

Situation pédagogique et correction des fautes en volleyball

Autor(en): **Boucherin, Jean-Pierre**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport**

Band (Jahr): **45 (1988)**

Heft 1

PDF erstellt am: **12.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-998455>

Nutzungsbedingungen

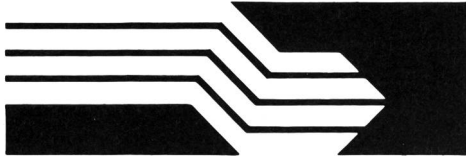
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Situation pédagogique et correction des fautes en volleyball

Jean-Pierre Boucherin, EFGS

Jean-Pierre Boucherin est chef de la branche sportive J+S Volleyball à l'Ecole fédérale de gymnastique et de sport (EFGS). On sait que, pour chacun des 30 sports que compte actuellement ce mouvement, un «manuel» spécifique est mis à la disposition des moniteurs. L'article qui suit se rattache, par son contenu, au chapitre 3 de celui qui est consacré au volleyball: l'«Apprentissage psychomoteur». Ceux qui désireraient approfondir le sujet peuvent donc s'y référer. Par son texte, Jean-Pierre Boucherin s'adresse en premier lieu aux moniteurs J+S et aux entraîneurs de volleyball de tous les niveaux. (Y. J.)

La correction ou, si l'on veut, le contrôle de la réponse par rapport à l'image de référence et par rapport à l'environnement est un procédé didactique susceptible d'assurer l'acquisition, la progression et la stabilisation d'une action motrice. Plus celle-ci est complexe – c'est généralement le cas en volleyball – plus la réflexion est appelée à jouer un rôle important. Le joueur doit donc être parfaitement conscient de ce qu'est son image de référence, car elle est la pierre angulaire de l'apprentissage. Or, cette image, qui prend forme à partir de la sensation du mouvement, est propre à chaque joueur. Sa capacité de réflexion, de compréhension et d'évaluation lui permet de corriger rapidement et de façon optimale et durable l'exécution d'un mouvement.



En bref, elle dépend des trois questions suivantes, auxquelles il s'agit de répondre:

- Qu'est-ce que je viens de faire? (Analyse proprioceptive; comparaison entre la projection idéale et la réalisation)
- Quel résultat ai-je obtenu? (Analyse du résultat)
- Que dois-je faire, en conséquence, et comment? (Prise de décision et organisation de l'action améliorée)

La correction dans le contexte de l'apprentissage psychomoteur

Tout joueur a le droit de se tromper. Il n'y a pas d'apprentissage conscient par «essais», par « tâtonnements » sans émission, du moins au début, de réponses défailtantes ou inexactes.

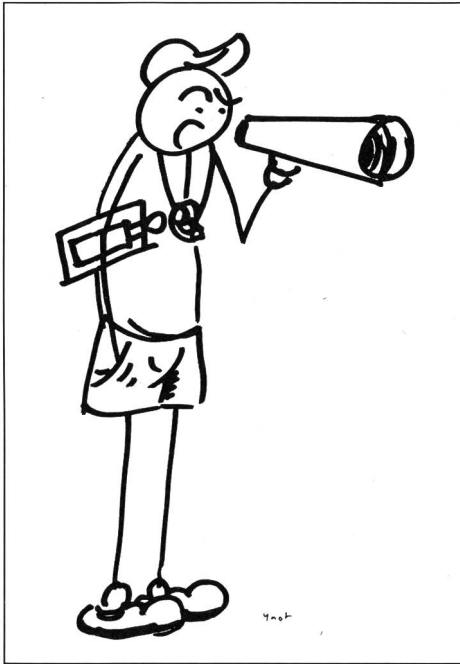
Essai → Erreur → Essai modifié

«Nous sommes des êtres doués d'une grande faculté d'adaptation», écrivait Lorenz (1969). Ainsi, pendant et après l'exécution d'une tâche motrice, le joueur évalue sous forme d'une sorte de réponse (rétroaction) son degré de réussite ou d'échec et, dans ce cas, modifie en conséquence son engagement moteur initial. La rétroaction, dans l'optique de la correction des fautes, constitue un moyen de contrôle capital. Elle apporte toutes les informations caractéristiques délivrées par la «réponse» et par la «connaissance» du résultat acquis.



