

TYPOLOGIES DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN VOLLEY-BALL

Situations de type	Objectifs	Exemples	Avantages	Difficultés
« EXPERIENCE »	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir et mettre en évidence des problèmes du jeu. Vivre le volleyball comme une activité d'opposition et non comme une activité de coopération Intégrer que le but est de gagner le point en jouant dans l'espace libre ou en mettant l'adversaire en difficulté Faire le point sur le niveau atteint par les élèves 	<i>Jeu avec application réglementaire du VB</i>	<ul style="list-style-type: none"> Saisir le sens de la logique interne de l'activité Eviter les décalages de représentation avec les attentes du professeur Sous la forme de match placés en début d'apprentissage Trouver une motivation à la pratique 	<ul style="list-style-type: none"> Lecture des trajectoires du ballon Positionnement par rapport aux partenaires Mode d'intervention spécifique sur le ballon « la touche » Oblige la communication Accepter l'erreur Connaître et faire appliquer les subtilités du règlement constitutif de l'activité
« PROBLEME »	<ul style="list-style-type: none"> Permettre la compréhension et la mise en place des systèmes de jeu et des différents rôles L'élève doit résoudre le problème qui lui est posé pour accéder au niveau supérieur 	<i>Smash interdit, 2 touches obligatoires, renvoyer depuis son espace avant, réceptionner depuis son espace arrière</i>	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre le problème qui lui est posé pour accéder au niveau supérieur rechercher et d'expérimenter des solutions Différencier les niveaux d'intervention sur le ballon (N1 : attraper-lancer N2 : Attraper-toucher N3 : attraper-rebond au sol-toucher N4 : Double touche N5 : Toucher) 	<ul style="list-style-type: none"> Proposer un réel problème moteur nouveau pour l'élève
« MATCH A THEME »	<ul style="list-style-type: none"> En situation de jeu globale ouverte 	<i>Valoriser une cible par un nombre de points plus important, varier les dimensions, 1 point par touche de construction...</i>	<ul style="list-style-type: none"> Solliciter les capacités d'adaptation Laisse toujours le choix aux joueurs Susciter une adaptation de l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> S'adapter à un système de jeu imposé S'organiser collectivement pour le mettre en place Se placer dans l'opposition
« JEU DIRIGE »	<ul style="list-style-type: none"> Situation très proche du jeu à thème L'enseignant « assiste » les joueurs pendant le jeu Le jeu peut être interrompu pour expliquer un point particulier 	<i>Jeu avec application réglementaire du VB</i>	<ul style="list-style-type: none"> L'opposition est réelle Intégrer la pression du score et la prise de risque Interruption du jeu pour commenter (courtes et peu fréquentes) 	<ul style="list-style-type: none"> Ne pas intervenir de façon récurrente de façon à trop hacher le jeu
« DEFI »	<ul style="list-style-type: none"> Proposer une confrontation organisée entre deux équipes Situation de match (globale, à thème, à handicap) Situation de confrontation différée où chaque équipe passe à tour de rôle sur un atelier et doit réaliser le meilleur score possible. 	<i>L'équipe A sert 10 fois sur l'équipe B et on comptabilise le nombre de retours de ballons dans la cible, puis on inverse,...</i>	<ul style="list-style-type: none"> Motive les élèves 	<ul style="list-style-type: none"> S'organiser collectivement pour le mettre en place
« ROUTINE »	<ul style="list-style-type: none"> Stabiliser, renforcer, voire automatiser un certain nombre de savoirs faire 	<i>Enchaîner les passes hautes, servir long, réceptionner en manchette dans la zone avant...</i>	<ul style="list-style-type: none"> Permettre de nombreuses répétitions dans un exercice connu et appris Orienter vers des problèmes tactiques simples (réceptionneur, non réceptionneur) 	<ul style="list-style-type: none"> Décontextualisée à dominante technique Engendrer une baisse de motivation
« COMPLEXE »	<ul style="list-style-type: none"> En situation de jeu global ou autre (Attaque/Défense) Mobiliser ses ressources dans une tâche originale 	<i>Match par équipe. Tournoi. Valoriser une zone, un coup...</i>	<ul style="list-style-type: none"> Echanger avec des camarades pour trouver des solutions Motive les élèves Evalue les compétences 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre l'organisation S'organiser collectivement et échanger Se mettre au service d'un collectif