

L'Éducation Physique en Mouvement

Revue professionnelle en ligne

Numéro 13 | Juin 2025



**LA PLACE DU JEU EN ÉDUCATION
PHYSIQUE**

Mots clés : Volley-ball | Jeu à effectifs réduits | Éducation physique | Approche basée sur le jeu



Jean-Philippe Dupont

Chargé de cours en éducation physique et à la santé, Département Education physique et à la santé, Haute Ecole Léonard de Vinci, Bruxelles, Belgique.

jeanphilippe.dupont@vinci.be



Xavier Flamme

Maître-assistant en éducation physique et à la santé, Département Education physique et à la santé, Haute Ecole Léonard de Vinci, Bruxelles, Belgique.

VOLLEY-BALL À EFFECTIFS RÉDUITS ILLUSTRATION DE L'APPROCHE BASÉE SUR LE JEU

Résumé : Le volley-ball à effectifs réduits est une méthode d'enseignement qui privilégie le jeu sur la technique, adaptée au contexte de l'éducation physique scolaire. Ce sport collectif, exigeant en termes de maîtrise technique et de pression temporelle, voit souvent les élèves débutants avoir peu de contacts avec le ballon, réduisant ainsi leur plaisir de jeu. Le volley-ball à effectifs réduits propose des situations ludiques avec un nombre réduit de joueurs, des espaces restreints et des règles adaptées, tout en respectant les principes fondamentaux du volley-ball. Ce dispositif vise à améliorer le plaisir des élèves, développer leurs compétences techniques et socio-motrices. Cette méthode fait partie plus largement de l'Approche Basée sur le Jeu que nous allons conceptualiser dans cet article. Cette approche met l'accent sur l'apprentissage contextuel à travers des jeux modifiés et des activités ludiques, favorisant ainsi la réflexion et la compréhension des principes d'action des jeux.

Le « volley-ball à effectifs réduits »

Le volley-ball est un sport collectif caractérisé par des échanges rapides et une pression temporelle élevée, nécessitant une grande maîtrise technique. Force est de constater que lorsque l'on fait vivre ce sport collectif codifié à des élèves en éducation physique, le nombre de contact ballon par élève est très faible et la satisfaction dans le jeu est quasi inexistante. Dans ce contexte, comment pouvons-nous créer des situations adaptées à leur niveau afin qu'ils puissent prendre du plaisir, développer des habiletés gestuelles techniques en situation et construire des compétences socio-motrices comme celles de prendre des décisions, etc. ?

Depuis quelques années, l'enseignement du volley en éducation physique a évolué, passant d'une approche techniciste à une approche basée sur le jeu à effectifs réduits. Les jeux à effectifs réduits sont « *des situations ludiques (...) impliquant un plus petit nombre de joueurs par équipe, et jouées sur des espaces réduits avec des règles modifiées en fonction des objectifs à atteindre, tout en respectant les principes fondamentaux du jeu* » (Fernández-Espínola et al., 2020, p. 2).

Cette méthodologie dite du « volley-ball à effectifs réduits »^[1] a été formalisée dans un premier temps par Rousseaux et al. (2004) et puis elle a été adaptée par Dominique Blairon et ses collègues (Flamme et al., 2014). Elle est développée pour l'apprentissage du volley-ball dès la première primaire (6 ans). En parallèle du développement de cette approche dans le milieu scolaire en éducation physique, Gilles Coppée et Dominique Blairon ont créé, en partenariat avec la fédération belge francophone de volley, la *Volley Fun Cup*^[2]. Il s'agit d'une compétition de volley destinée aux enfants de 6 à 13 ans. Entre 2017 et 2024, près de 13946 enfants y ont participé.

Le volley-ball à effectifs réduits repose sur six caractéristiques (Figure 1) : espace, nombre de joueurs, mise en jeu, niveau de jeu, notion d'Après et le comptage des points (Flamme et al., 2014).

Tout d'abord, la démarche propose plusieurs niveaux de jeu du 1 contre 1 au 3 contre 3 avec des utilisations de l'espace adaptées au nombre de joueurs mais aussi aux contraintes des gymnases.