La correction en relation avec la compétence de l'entraîneur

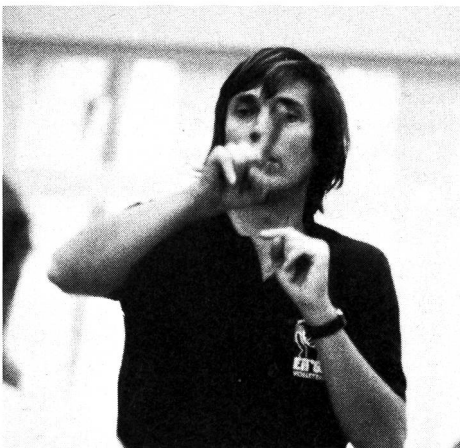
L'entraîneur, aux yeux du joueur, a la valeur d'une «autorité technique» qui



connaît parfaitement toutes les bases spécifiques du volleyball, possède à tous les niveaux une riche expérience et est ouvert à toutes les formes d'évolution. Celui qui «apprend» attend de lui qu'il développe une pensée capable de proposer et de contrôler des situations de correction. L'entraîneur est aussi un «éducateur» dont la mission est d'enseigner tout en assurant un dialogue constant et un renforcement positif.

| Savoir | Pouvoir | Vivre |
|------------|-------------|---------------|
| • choisir | • démontrer | • communiquer |
| • détecter | • aider | • récompenser |
| • évaluer | • renforcer | • motiver |

Toutes ces qualités vont définir, chez l'entraîneur, un comportement propice à la correction.



M. Genson (France).

L'exécution du mouvement en situation de jeu

Certains joueurs éprouvent beaucoup de peine à comprendre les situations tactiques. On dit qu'ils n'ont pas le «sens du jeu». Mais il y a aussi des raisons à ceci. Par exemple, même si une habileté fondamentale, comme le block, a été apprise, elle peut ne pas avoir été exercée en fonction des exigences posées par des situations de jeu données. Le mouvement ne correspond donc pas, souvent, à une réponse précise, efficace et adaptée à une situation particulière et même unique parfois.

Comportement de l'entraîneur

Son image de référence

Contrairement à l'image de référence du joueur, unique et adaptée à ses spécificités, celle de l'entraîneur peut être interprétée en fonction des caractéristiques de son protégé (mais elle est aussi dépendante de ses propres connaissances, de son expérience et des buts liés à l'apprentissage qu'il propose). Elle est une image mentale idéale, une sorte de modèle moteur auquel doit «coller» le mouvement du joueur. La difficulté est de savoir jusqu'où une déviation est acceptable ou doit être corrigée. Ainsi, il est possible d'interpréter l'analyse théorique



F. Anderlini † (Italie): démonstration théorique.

de l'entraîneur (démonstration au ralenti, souvent sans ballon et sans recherche de performance mais avec explication verbale) comme l'expression motrice de la représentation mentale de son image de référence.

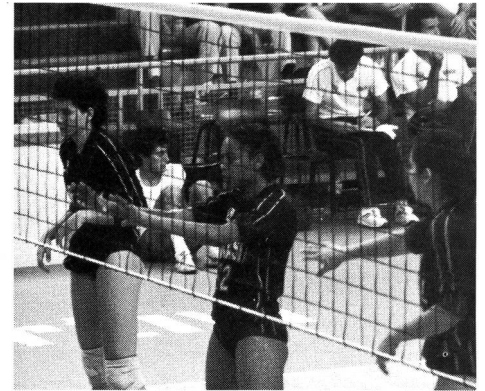
Son poste d'observation

L'entraîneur va se placer de manière à pouvoir suivre de façon optimale l'évolution du joueur, sans être dérangé, donc, par ses déplacements ou par la trajectoire du ballon. Quelquefois, il participe lui-même à l'exercice en transmettant les ballons. Il se trouve ainsi en face des joueurs observés.

