



PRATIQUE SCOLAIRE du FOOTBALL

CHAPITRE 3 : L'Évaluation



L'enseignement du Football nécessite

- La **mise en activité** des élèves dans des situations réelles de jeu
- Un apprentissage à l'**observation**
- Un apprentissage à l'**arbitrage**
- La **compréhension** des actions entreprises et leurs finalité
- De la **répétition** (*éviter le « zapping »*)
- Une **durée** de cycle permettant des apprentissages stabilisés (10h)
- une sensibilisation aux aspects **techniques** (conduite, tir, dribble, passe)
- Une évaluation de la contribution individuelle à l'efficacité collective



... d'après P. Marie et JF Gréhaigne - 2009 2

JEUX À EFFECTIF RÉDUIT



- Conservation de « **I'A.D.N** » des sports collectifs

- la présence de cibles
- la présence de partenaires,
- la présence d'adversaires,
- des équipes identifiées
- si possible un rapport de force équilibré (*du moins au départ*)

- **3 contre 3** : permet de confronter les élèves

- à la « pédibulation », toucher la balle souvent en avançant
- au duel pour la conquête ou la conservation du ballon,
- à la possibilité d'atteindre la zone de marque et tenter le tir.

- **7 à 8'** de jeu sur une surface de 60 à 100m² (1/2 terrain de Hand minimum)

APPRENTISSAGE À et PAR L'OBSERVATION



Nous rentrons dans l'activité avec 1 ou 2 critères collectifs pour faire prendre conscience aux élèves : du problèmes qu'ils vivent, pour les former à l'observation, les mettre en projet en faisant des hypothèses de contenus et vérifier les progrès.

- **Observation Collective : critères quantitatifs**

- Possessions de Balle ou transformations de jeu ou perte de balle
- temps de conservation
- Atteinte de la Zone de Marque (6 m du but)
- Tirs cadrés et hors cadre

- **Observation Collective : critères qualitatifs**

- position des joueurs sur terrain/largeur et profondeur instant clé

APPRENTISSAGE À et PAR L'OBSERVATION des RÔLES (C. DELERIS)



Puis une fois les élèves engagés dans l'atteinte d'un objectif commun, il faut leur permettre de **savoir ce qu'il font** et les différents niveaux pour atteindre **ce qu'ils doivent devenir** pour donner du sens aux situations et avoir une représentation des tâches que l'élève doit apprendre.

- **Observation individuelle : critères quantitatifs**

- volume de balle touchée
- volume d'actions positives (passe, conduite, récupération, tir)

- **Observation individuelles des rôles: critères qualitatifs**

- le relayeur: passer d'un temps bref de contact avec la balle à une conduite plus ou moins durable suivant la situation, vers des contacts précis et orientés.
- le dribbleur: passer d'une conduite de balle jusqu'à sa perte à une conduite avec changement de rythme éliminant les adversaires.

APPRENTISSAGE À et PAR L'OBSERVATION



L'objectif est de choisir un rôle qui correspond aux problèmes rencontrés par l'élève, pour nous aider à mieux lire la motricité complexe de l'élève et lui permettre de manipuler des outils qui vont lui indiquer son niveau et celui attendu, pour se mettre en projet d'apprentissage.

Niveau	Relayeur	Dribbleur
1	Repousse le ballon le plus souvent de manière explosive	Dribble pour garder la balle
2	Contrôle le ballon à l'arrêt et le protège	Dribble pour se dégager
3	Contrôle le ballon à l'arrêt, le protège et passe	Dribble pour se dégager et avancer
4	Contrôle le ballon, le conduit en mouvement et passe	Dribble pour avancer, fixer et décaler
5	Contrôle orienté du ballon et passe	Dribble pour surpasser en duel(feinte), déborde et provoque

APPRENTISSAGE DE L'ARBITRAGE

- mise en place d'une grille de rôle comme pour le joueur
- Les élèves s'évaluent à chaque fin de match et/ou les équipes évaluent l'arbitre



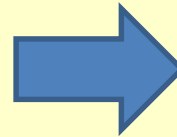
Niveau	sifflet/ déplacement/ signalement
1	siffle rarement, statique, signale les touches
2	siffle discret et mal perçu, marche 5à10m, signale touches, appariement
3	siffle bref et net, se déplace sur toute la largeur, signale idem et contact
4	idem, vigilant près de l'action, signale geste antisportif