Ensuite, l'idée de base est de mettre au cœur de la séance une situation de jeu à effectifs réduits centrée sur un

[1] https://formation.fvwb.be/animateur/co/ESPvolleyparniveau_web.html

[2] <https://moventis.be/cours/volley-fun-cup-2023-24/?tab=tab-overview>

problème tactique permettant de faire émerger un des quatre principes d'action suivants : (1) Au service, atteindre ou éviter une zone ou un joueur ; (2) En réception, créer du temps pour son partenaire ; (3) Lors du deuxième contact, diversifier ses passes ; (4) Attaquer plusieurs zones.



Figure 1. Caractéristiques de l'approche de volley-ball à effectifs réduits (Flamme et al., 2014).

Pour accéder à cette compréhension des principes d'action, il est nécessaire d'adapter la composante technique du jeu. Ainsi, les élèves peuvent utiliser des « jokers » en faisant un ou plusieurs « attraper-lancer ». En fonction du niveau jeu, ce joker peut se dérouler soit au

premier contact, au deuxième ou au dernier, soit à l'ensemble des contacts (Tableau 1).

Une équipe de 2 ou de 3 joueurs peut très bien jouer une forme adaptée à son niveau et, malgré tout, jouer contre une équipe qui joue à une forme plus compliquée ou plus simple. Par ailleurs, les équipes peuvent être constituées de manière homogène ou hétérogène, en fonction des objectifs fixés par les enseignants d'éducation physique ou les entraîneurs.

En outre, la mise en jeu est également à adapter pour tenir compte du développement psychomoteur de l'élève et pour permettre le jeu (lancer à une ou deux mains, frapper par le bas ou par le haut, servir du sol ou d'une hauteur).

La méthodologie utilise également le concept « avant-pendant-après ». Cela part du principe qu'il y a toujours quelque chose à faire avant, pendant et après l'action. On crée donc des situations d'apprentissage lors desquelles il y a une ou plusieurs actions secondaires entourant l'action principale. Ceci dans le but d'habituer les joueurs à être en permanence en mouvement, à enchaîner les actions. Par exemple, aller toucher un cône par son contact ballon, changer de place avec un partenaire. Les contraintes imposées à l'enfant après son action doivent être variées et soigneusement réfléchies afin qu'elles soient réalisables