Contrôle de la tâche

L'entraîneur vérifie que la tâche qu'il a proposée au joueur soit accomplie correctement. Il intervient dès qu'il constate qu'on n'a pas bien compris ce qui était à faire ou que l'organisation du travail n'est pas bonne. Il porte tout particulièrement son attention:

- sur la surface à disposition, sur le matériel choisi et sur l'organisation de l'activité en général
- sur la position de départ et sur les dé-

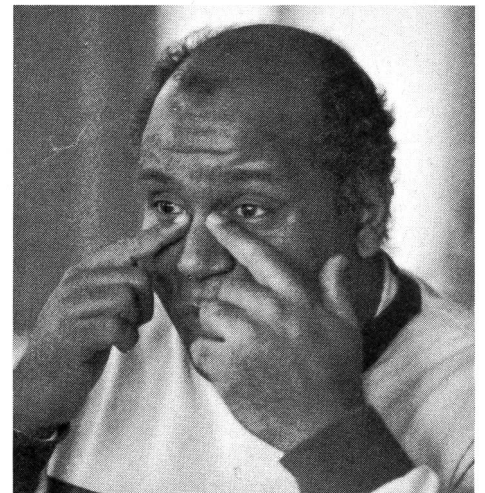


Comportement «préactif» des joueuses au block.

- placements du ou des joueurs
- sur la trajectoire du ballon, liée à l'évolution des joueurs.

Observation, attention, concentration

Pour l'entraîneur, l'observation consiste à porter, longuement, toute son atten-



Ralph Hippolyte: observation...

tion sur le comportement moteur du joueur, et ceci dès avant son départ et jusqu'à la liaison avec le mouvement suivant; à percevoir, aussi, de manière analytique, l'exécution gestuelle et son adaptation au thème central et aux accents de l'exercice. Il est extrêmement important, pour l'entraîneur, de déceler très rapidement si ces éléments ont été bien compris et si le comportement psychique du joueur est positif. Pour faciliter cette observation, il peut se référer à deux dimensions:

- *Le repérage dans l'espace*: position du ballon dans l'espace par rapport au filet, aux antennes, à certaines lignes tracées sur le terrain, au(x) joueur(s) concerné(s);
- *Le repérage dans le temps*: temps qu'il faut au joueur pour:
 - percevoir la trajectoire du ballon, l'évolution des coéquipiers, celle des adversaires
 - traiter les informations reçues et prendre une décision
 - exécuter le mouvement qui s'impose, sa liaison ou sa répétition.

Optimalisation de l'observation

Pour optimaliser son observation, l'entraîneur essaiera:

- de se mettre dans la peau du joueur
- d'observer de bas en haut, tout en se détachant du ballon
- de concentrer son attention sur l'emplacement des appuis.

Détection, évaluation, diagnostic

Dimension affective

Pour élever la qualité, la rapidité et la précision de l'apprentissage, la détection de la faute doit être suivie d'une réaction positive et en aucun cas «punitive». Sans doute, à la limite, la punition peut être parfois efficace, surtout lorsqu'elle oblige le joueur à chercher une alternative. Mais ses répercussions sont souvent imprévisibles à long terme et elles peuvent être à l'origine de ressentiments vis-à-vis de l'entraîneur, ou d'un sentiment de frustration et d'injustice. La «récompense» et la «punition» ont toujours joué un rôle important en pédagogie mais, actuellement, celle-ci a nettement tendance à favoriser la première de ces deux notions. «Ne pas paralyser l'élève intérieurement par les corrections, mais relativiser la faute et, par des encouragements et des renforcements positifs, augmenter sa confiance en soi.» (Stettler, 1981)