APPROPRIATION DE RÈGLES D'ACTION



- **Organiser les répétitions**

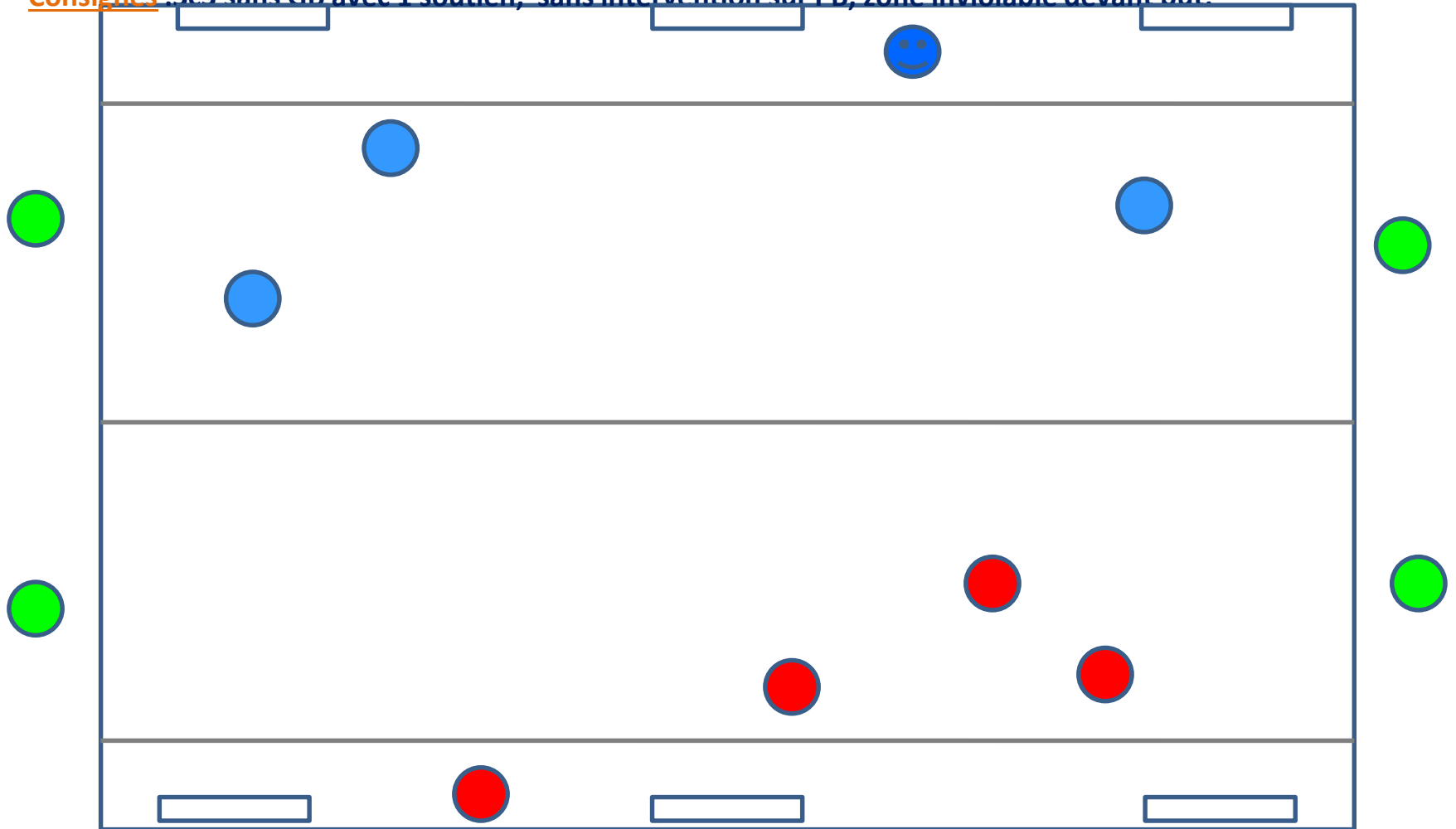
- Temps d'action
- Temps d'Observation
- Temps de débat d'idée avec les relevés



Composer le plus tôt possible les équipes pour permettre d'élaborer un langage commun

SITUATION D'ÉVALUATION

- **Objectif** : évaluer et noter les élèves
- **But** : marquer des buts
- **Consignes** : 3c3 sans GB avec 1 soutien, sans intervention sur PB, zone inviolable devant but.





SITUATION DE REFERENCE



CONSIGNES

- **Consignes** : 3c3, avec 1 appuis en soutien (inattaquables), 2 arbitres et 2 observateurs.
- changement de soutien à chaque passe ou 2 mins
- Appariement des duels
- les joueurs débrouillés marquent en 1 touche

Critères de réalisation

- PB protéger, conduire et passer: la balle claqué, intérieur de pied et direction.
- NPB à distance de passe et écarté du déf et rompre l'alignement avec le ballon et le défenseur, sortir de l'ombre.
- équipe occuper espace en largeur

GESTION DE L'HÉTÉROGÉNÉITE

- ↳ Pied magique : Semelle sur le ballon, corps en obstacle
- ❑ Défenseurs avec les mains dans le dos
- ❑ défense seulement sur interception avec passe pour franchir zone
- ❑ zone invulnérable au centre

- ❑ autoriser défense sur soutien ou couloir
- ❑ Limiter touches (2,3 touches)
- ❑ Obliger passe pour franchir lignes
- ❑ pour marquer seulement en 1 touche

ORGANISATION



- 6 équipes
- 4 équipes



OBSERVATION

- Efficacité Individuelle (rôle et/ou volume)
- Efficacité Collective (3 choix)
- Efficacité de l'arbitre

EVALUATION

- grille de compétence



PRATIQUE SCOLAIRE du FOOTBALL

À VOUS DE
JOUER !

