

# Vers un plaisir de pratiquer en commun le volley-ball au collège. Pistes pédagogiques

Colloque de Louvain La Neuve 22 et 23 mars 2014

« Vers une éducation au plaisir de pratiquer.

Orientations et pistes pédagogiques »

Denis BARBIER

Collège Michel de l'Hospital (Riom)

Groupe PLAISIR



# Une même séance d'EPS où :

- certains prennent du plaisir à pratiquer et progressent
- tandis que d'autres y connaissent l'échec et le déplaisir qu'il engendre.
- Sans plaisir (lassitude, attente, passivité, ennui, désespérance, voire souffrance...
- « L'absence de plaisir est un indicateur pertinent de la nécessité d'intervenir »  
(F. Lavie & P. Gagnaire)

# Une pédagogie de la mobilisation

## Mobiliser les élèves :

c'est leur fournir de bonnes raisons d'agir, de s'engager, de se mettre en mouvement.

- Susciter du plaisir à pratiquer.
- Offrir des perspectives de progrès
- Contribuer à restaurer l'estime de soi.

# P1 : Tisser des relations humaines bienveillantes

Créer des conditions matérielles et  
humaines favorisant un mieux être :

Faire se rapprocher les élèves

- Spatialement
- Sportivement
- Humainement

# P1 : Tisser des relations humaines bienveillantes

Etablir le dialogue, faire preuve d'empathie :

- Valoriser l'action de chacun

Attention particulière aux « meilleurs »

Valorisation des efforts des « plus faibles »

## Faire partager mon enthousiasme

« La transmission du plaisir d'apprendre est liée au fait de ressentir le plaisir d'enseigner »

(P. Meirieu )



**P2- Favoriser une réussite quasi immédiate pour entretenir en permanence un espoir de réussite**

- **Diminuer les contraintes qui pèsent sur la mobilisation des élèves.**
- **Construire progressivement la forme de pratique**

## P3- Ajuster l'enjeu du jeu au niveau des élèves

- Sensibiliser à « la rupture de l'échange » comme enjeu de l'activité.

### D'une centration sur les actions défensives

- Eviter la rupture.
- Aider à éviter la rupture.

### A des préoccupations offensives

- Aider à préparer la rupture.
- Assurer la rupture

# Une pratique alternative du « *sauveur de ballon* » ...

« On ne peut marquer des points que si on envoie le ballon directement au sol dans le camp adverse. »

- Mobiliser nos élèves d'un point de vue :
  1. défensif en **visant à éviter la rupture** en touchant le ballon (sauver le ballon)
  2. offensif en visant à rechercher le gain du point devenu difficile à obtenir.



## ...« Au coéquipier sauveur de ballon »

- « Dès que les 2 joueurs de l'équipe ont touché la balle, le résultat direct de cette balle ne peut plus leur être défavorable ».

### Score parlant : Analyse des points perdus.

- Ballon direct au sol = 5 pts
- Ballon touché = 3 pts (1 touche)
- Ballon sauvé = 1 pt (au moins 2 touches)

une première étape qui vise à construire le sens et l'intérêt de jouer en équipe

# P4- Aborder l'activité en essayant de prendre en compte les préoccupations des élèves

Des formes de pratiques qui permettent :

- De jouer à faire « voler » le ballon (ludique)
- De sauver des ballons (exploit)
- De gagner et d'attaquer (compétition)
- D'apprendre à mieux attaquer (maîtrise)
- De se confronter aux autres (compétition)
- D'arbitrer et coopérer (se rendre utile)
- De passer un moment avec les copains (convivial)
- ...

## P5- Valoriser aussi bien l'autodétermination que l'interdépendance positive

- Instaurer une autonomie progressive et contrôlée en laissant la possibilité de faire des choix.
- Favoriser l'interaction en liant les intérêts de chacun.

## P6- Vivre et partager des expériences marquantes

- Imaginer des jeux didactiques alternatifs

« *passe et attaque* »

- Proposer des défis signifiants

« *Equipe contre double* »

# P7- Proposer des contenus en phase avec le niveau d'adaptation de l'élève.

Construire le sens et l'intérêt de jouer en équipe.

*« L'attaque au joueur seul »*

D'où j'attaque, où j'attaque et comment j'attaque.

## Cibler des contenus

- Construire la « zone » idéale d'attaque. (favorable)
- Pouvoir y amener la balle. (attaquer d'où l'on veut)
- Viser des zones libres ou des zones qui mettent l'équipe adverse en difficulté.
- Trouver et utiliser des techniques permettant des attaques efficaces.
- Résoudre les problèmes d'orientation, d'appuis, d'équilibre, de postures et de visée que cela impose

# P8- Permettre à l'élève de repérer et capitaliser ses progrès.

Le cycle, un parcours jalonné de repères:

## Un fil directeur :

- La mise en évidence que jouer seul est limitant.
- Prouver qu'en « jouant avec » on « joue mieux contre ».

Des preuves: L'équipe doit gagner sa manche contre le double


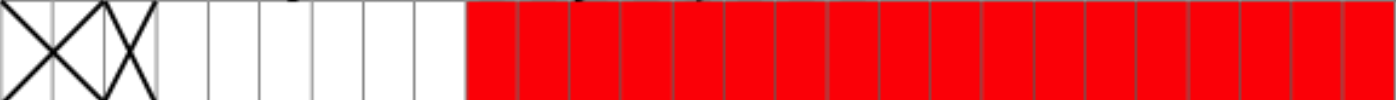
Des indicateurs : Le nombre de points sauvés, puis joués et gagnés en équipe.

Le nombre de zones vertes atteintes.

## Exemple de fiche : Equipe contre double

<b>A1</b>	Kevin	<b>A2</b>	Tanguy	<b>A3</b>	Mathilde
<b>B1</b>	Maxime	<b>B2</b>	Salomé	<b>B3</b>	Leïla

1<sup>ère</sup> mi-temps arbitre = B3      Coach/Observateur = A3

<b>Equipe</b>	Points gagnés directement après avoir joué à 2 = cocher 3 cases, Points gagnés en ayant joué à 2 = cocher 2 cases, Points gagnés sans jamais avoir joué à 2 = cocher 1 case	Score
<b><u>A1</u></b> <b><u>avec</u></b> <b><u>A2</u></b>		7
	Points perdus sans jamais avoir joué à 2 = cocher 2 cases Points perdus en ayant joué à 2 = cocher 1 case	à
<b><u>B1+B2</u></b>		2

Indicateur d'efficacité dans la construction du point = nombre de zones vertes atteintes.

Indicateur d'efficacité dans le gain du point = Nombre de points marqués (en équipe et en double)

# Une EPS qui laisse des traces

- Physiques
- Emotionnelles
- Affectives

Objectives

Des élèves un peu moins  
préoccupés par la note mais qui  
ont pris du plaisir à pratiquer et  
progresser ensemble.





Ce sont ces traces de plaisir  
qui donnent l'envie de  
renouveler le plaisir.

« L'EPS n'atteint son objectif que  
si l'élève en garde un bon  
souvenir »

(G. Haye)