Identification de la faute

Le joueur comme l'entraîneur, chacun de leur côté mais aussi ensemble, doivent essayer d'identifier les erreurs et l'origine des réalisations motrices incorrectes. Ceci suppose, de la part du «maî-

tre», plusieurs hypothèses. Prenons, par exemple, le cas de l'action motrice incorrecte d'un joueur qui attaque en dehors du terrain. Il s'agit de déceler:

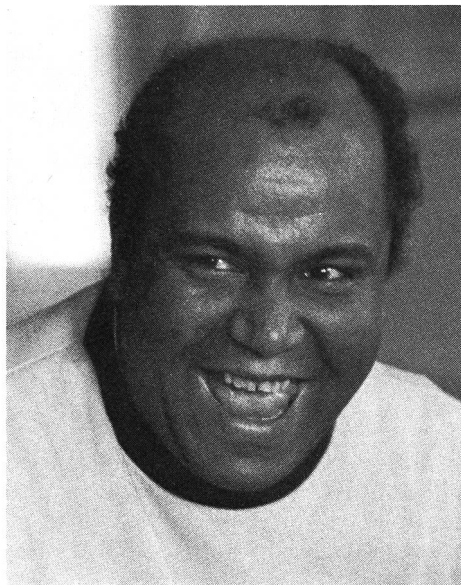
- S'il commet une erreur gestuelle dans l'exécution du mouvement (cassé du poignet imparfait, détente insuffisante, ballon frappé à hauteur de tête, etc.);
- S'il n'y a pas synchronisation (ou imparfaite seulement) entre la main qui frappe le ballon, ou entre l'emplacement de prise d'appel des deux pieds par rapport au ballon, cette défaillance pouvant alors être à l'origine de plusieurs nouvelles hypothèses relatives à d'autres processus: une prise de décision trop tardive, par exemple, d'où une exécution du mouvement elle-même retardée.

En résumé, pour structurer l'identification des fautes et rechercher les causes de l'échec, il est nécessaire de se référer à l'analyse de l'acte moteur. En outre, comme le dit Hotz (1984): «L'entraîneur doit se poser la question de savoir si l'erreur constatée est typique, c'est-à-dire si elle peut se répéter ou si, au contraire, elle est due au hasard.

Types de fautes

La faute d'apprentissage

Elle est considérée comme normale; dans la forme d'apprentissage appelée «par l'erreur» ou «par tâtonnements» (essai - erreur - essai modifié), elle permet en effet de construire une image de référence ainsi qu'un réservoir de schémas moteurs. Un exemple: au moment d'effectuer une manchette, le débutant constate que la flexion de ses avant-bras propulse le ballon au-dessus de sa tête et non pas en direction du passeur; il en déduit, après plusieurs essais, qu'il doit modifier ce point pour obtenir le résultat



... et encouragements.

désiré. Pour accélérer cet apprentissage, l'entraîneur peut intervenir en renforçant surtout la réponse motrice exacte.

La faute automatisée

Elle consiste à exécuter régulièrement de façon incorrecte une action motrice.

Il appartient à l'entraîneur de juger si cette faute est grave dans le sens qu'elle peut entraver la performance, l'harmonie et l'économie du mouvement ou s'opposer à une progression ultérieure.

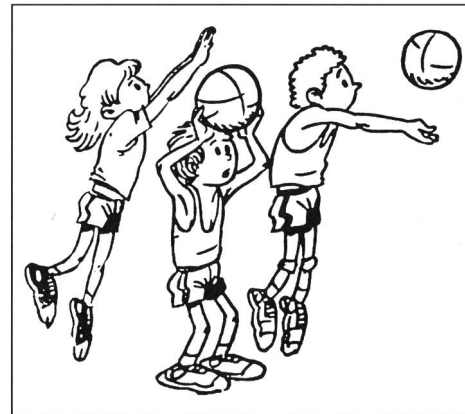
Si la faute est légère, l'entraîneur évaluera si le temps, la concentration, l'énergie investis par la correction sont rentables ou s'il ne vaut pas mieux travailler d'autres points forts pour la compenser.

