de franchir le filet..

La frappe se fait souvent à une main.

Il y a une difficulté d'appréciation de la trajectoire de balle.

2- Bilan

Il n'y a pas d'intention tactique offensive à proprement parler. Ce sont des successions de renvois défensifs occasionnés par une stratégie de sauvegarde. La représentation des aires de jeu est très floue.

3- Objectifs planchers à poursuivre

- Être capable de différencier l'attaque et la défense (alternance des situations)
- Être capable de construire l'espace de jeu favorable chez l'adversaire. Passer du renvoi direct vers le renvoi pour rendre impossible le renvoi de l'adversaire (lecture du dispositif défensif adverse)
- Être capable de coopérer pour renvoyer la balle. Passer du *joueur soutien* au *joueur aide - appuis*.
- Construire le rôle de non-réceptionneur (alternance des rôles)

4- objectifs opérationnels.

- Être capable d'attaquer le fond du terrain adverse à partir de la zone avant.
- Être capable de systématiser le renvoi haut dans sa propre zone avant.
- Création et utilisation de l'aide avant sur renvoi long adverse. Passer du *joueur soutien* au *joueur relais*

NIVEAU 3

1- Constat

1-1 Niveau de représentation

"Nous gagnons si nous arrivons à mettre l'adversaire dans l'impossibilité de renvoyer la balle (balle au fond, balle tendue) et si nous arrivons à déjouer cette stratégie offensive adverse." Les intentions des élèves à ce niveau se traduisent donc soit par des renvois directs, soit par des renvois avec relais.

1-2 caractérisation du niveau de jeu

Toujours centrée sur l'objectif de renvoyer la balle directement, les élèves, à ce niveau, vont différencier leurs projets d'actions suivant leur placement sur le terrain. Nous voyons alors apparaître pour la première fois la notion de rôle. Les élèves sont capables de se répartir les rôles de joueur arrière, au fonds du terrain, ou joueur avant, près du filet. Suivant leur placement sur l'aire de jeu, ils vont soit tenter de renvoyer directement la balle au fond du terrain adverse, soit utiliser un relais.

Il apparaît pour la première fois un jeu de déviation, créant une source d'incertitude pour l'adversaire.

Nous parlerons alors de **joueurs relais**.

La différenciation des rôles s'effectue de la manière suivante. Les élèves mettent en place une responsabilité partagée : des joueurs pour les balles du fond, des joueurs pour les balles près du filet (conséquence du travail effectué au niveau 2). L'élève prend conscience que l'adversaire peut nous mettre en difficulté en envoyant les balles au fond de son propre terrain, et à partir du fond du terrain, nous ne pouvons renvoyer directement la balle. Inversement, nous pouvons mettre notre adversaire en difficulté si nous lui renvoyons le ballon au fond de son terrain.

Les joueurs arrières ont pour objectif d'utiliser les avants pour renvoyer la balle chez l'adversaire. Ils doivent donc faire progresser la balle vers l'avant.

Les joueurs avants ont pour objectif de renvoyer la balle directement ou de dévier, de prolonger la balle envoyée par ses partenaires arrières.

Les élèves adaptent donc un dispositif tactique étagé: zone arrière, zone avant.

Malgré tous, les élèves ne maîtrisant pas parfaitement les différentes habiletés de frappe, le risque de perdre la balle en la conservant est encore élevé. Il y a donc peu d'échanges. Les élèves cherchent à éloigner la balle le plus loin possible leur propre cible avec un relais. Le joueur est une aide. Il n'y a pas de volonté de conserver la balle mais une nécessité de passer par un relais pour atteindre la zone arrière adverse.

1-3 Comportements moteurs observables

La tactique mise en place par les élèves montre qu'ils sont capables de différencier les trajectoires (trajectoire qui vole vers le fonds du terrain; trajectoire qui reste près du filet)

Ils sont capable de différencier une frappe de renvoi direct et une frappe de renvoi sur un partenaire avant.

