

# Roundnet: Recommandations méthodologiques et didactiques

Tout le monde préfère jouer plutôt que répéter des drills techniques complexes! Les différentes situations de jeu offrent un terrain idéal pour développer la tactique, prendre des décisions et résoudre des problèmes en équipe. Afin de multiplier les touches de balle et favoriser la fluidité du jeu, il s'avère judicieux de simplifier et d'adapter les règles au départ.



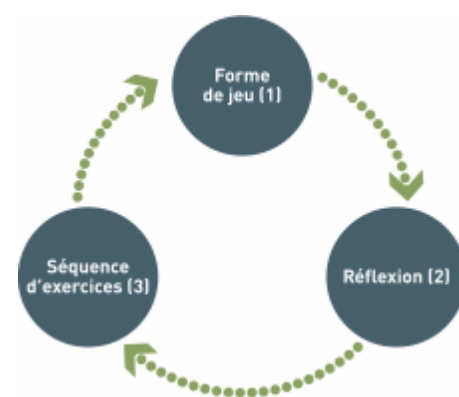
## Approche globale – Apprendre en jouant

L'apprentissage du roundnet passe par le jeu et repose donc sur l'intégration active des élèves dans le processus. Selon le modèle du « **Teaching Games for Understanding** » ou enseignement des jeux par la compréhension (TgfU, voir ill. 2), les joueurs sont amenés à résoudre des problèmes en se confrontant aux différentes situations qu'offre le jeu. Pour cela, ils se voient proposer à chaque fois une forme de jeu adaptée (1). Afin de favoriser la résolution de problèmes, une phase de réflexion complète chaque étape (2). L'enseignant essaie, au moyen de questions ciblées, de soulever des aspects techniques et tactiques ou de faire prendre conscience aux joueurs de certains points cruciaux. Les participants sont ainsi questionnés sur ce qu'ils doivent faire dans telle situation et comment ils peuvent y parvenir. Dans une prochaine étape, les habiletés techniques sont entraînées au travers de séquences d'exercices (3), et enfin, les joueurs sont amenés à mettre en pratique ce qu'ils ont appris dans une forme de jeu choisie (1).

## Pas à pas vers la forme finale

Les formes de jeu doivent être adaptées au niveau et aux expériences préalables des joueurs afin que ces derniers puissent se rapprocher progressivement de la forme finale. Les formes intermédiaires simplifiées (niveaux) présentées ci-dessous et décrites de manière précise dans le chapitre «[Formes de jeu adaptées au niveau](#)» permettent d'atteindre cet objectif tout en conservant la nature du jeu.

Avec cette approche, les joueurs peuvent plus facilement se focaliser sur la compréhension du jeu en s'appuyant sur des compétences déjà avérées. Les règles sont introduites et complétées progressivement en fonction du niveau des joueurs.



III. 2: Cycle de transmission selon le modèle de Bunker et Thorpe (1982)

Niveau	Description
1	Rattraper et lancer
2	Rattraper, passer et lancer
3	Rattraper, passer et frapper
4	Rattraper, passer et frapper directement
5	Rattraper, passer directement et frapper directement
6	Forme finale du roundnet

A chaque niveau correspondent des [questions de réflexion](#) et des [exercices](#). Les niveaux servent de points de repère et ne doivent pas obligatoirement être effectués dans l'ordre proposé. D'ailleurs, selon les capacités des joueurs, il est recommandé de commencer à un niveau supérieur, tout comme il est envisageable de sauter des niveaux.

Les questions de réflexion ainsi que les exercices peuvent être adaptés pour chaque forme de jeu (niveau). Quel que soit le niveau, l'accent doit être mis sur la compréhension du jeu, puis sur l'attaque et seulement à la fin sur la défense. Les joueurs peuvent aussi être amenés à développer des exercices personnels afin de les inciter à résoudre plus spécifiquement certains problèmes.

Source: Stefan Müller et Ramon Felix, cofondateurs et entraîneurs du Roundnet Club Bern