ORGANISATION: 6 EQUIPES

	jeu	arbitre	ob coll	ob ind
1	AB	C	D	EF
2	DE	F	A	BC
3	BC	A	E	FD
4	EF	D	B	CA
5	CA	B	F	DE
6	FD	E	C	AB
7				
8				
9				

	POS	ZM	TIR
A			
B			
C			
D			
E			
F			

	couleurs	noms des joueurs						
A								
B								
C								
D								
E								
F								

	maîtrise collective	maîtrise individuelle sur le ballon	accepter la règle et les autres	arbitrer	Observer
Critères	atteindre l'AZM	niveau dans le rôle de relayeur	respect		tenue de la fiche
Indicateurs	nombre d'AZM/10pos	moyenne des points de rôle obtenues	respect règles, partenaires, adversaires et arbitres	sifflet/déplacement/signalement	tenues fiches, calculs,
Non acquis NIVEAU 1	0 à 2 AZM	moins de 1,5	emporté par les émotions, s'énervé ou provoque adversaire ou partenaire, conteste l'arbitre	siffle rarement, statique, signale les touches	la fiche n'est pas tenue, il fait autre chose
En cours d'acquisition NIVEAU 2	3 AZM	1,5 à 2	respecte les partenaires et adversaires mais discute les décisions de l'arbitre	siffle discret et mal perçu, marche 5à10m, signale touches, appariement	la fiche est incomplète il y a des données manquantes ou fausses
Acquis NIVEAU 3	4 AZM	2 à 3	donne plus d'importance à la façon de jouer qu'au score, respecte l'arbitre, manque d'humilité dans la victoire	siffle bref et net, se déplace sur toute la largeur, signale idem et contact	Toutes les données sont renseignées, il y a des erreurs de calcul
Expert NIVEAU 4	5 AZM	3 à 4	accepte toutes les décisions de l'arbitre(erreurs), encourage ses camarades, reconnaît sa défaite et gagne avec humilité	idem, vigilant près de l'action, signale geste antisportif	les fiches sont complètes et calculs justes. interprète les résultats

Critères de réussite perf et maîtrise/10pos

matches	1	2	3	4	5	6
arbitre						
noms observateurs						
nombres de pertes de balles						
tirs ratés						
but s						
total d'actions positive						



	Avancer jusqu'à la cible en 10 pos
	gagner avec la manière
Niveau 1	nul ou défaite avec moins de 3
Niveau 2	victoire avec 2 ou nul avec 3 ou défaite avec 4
Niveau 3	victoires avec 3 ou nuls avec 4 ou défaite avec 5
Niveau 4	victoire ou nuls avec 5 actions positive

Critères de réussite maîtrise/10 pos

matches	1	2	3	4	5	6
arbitre						
noms observateurs						
pertes de balles						
AZM						
tirs ratés						
buts						



	Avancer jusqu'à la cible en 10 pos
	nombre AZM
Niveau 1	0 à 2 AZM
Niveau 2	3 AZM
Niveau 3	4 AZM
Niveau 4	5 AZM

Critères de réussite maîtrise/minutes

matches	1	2	3	4	5	6
arbitre						
noms observateurs						
pertes de balles						
AZM						
tirs ratés						
buts						



	Avancer jusqu'à la cible en 7 minutes
	nombre AZM
Niveau 1	0 à 3 AZM
Niveau 2	4 à 5 AZM
Niveau 3	6 à 7 AZM
Niveau 4	8 AZM et plus

Nom:		Classe:			niveau rôle	moins 1.5	niv 1
Prénom:						1.5 à 2	niv2
	Niveau					2 à 3	niv 3
	1	2	3	4		3 à 4	niv 4
match	Repousse le ballon le plus souvent de manière explosive	Contrôle le ballon à l'arrêt et le protège	Contrôle le ballon à l'arrêt, le protège et passe	Contrôle le ballon, le conduit en mouvement et passe			
	*1	*2	*3	*4	calcul	total	volum e note/4
1	2	1	2	1	(2+2+6+4)/6	2,3	10 3,3
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Équipe :		couleurs:					
VOLUME	0à3 ballons	0					
	4à6 ballons	0,5					
	7à10 ballons	1					
	plus de 11 ballons	1,5					
noms observateurs				noms observateurs			
prénom	nombre de balle touchée	total	coef	prénom	nombre de balle touchée	total	coef
total				total			