La faute parasite

Elle consiste, alors que l'action motrice est correcte, à y ajouter un geste supplémentaire inutile et ceci avant, pendant ou après le mouvement principal. Un exemple: avant d'exécuter la passe, le joueur secoue ses mains au-dessus de sa tête.

Moment de la faute

Lors de la réalisation d'une situation motrice, il est possible de définir un certain ordre chronologique qui va faciliter la recherche des causes de la faute. Comme point de repère il faut tenir compte, entre autres, du comportement du joueur



avant, pendant et après le mouvement.

La perception (que se passe-t-il?)

Lors de la phase initiale (activité cognitive), le joueur détermine un emplacement de départ idéal par rapport à différents paramètres et fait preuve d'un comportement psychique extrêmement actif.

Cette position, spécifique de chaque habileté fondamentale, revêt une importance capitale pour la réussite de l'action motrice.

La décision (que faire?)

Les processus mentaux qui se déroulent au cours des stades de la perception et de la décision échappent à l'entraîneur. Sans dialogue, il ne peut donc

émettre que des suppositions plus ou moins valables, puisque découlant uniquement des connaissances qu'il a du joueur concerné.

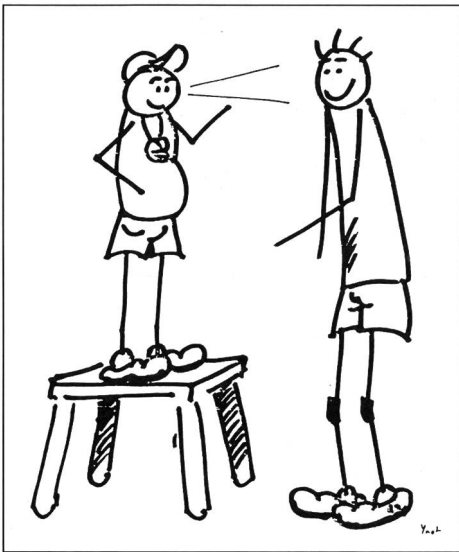
L'exécution (comment faire?)

L'exécution de la réponse motrice se présente de la façon suivante:

- amorce du geste
- contrôle du geste (ajustement et régulation)
- transition vers le geste suivant.

Autres facteurs

Divers autres facteurs peuvent encore venir influencer la réussite de la tâche. Ils doivent donc être pris en considération par l'entraîneur. En voici quelques-uns:



Mémorisation du mouvement

La mémoire est un phénomène complexe. Sa fonction est capitale dans l'apprentissage et, par conséquent, dans la reproduction d'une situation motrice. Elle est propre à chaque joueur. Sa qualité (surtout celle de «repêchage» des informations) peut influencer la réussite de l'action motrice.

Réservoir d'expériences

La capacité du réservoir d'expériences motrices acquises dans les diverses situations de jeu va grandement marquer le comportement du joueur.

Capacité d'attention

C'est la faculté qui permet au joueur de se concentrer sur tout ce qu'il considère comme utile et pertinent, avant de procéder à un choix.

Capacité d'exécution

Le développement des différents domaines de la capacité de condition physique (force, endurance, vitesse) et des qualités plutôt coordinatives (les 5 domaines de la capacité de coordination) prépare la réussite de l'action motrice.

Autres aspects

Divers autres éléments peuvent contribuer à expliquer certains succès tout comme certains échecs. Par exemple:

- des émotions (stress, joie, colère, etc.)
- l'esprit d'équipe et la cohésion de cette dernière
- la motivation, qui détermine la confiance en soi et l'engagement
- divers états relevant du matériel et de l'environnement: éblouissement par la lumière, sol glissant, équipement défectueux, etc.