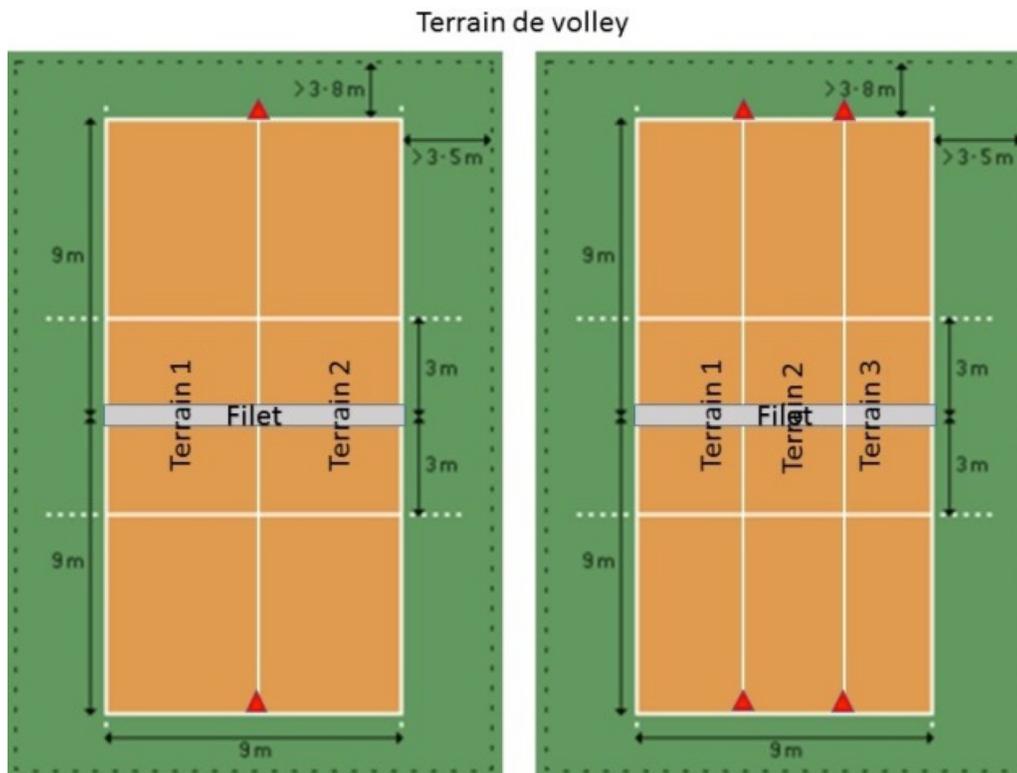


Figure 2. Adaptation de l'espace aux contraintes du nombre de joueurs par classe et de la salle disponible (Flamme et al., 2014).

sur la durée. Si ce n'est pas le cas, le principe d'égalité des chances n'est pas respecté et une des deux équipes sera toujours dans l'impossibilité de remporter le point.

Enfin, il est prévu d'adapter et de faire varier le système de comptage des points entre trois grandes familles de score : 1) *Classique* : chaque échange remporté vaut 1 point ; 2) *Casino* : le serveur annonce lors de la mise en jeu combien le gain de l'échange rapporte : 1, 2 ou 3 points ; 3) *À confirmer* : lorsqu'une équipe gagne, pour obtenir un point, elle doit confirmer par la réussite d'une action (service par le haut réussi, renvoyé une balle lancée après trois contact volley, ...).

Selon Flamme et al. (2014), le volley-ball à effectifs réduits dénature l'aspect temporel du jeu. Cependant, elle produit de nombreux effets positifs au niveau de la motivation des élèves et du développement de leurs compétences : prise de décision, utilisation des moyens techniques en situation de jeu, etc. Le volley-ball à effectifs réduits s'inscrit dans la grande famille de l'Approche Basée sur le Jeu (Jarrett & Light, 2019). Nous allons conceptualiser cette approche dans la suite de cet article.

L'Approche Basée sur le Jeu

L'approche basée sur le jeu englobe plusieurs méthodes, dont le *Teaching Games for Understanding* (Bunker & Thorpe, 1982), le *Game Sense* (Light, 2013) et le *Tactical-Decision Learning Model* (Gréhaigne, Wallian & Godbout, 2005).

Ces méthodes partagent un socle commun : elles se focalisent sur le jeu plutôt que sur l'apprentissage d'habiletés techniques isolées, favorisant ainsi un apprentissage contextuel à travers des jeux modifiés et des activités ludiques (Kermarrec & Roure, 2016). L'accent est mis sur le questionnement afin de stimuler la réflexion et les interactions (Jarrett & Light, 2019). Dans l'approche basée sur le jeu, l'apprenant est au centre du processus. Ce modèle repose sur une progression structurée de jeux réduits, permettant de développer une compréhension des règles et du but du jeu. Les compétences tactiques et la prise de décision sont renforcées à travers des situations de jeu de plus en plus complexes (Kermarrec & Roure,

2016). Cette approche s'appuie sur les théories cognitivistes et constructivistes (Gréhaigne & Nadeau, 2015).

Bien que la technique ne soit pas l'entrée principale de l'apprentissage, elle est néanmoins travaillée en situation. L'approche basée sur le jeu part du principe que les situations de jeu amènent naturellement les élèves à identifier et comprendre des problèmes tactiques, puis à trouver des solutions techniques. Ainsi, les compétences techniques se développent dans un contexte de jeu, où les apprenants prennent conscience de leur importance pour une exécution efficace des solutions tactiques (Gréhaigne & Nadeau, 2015).