- Les arrières: la frappe s'effectue vers l'avant, dirigée vers son partenaire le plus proche. Il y a une prise de conscience de l'intérêt d'une balle haute dans son camp. Il faut se donner du temps.
- Les avants: ils différencient la frappe directe et la déviation. Ils s'orientent vers le réceptionneur.
- Type de frappe: les élèves sont plus équilibrés. Les balles sont plus souvent prises à deux mains.
- Type de relations : Il demeure un problème de relations entre les avants et les arrières. Ils sont face à face. Les avants sont dos tourné au filet pour attaquer le fonds du terrain adverse.

2-Bilan

La stratégie de sauvegarde élaborée au niveau 2 est abandonnée pour mettre en oeuvre la première intention de stratégie offensive. Il faut protéger son camp en quadrillant l'aire de jeu (places/ rôles) et à attaquer le fonds du terrain adverse à partir de notre propre zone avant.

Mais attention, cette stratégie offensive n'est pas mise en place par l'analyse de l'adversaire mais par l'analyse de ses propres difficultés. C'est-à-dire que l'espace de jeu offensif adverse correspond au fonds du terrain adverse. L'espace de jeu défensif adverse n'est toujours pas pris en compte.

3-Objectifs planchers

- Être capable de construire l'espace de jeu favorable chez l'adversaire. Lecture du dispositif adverse.
- Être capable de coopérer pour attaquer. (niveau 2: coopérer pour défendre)
- Être capable de gagner les échanges à plusieurs. Coordination des rôles.
- Être capable de différencier des situations favorables de jeu et des situations défavorables de jeu
- Construire le passeur (conserver pour faire progresser la balle vers l'avant et attaquer efficacement).
- Élargir son espace d'intervention sur la balle.
- Être capable de modifier la trajectoire d'une balle.

4-Objectifs opérationnels

- Être capable de construire une attaque en trois touches de balle.
- Être capable d'attaquer où l'adversaire n'est pas.
- Être capable d'enchaîner (continuité) différents rôles dont le jeu: le joueur réceptionneur - joueur appuis - joueur soutien.
- Être capable de frapper un ballon au-dessus du filet.

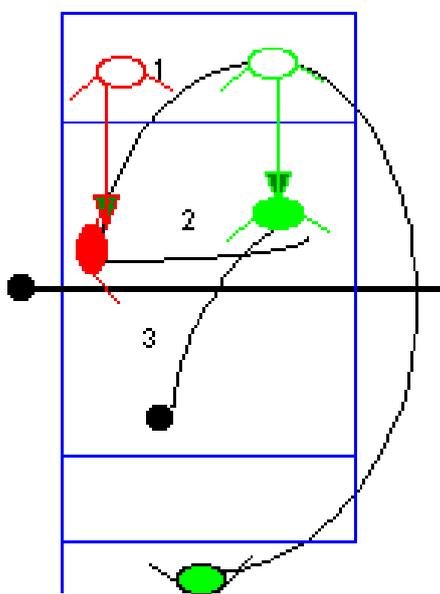
5- Situation de référence

3 X 3

6- Situations proposées

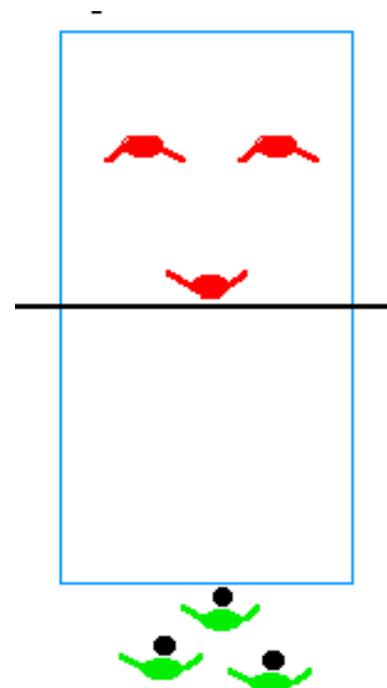
- 1 + 1 ; 2 + 2 : travail sur cible au service, échange suivant le thème de la continuité
- Opposition à thème en 2 X 2 et 3 X 3.