Les interventions de l'entraîneur

Lors d'études portant sur le comportement de l'entraîneur, il a été constaté que celui qui intervenait souvent et à bon escient, et ceci que ce soit de manière neutre, positive ou négative, enregistrait de meilleurs résultats de la part de son équipe.

Mais, même si le contrôle du comportement du joueur sur le terrain est une des tâches primordiales de l'entraîneur, ce dernier doit aussi mesurer la forme de ses interventions et chercher avant tout à provoquer le dialogue. On peut distinguer deux types d'intervention:

Le renforcement

L'entraîneur se considère comme un observateur, comme un témoin:

- du déroulement du mouvement
- de la qualité du résultat.

Après qu'il y a eu rétroaction de la part du joueur, il apporte lui-même une réponse supplémentaire «vue de l'extérieur».

L'analyse

L'entraîneur se considère comme un partenaire prêt au dialogue, à la concertation:

- si le mouvement est réussi, il va encourager le joueur à le répéter
- si l'objectif recherché n'a pas été atteint, l'un et l'autre vont en discuter ensemble pour en déceler les causes et, à la rigueur:
 - modifier la tâche initiale (exécuter plutôt une passe qu'une manchette)
 - simplifier les conditions d'environnement (diminuer la surface de jeu)
 - réduire le nombre des alternatives (lors des attaques, la trajectoire du ballon reste toujours la même)
 - simplifier la séquence du mouvement (exécuter les passes à l'arrêt et non plus en mouvement).

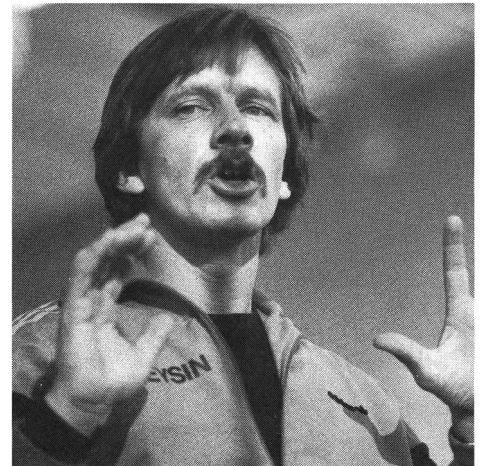
Les expressions de l'entraîneur

Le degré de réceptivité, de sensibilité et d'attention du joueur dépend en grande partie du comportement de l'entraîneur. Ce dernier doit donc être cons-

cient du rôle que peut jouer l'amplitude de sa voix, la valeur d'un mot qu'il prononce, le choc d'une expression qu'il laisse échapper.

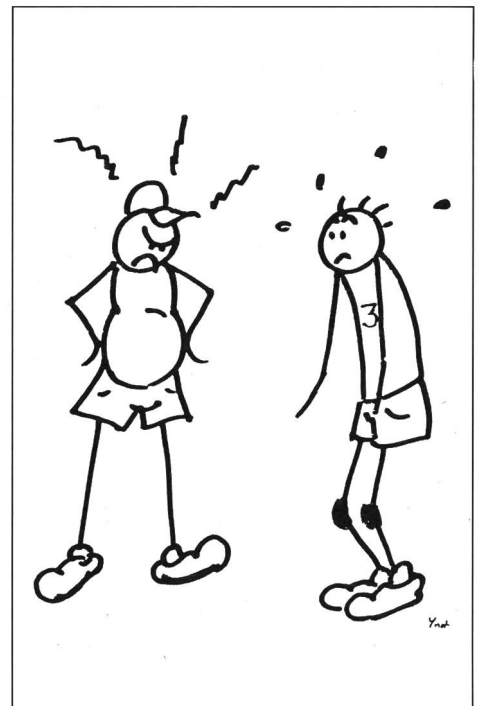
La parole, liée au langage du corps, comporte de multiples variations selon la démarche envisagée. Par exemple, celle:

- qui cherche à établir un contact: «Hé! vous m'avez compris? D'accord? O.K.?»
- qui amène une correction: «Que fais-tu de tes mains?»

