

# FOOTBALL

P. Marle – JF Grehaigne – Janvier 2009

Document non 'définitif', il se veut un élément de débat auprès des collègues qui pourront le modifier, l'orienter, l'amender, en fonction des conditions de fonctionnement spécifiques aux différents établissements et contextes d'exercice.

## *I – Définition*

---

Le football, sport collectif interpénétré peut se définir comme un affrontement pour la possession d'un ballon, entre 2 équipes identifiées, sur une aire de jeu délimitée et orientée, en respectant des règles, et finalisé par l'atteinte des cibles qui détermine le gain du match.

## *II – Notre conception de l'enseignement de l'activité Football*

---

Nous nous positionnons dans une démarche socio constructiviste mettant l'élève en position d'apprendre par « **le faire** » mais aussi par la « **compréhension des actions entreprises et des résultats obtenus** ».

Nous ne rejetons pas pour autant d'autres approches, en particulier l'approche techniciste pure et dure, qui mènerait à penser qu'avant de pouvoir jouer au football, les élèves devraient maîtriser :

- ⌘ La conduite de balle,
- ⌘ Les différents contrôles du ballon,
- ⌘ La conservation ou la récupération du ballon,
- ⌘ L'efficacité dans l'atteinte de la cible,
- ⌘ ...

Cette conception qui s'inspire du travail fait au niveau des clubs se traduit le plus souvent par des séances peu motivantes, surtout pour les élèves en difficulté dans l'activité. Le jeu, le 'vrai match' est proposé (comme récompense ?) en fin de séance, si le temps matériel le permet.

En ce qui nous concerne, l'enseignement du football (mais aussi des sports collectifs) à l'école 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 finalités
- de la **répétition** (il est inutile de présenter un nombre trop important de situations d'apprentissage au risque de faire du 'zapping' peu porteur de transformations et de progrès chez les élèves)
- une **durée de cycle** permettant des apprentissages stabilisés,
- une **sensibilisation** aux aspects techniques.

S'adressant à tous les élèves, permettant les progrès de tous, il semble incontournable de déterminer de façon précise :

- un niveau 'plancher' à atteindre,
- un nombre minimum d'heures de pratique (qui peut se traduire par un nombre de leçons),
- le niveau de départ des élèves entrant en 6<sup>ème</sup> de manière exhaustive.

## *III – Notre démarche*

---

A - Situations réelles de jeu :

- 1 – jeux à effectif réduit, tout en conservant les éléments constitutifs incontournables de sports collectifs :
  - \* une aire de jeu délimitée,

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

→ **Le 3 x 3 semble être la structure de base pour ces jeux réduits.**

L'utilisation des situations à effectif réduit permet aux élèves d'être confrontés très fréquemment :

- au 'maniement' du ballon,
- au duel pour la conquête ou la conservation du ballon,
- à la possibilité d'atteindre la zone de marque et tenter le tir.

2 – *durée des situations* :

- \* ni trop longue afin d'éviter la fatigue qui a pour conséquence une baisse évidente de l'efficacité des élèves,
- \* ni trop courte afin de laisser le temps aux élèves de s'adapter aux conditions de jeu proposées.

→ **Une durée de 7 à 8 minutes paraît réaliste pour éviter ces deux écueils.**

3 – *les dimensions de l'aire de jeu* :

- \* une aire de jeu trop grande transforme les joueurs de sports collectifs en coureurs de fond ;
- \* une aire de jeu trop étroite pose d'énormes problèmes aux élèves dans le maniement du ballon, surtout pour les plus en difficulté.

→ **Une surface comprise entre 60 et 100 m<sup>2</sup> par joueur semble un bon compromis.**

4 – *les cibles* :

Éléments incontournables des sports collectifs, elles sont porteuses de sens pour les élèves. Leurs approches et leurs atteintes sont déterminantes. Il semble donc indispensable, du moins dans un premier temps, de proposer des **cibles larges et / ou en grand nombre.**

**La présence d'un gardien n'est pas une obligation** : tirs précis (par exemple sous un banc, sous une corde ou des cônes à faire tomber) ou arrêt du ballon sur la ligne 'remplacent' avantageusement le gardien.