7- Dispositifs tactiques



Le non réceptionneur devient passeur et se place en zone avant épaule perpendiculaire au filet de manière à pouvoir gérer l'alternative « viser un espace libre ou effectuer une passe d'attaque à mon partenaire ».

Le joueur avant (passeur) se déplace sur la largeur du filet en fonction du partenaire qui va réceptionner afin de s'orienter pour pouvoir gérer l'alternative « viser un espace libre ou effectuer une passe d'attaque à mon partenaire ».



NIVEAU 4

1- Constat

1-1 Niveau de représentation

"Nous gagnons si les balles qui volent vers le terrain adverse ne sont pas des "cadeaux" mais des balles difficiles."(Notion d'attaque en force : smash ou d'attaque placée)

Les élèves cherchent donc, à ce niveau, à construire une attaque à plusieurs. Il va donc falloir chercher à développer chez les élèves les capacités à conserver la balle pour construire une attaque smashée ou placée. Il va s'agir de créer de l'incertitude et des alternatives.

1-2 caractérisation du niveau de jeu

Contrairement au niveau précédent où les élèves étaient centrées sur l'objectif de renvoyer la balle loin dans le camp adverse, désormais l'équipe accepte le risque de conserver la balle pour construire une attaque s'ils se reconnaissent en situation favorable de marque. Ceci implique que les élèves vont utiliser le nombre de frappe de balle maximum autorisé par le règlement pour construire leur attaque. Les rôles sur le terrain ne se distribuent plus en termes de joueurs avants et joueurs arrières mais apparaissent les rôles de réceptionneur, de passeur, et d'attaquant. Les joueurs vont donc se positionner sur l'aire de jeu pour reproduire le schéma réception -passe - attaque.

- Les réceptionneurs ont pour objectif d'effectuer un renvoi haut sur le passeur pour lui permettre d'envoyer la balle efficacement à l'attaquant. C'est-à-dire qu'ils privilégient une zone avant vers laquelle doivent se diriger tous les retours de réception. (Ceci quel que soit leur placement sur le terrain). Ce n'est plus l'espace de frappe de balle qui détermine le projet d'action des élèves mais le temps de frappe. Les joueurs se placent donc sur le terrain en cherchant à couvrir le plus grand espace possible et en respectant le système de responsabilité partagée mise en place au cours du niveau précédent.
- Le passeur renvoie la balle dans l'espace avant. Il cherche à monter la balle là où est son partenaire. (Ceci s'il se sent en situation favorable de marque. Dans le cas inverse, il reproduit les comportements moteurs correspondant aux objectifs du niveau 3)
- L'attaquant cherche à attaquer fort. C'est ce projet d'action qui prime.

Les élèves reproduisent donc le schéma connu de tous dans l'équipe. Ceci aboutit à un jeu stéréotypé. En jouant, les élèves recherchent un écart minimum par rapport au schéma prévu, ceci, sans tenir compte des points forts des points faibles de l'adversaire.

1-3 Comportements moteurs observables

- Les réceptionneurs: il se place et s'oriente pour effectuer renvoi haut au-dessus de son propre terrain vers le passeur.
- Le passeur: il devient un véritable relais entre le réceptionneur et l'attaquant. Il envoie des balles hautes dirigées vers l'attaquant situé devant lui. Il est capable de modifier une trajectoire de balle.
- L'attaquant: il se démarque par rapport au filet. Il coordonne son déplacement et la trajectoire de la balle. Il effectue un début de smash ou place la balle.

2-Bilan

La construction d'attaque est stéréotypée. L'espace de jeu défensif adverse n'est toujours pas construit de manière optimale.