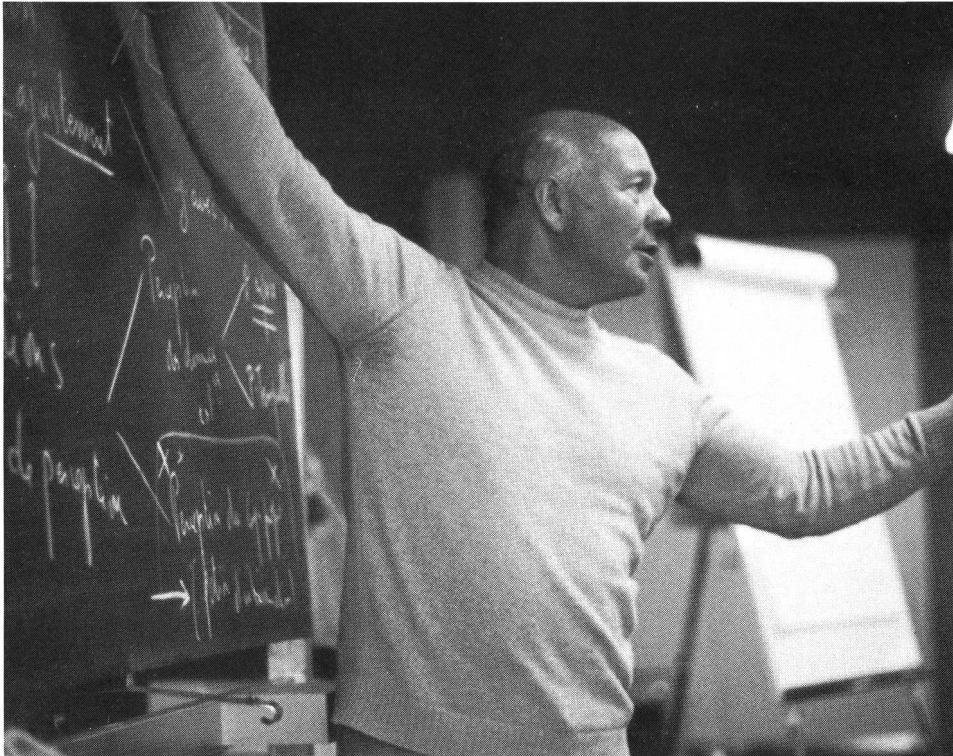


G. de Jong.

- qui encourage: «Sensass! C'est ton meilleur smash de la soirée!»
- qui sévit: «C'est pas possible! Observe! Tout est dans l'observation!»



- qui veut aider: «Reculer rapidement, ta-ta-ta-ta-ta!»
- qui rappelle: «Au service, tu as 5 secondes, alors...»



Jean le Boulch s'adressant à des entraîneurs.

Méthodes et modèles de correction

L'entraîneur va puiser dans sa panoplie de moyens didactiques à corrections le modèle le plus approprié pour amener le joueur à développer des réponses conformes aux objectifs recherchés.

L'entraînement mental

Le processus de représentation mentale sans exercice pratique simultané exige un gros effort de concentration. Il permet au joueur de «saisir» intérieurement le déroulement du geste, ou l'action motrice qui comporte une lacune. Ainsi, il focalise son attention sur la partie concernée de son image de référence. Par exemple: il ferme les yeux et pense, lorsqu'il prépare ses mains au-dessus de sa tête pour exécuter une passe, au triangle formé par ses quatre doigts. Il «voit» et «sent» la séquence mentalement.

L'entraînement idéomoteur

Il consiste en une représentation intériorisée du déroulement gestuel, qui se poursuit en un mouvement plus ou moins achevé, comme une sorte de mime, sans l'intervention du ballon ou d'un coéquipier. L'exemple précédent est valable ici aussi mais, en plus, le joueur, très concentré, mime le geste en maintenant ses deux mains, préparées pour la passe, au-dessus de sa tête.