L'approche basée sur le jeu est souvent mise en opposition avec le modèle traditionnel techniciste (Traditional Skill Approach). Ce dernier est basé sur le béhaviorisme. Il suppose que les comportements des élèves peuvent être modifiés par des stimuli environnementaux, tels que le renforcement positif et négatif. Dans ce cadre, les élèves consacrent une grande partie de la leçon à la pratique d'habiletés techniques, par des exercices répétitifs et décontextualisés. Par exemple, pour enseigner le volleyball, l'enseignant va travailler avec les élèves les différentes techniques, en étapes progressives (manchette, service, etc.), que les élèves doivent maîtriser de manière isolée avant de passer à l'application en situation de jeu (Guérin & Péoc'h, 2007).

Une récente méta-analyse de Manninen et al. (2025) a comparé les effets de l'approche basée sur le jeu et l'approche traditionnelle techniciste sur la prise de décision, les connaissances et les habiletés motrices. Les résultats indiquent que les deux modèles améliorent la prise de décision, mais avec un avantage notable pour l'approche basée sur le jeu (+16 % contre +5 % pour le TSA, soit une différence de 11 %). Concernant le développement des connaissances, les deux modèles obtiennent des résultats similaires. Enfin, en ce qui concerne les habiletés motrices, l'approche basée sur le jeu favorise une meilleure exécution des compétences en évaluation standardisée, mais ne surpasse pas significativement l'approche traditionnelle techniciste en contexte de jeu.

	Premier contact	Deuxième contact	Troisième contact
Niveau 1	Attraper-lancer	Attraper-lancer	Attraper-lancer
Niveau 2	Attraper-lancer	Attraper-lancer	Contact volley
Niveau 3	Attraper-lancer	Contact volley	Contact volley
Niveau 4	Contact volley	Attraper-lancer	Contact volley
Niveau 5	Contact volley	Contact volley	Contact volley

Tableau 1. Niveaux de jeu

En conclusion, les données montrent que l'approche basée sur le jeu constitue une approche efficace pour développer la prise de décision en situation de jeu, tout en étant aussi performante que l'approche traditionnelle

techniciste pour l'acquisition de connaissances et d'habiletés techniques. Ces résultats plaident en faveur de l'utilisation de ce modèle pédagogique en éducation physique.

Bibliographie

- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of physical education*, 18(1), 5-8.
- Flamme, X., Blairon, D., & Coppée, G. (2014). Les jeux adaptés en volley-ball : l'expérience de la Wallonia Brussels Cup. *Science & Sports*, 29, S55-S56.
- Fernández-Espínola, C., Abad Robles, M. T., & Giménez Fuentes-Guerra, F. J. (2020). Small-sided games as a methodological resource for team sports teaching: a systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6),
- Gréhaigne, J. F., & Nadeau, L. (2015). L'enseignement et l'apprentissage de la tactique en sports collectifs: des précurseurs oubliés aux perspectives actuelles. *eJRIEPS*, 35.
- Gréhaigne, J. F., Wallian, N., & Godbout, P. (2005). Tactical-decision learning model and students' practices. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 10(3), 255-269.
- Guérin, J., & Peoc h, J. (2007). Six repères pour enseigner l'EPS. *Revue EPS*, 47(4), 114.
- Jarrett, K., & Light, R. (2019). The experience of teaching using a game based approach: Teachers as learners, collaborators and catalysts. *European Physical Education Review*, 25(2), 565-580.
- Kermarrec, G., & Roure, C. (2016). L'entraînement et l'enseignement de la prise de décision tactique dans les sports collectifs. L'usage des situations de jeux réduits à l'épreuve de modèles théoriques et de résultats de la recherche en sciences du sport. *eJRIEPS*, 37.
- Light, R. (2013). *Game sense: Pedagogy for performance, participation and enjoyment*. London & New York: Routledge.
- Manninen, M., Magrum, E., Campbell, S., & Belton, S. (2025). The effect of game-based approaches on decision-making, knowledge, and motor skill: A systematic review and a multilevel meta-analysis. *European Physical Education Review*, 31(1), 18-32.
- Rousseaux, E., Rutten, J., & Spaenjers, M. (2004). *Jeugdvolleybal: aangepaste spelvormen voor club en school*. Vlaamse Volleybalbond.