3-Objectifs planchers

- Etre capable de construire l'espace de jeu favorable chez l'adversaire: lire le dispositif défensif adverse; rechercher un joueur cible.
- Etre capable de créer l'incertitude maximum chez l'adversaire. (Niveau 3 : coopérer pour défendre, conserver, attaquer. Alternative individuelle)
- Capable de construire des alternatives collectives en attaque.
- Etre capable d'analyser le jeu adverse pour mettre en place une stratégie défensive adéquate.

- Être capable d'alternative individuelle à la passe.
- Être capable de smasher

4-Objectifs opérationnels

- Etre capable de construire une attaque dans des espaces différents et des temps différents.
- Être capable de frapper fort une balle à l'attaque.
- Etre capable d'exécuter des passes dans des temps et des lieux différents.
- Etre capable de mettre en place un système de défense adapté. (contre, soutien, couvertures de contre, défense arrière)

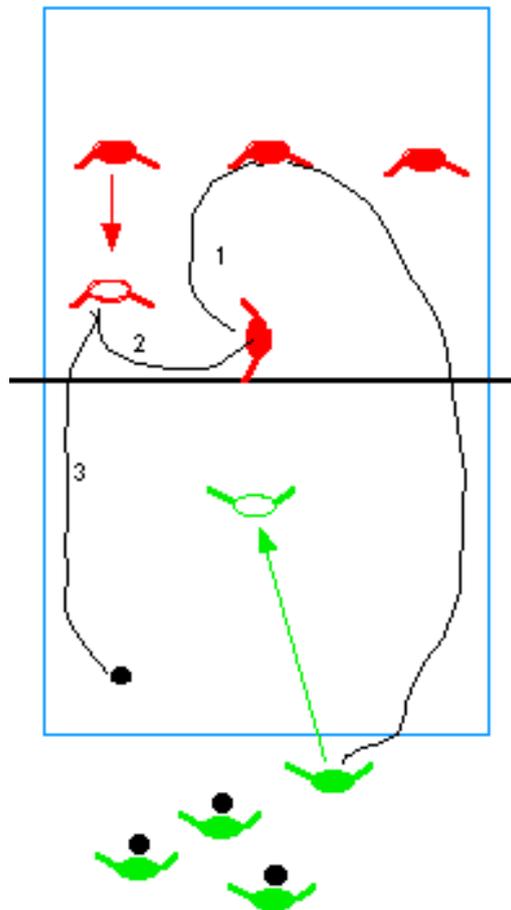
5-Situations de référence

4 X 4

6-Situations proposées

- Travail systématique du smash sur balles lancées, sur passes, idem pour le contre
- 4 X 1 en réception de service.
- 4 X 2 attaquants
- 2 + 2, 4 + 4 échange suivant le thème de la continuité.
- 4 X 4 : opposition à thème

7 – Dispositifs tactiques



NIVEAU 5

1- Constat

1-1 Niveau de représentation

"Nous gagnons si nos lieux et moments d'attaque surprennent adversaire". C'est-à-dire qu'à ce niveau, il faut développer la capacité à créer de l'incertitude chez l'adversaire en posant au moins une alternative de lieu, de temps, d'intensité de l'attaque. Le niveau d'intention consiste donc à construire une attaque à plusieurs avec des temps et dans des espaces variés.

1-2 Caractérisation du niveau de jeu

Au niveau précédent, les élèves pratiquaient un volley-ball total. L'universalisme du volley-ball du à son règlement spécifique était mis en avant. C'est-à-dire que les rôles n'étaient pas prédéfinies. C'est l'histoire du jeu, le cours du jeu qui allait déterminer le rôle à tenir dans la construction offensive.

Au niveau 5, on peut constater la spécialisation. C'est-à-dire la mise en place de schéma prévu (combinaison d'attaque) dans lequel chaque joueur a un rôle spécifique à jouer.

Au niveau précédent, les principes communs suivants ont été acquis: notion d'appui, notion de soutien, notion d'aide, notion anticipation).. À ces dernières notions communes, qui constituent le référentiel commun de l'équipe, s'ajoutent la spécialisation des rôles de passeur, d'attaquant, de réceptionneur. Chacun de ses rôles implique des conduites spécifiques.