L'entraînement mental par l'observation

Il se réfère à l'observation répétée et méthodique du mouvement incriminé, ou d'une partie de celui-ci, exécuté par

un autre joueur ou par l'entraîneur. Le joueur essaie de comparer la partie lacunaire de son image mentale avec l'exécution modèle. Mais il faut alors prendre garde qu'il n'imité pas machinalement le geste, mais qu'il cherche à l'adapter à sa représentation personnelle.

«La perception visuelle et la capacité de couplage imitatif qui lui est immédiatement associée entraînent des améliorations spécifiques dans le déroulement gestuel.» (Kemmler, 1973)

L'entraînement mental par verbalisation

Il consiste à décrire à haute voix, sous forme de monologue ou de dialogue avec l'entraîneur, le déroulement du mouvement (ou d'une séquence de celui-ci). En décrivant avec précision les points essentiels, il est possible de mieux déceler les écarts. Le joueur apprend aussi à exprimer ses propres perceptions.

L'entraînement par consigne

Il s'agit d'un processus mental et verbal qui permet au joueur de concentrer son attention sur la partie lacunaire de son action motrice. Pendant l'exécution de son mouvement selon la tâche prescrite, il se parle continuellement à lui-même, avant, pendant et après le mouvement, en exprimant tout haut des mots qui lui rappellent l'objet de sa faute. Par exemple: lors de l'exécution d'une passe, il dit et redit: mes doigts... mes doigts...

Ces processus de correction peuvent être renforcés par le cumul de divers entraînements mentaux.

Formes d'entraînement par renforcement de la capacité psychique

Elles sont liées à des tâches comportant obligatoirement des dimensions affectives et émotionnelles et qui sont définies de telle façon qu'elles puissent motiver le joueur à réussir une performance de qualité en échange d'une récompense ou sous la menace.

L'entraînement par psycho-tension

Il est basé sur la répétition d'une tâche plus ou moins définie en fonction des lacunes constatées. Le contrôle de l'exécution y est fonction du résultat. Un exemple: exécuter une série de dix services réussis; en cas d'échec, recommencer à zéro.

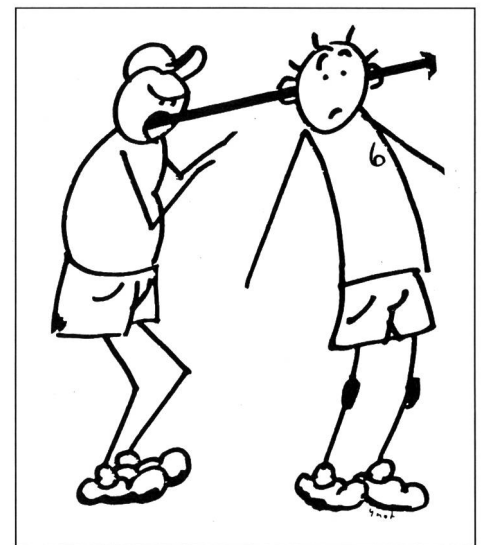
L'entraînement modelé

Il cherche à contrôler et à renforcer l'exécution de schémas moteurs en orientant l'entraînement selon des tâches non définies. Celles-ci, très proches des situations de jeu et même plus complexes parfois, mettent l'accent sur les habiletés dites «ouvertes» en augmentant et en diversifiant les charges aux stades de la perception, de la décision et de l'exécution, tout en maintenant à un haut niveau la qualité de l'engagement psychique.

Il est même possible d'envisager l'introduction d'éléments perturbateurs: état de stress, de fatigue, production de bruits (musique, bruit de foule, etc.), sources de lumière mal dirigées, modification des trajectoires par le vent, etc.

Conclusion

Orienté vers la correction, le comportement de l'entraîneur requiert une énergie considérable et suscite une confrontation constante entre l'enseignant et l'en-



seigné. Malgré tous ses efforts, il doute parfois que ses joueurs le comprennent toujours bien! ■