- Les réceptionneur/relanceur: l'objectif est d'assurer le retour dans les meilleures conditions sur le passeur désigné (soit au centre, soit à droite). Ceci est fonction de la tactique offensive qui est mise en place.
- En situations défavorables de marque, l'objectif est d'assurer une relance haute pour à donner du temps à son passeur afin qu'il se déplace et joue la balle.
- En situation favorable de marque, l'objectif est d'accélérer le jeu pour prendre de vitesse le repli défensif adverse.
- La relance, la réception ont une importance capitale pour permettre au passeur de créer des alternatives en attaque.
- Le passeur: il n'est plus seulement joueur relais. Il devient un joueur qui devra être capable de faire des choix. Son objectif est de créer une ou des alternatives d'attaque et de faire le meilleur choix. Concrètement il faut placer l'adversaire devant l'incertitude du lieu, pour attaquer en 1 contre 1 ou 1 contre 0
- L'attaquant: son objectif est de créer la rupture dans l'échange. C'est-à-dire frapper la balle dans des directions, des intensités variées pour créer des alternatives supplémentaires pour la défense adverse.(Créer de l'incertitude).

L'espace de jeu offensif n'est plus déterminé par le lieu de réception. Il correspond à ce niveau à toute largeur du filet.

1-3 Comportements observables

- Les réceptionneurs: ils anticipent les déplacements préparatoires à l'attaque et les coordonnent avec le passeur. Ils varient leur retour en intensité et dans le lieu.
- Le passeur: il maîtrise la passe avant et la passe arrière près de lui, loin de lui.
- Les attaquants: ils varient leur course d'élan dans leur vitesse, dans leur forme, leur direction. Il synchronise leurs actions avec le passeur. Ils varient leur frappe de balle.

2-Bilan

Les mots-clés de ce niveau sont adaptabilité, variétés, choix, pour créer des incertitudes. C'est-à-dire retarder au maximum l'information donnée à l'adversaire sur l'attaque. Le jeu sans ballon est important pour créer des possibles. Il faut donner dans la phase de construction offensive un maximum de fausses informations à l'adversaire. Il faut multiplier les alternatives, multiplier les choix possibles. Et enfin, il faut choisir la solution la plus favorable pour augmenter l'efficacité.

3-Objectifs planchers

Il faut augmenter l'incertitude chez l'adversaire. C'est-à-dire:

- Être capable de créer de l'incertitude maximum chez l'adversaire.
- Être capable de construire des alternatives collectives en attaque.
- Être capable de s'informer pour choisir le plus efficace.
- Être capable de mettre en place une circulation tactique spécifique aux spécialisations des rôles.
- Être capable de s'informer sur la préparation offensive adverse pour réduire l'incertitude.

4-Objectifs opérationnels

- Être capable de diversifier, multiplier la variété de liaison passeur - attaquant.
- Être capable de diversifier sa course d'élan, ses sauts, ses frappes.
- Être capable de s'informer pour choisir.

5-Situations de référence

6 X 6

6- Situations proposées

- Travail systématique du smash sur toute la largeur du terrain et dans des temps différents ; travail passes arrières
- Opposition à thèmes à 4 X 4, à 3 X 1, à 6 X 6.
- Echange suivant le thème de la continuité.

7- Dispositifs tactiques

Le 4/2 Début de détermination des rôles

On spécialise 2 joueurs qui rempliront les rôles de passeur lorsqu'ils seront avants. Ils viennent se placer en poste 3 ou 2 pendant le trajet du service (ceci introduit la notion de permutation)

Puis

Le 4/2 véritable

Ce système a été très utilisé jusqu'à la fin des années 70. L'organisation est identique à la précédente : à savoir 2 passeurs et 4 attaquants

La grande évolution consiste à faire pénétrer le passeur arrière dans la zone avant pendant le trajet du service. Il effectue ensuite la passe. (Notion de pénétration)