B – Apprentissage à l'observation :

Dès la 6ème, il est nécessaire de proposer des situations d'observation de séquences jouées aux élèves.

Une observation ciblée, réaliste et utilisable permet d'apporter une aide aux élèves dans la compréhension du jeu et de ses composantes. Elle permet également de ne pas laisser les élèves non joueurs, inactifs, même si ce problème peut et doit trouver quelques solutions dans l'organisation temporelle et matérielle de la séance.

Quantifier des actions réelles de jeu semble être une première étape incontournable de cet apprentissage.

Cependant, ce travail doit être progressif et très certainement adapté aux capacités d'attention des élèves et à leur expérience antérieure (travail d'observation mené à l'école primaire ?).

D'un seul critère à observer en début de cycle, nous pouvons sans aucun doute passer à 2 ou 3 critères au maximum en fin d'apprentissage.

A titre d'exemple, quelques critères simples :

- tirs tentés,
- buts marqués,
- atteinte de la zone de 'danger',
- reconnaître des configurations simples,
- ...

La réussite ou l'échec d'une action est également porteuse de sens pour les élèves.

Autre caractéristique de l'observation : pouvoir donner des indications aux élèves à partir de faits concrets, relativement objectifs et non sur des impressions peu évocatrices et très souvent imprécises (évaluation formative).

Au niveau 2, nous pouvons sans aucun doute proposer une observation plus 'individuelle' prenant en compte notamment :

- le nombre de ballons 'touchés' puis 'joués' par chaque joueur,
- le nombre de ballons 'récupérés défensivement' par chaque joueur,
- le nombre de tirs tentés, de buts marqués pour chaque joueur,
- les déplacements au cours de la séquence jouée pour chaque joueur,
- ...

C – Apprentissage de l'arbitrage :

Il ne peut avoir de jeu sans mise en place d'un code commun, de règles simples mais comprises par tous.

Le règlement fédéral du football à 5, à 7 ou à 11 est le plus souvent beaucoup trop complexe pour nos élèves. Il paraît donc nécessaire, tout en conservant la spécificité de l'activité, d'adapter ce règlement afin que chacun (débrouillé ou débutant) puisse jouer et s'exprimer balle au pied.

Les règles sont au service du et des joueurs et non l'inverse ; la mise en place d'une nouvelle règle devra répondre à un besoin et non à un souci immédiat de sanction.

La connaissance des règles 'primaires' du jeu par les élèves doit aller de pair avec les connaissances techniques et stratégiques (règles secondaires ou règles de l'action efficace).

Connaître et appliquer quelques règles simples (en tant que joueur mais aussi en tant qu'arbitre) aura des incidences fortes sur la construction de la motricité spécifique liée à l'activité des élèves.

Quelques règles indispensables pour la 'formation' du futur élève – joueur :

- ballon en jeu ou hors du jeu (c'est la prise de conscience chez l'élève des limites de l'aire de jeu).
- But marqué – tir manqué (c'est l'identification de la finalité du jeu)
- A quelle équipe revient la balle après sortie des limites du terrain (c'est l'identification des différents statuts : attaquant – défenseur, et des différents rôles : gardien – joueur de champ).

La charge émotionnelle peut être importante pour un élève désigné pour l'arbitrage ; l'enseignant veillera à préserver chaque élève :

- en proposant une 'doublette' d'arbitres, surtout lors des premières séances,
- en réduisant la responsabilité de l'arbitre (ne peut siffler que les ballons hors du jeu, par exemple),
- en étant un recours éventuel en cas de problème (dans le cas d'une délégation de pouvoir à un élève arbitre, l'enseignant devra éviter au maximum d'intervenir).

Chaque élève devra être confronté à la situation d'arbitrage. Une évaluation pourra être envisagée, dans le cadre d'une évaluation des savoirs d'accompagnement.

D - La compréhension des actions entreprises et leurs finalités :

C'est dans le jeu (le plus souvent à effectif réduit), donc dans un véritable rapport d'opposition que les élèves se trouvent le mieux confrontés aux vrais problèmes inhérents aux sports collectifs (gestion du rapport de force, utilisation des temps d'avance, enchaînements des tâches etc.)

L'utilisation des *règles d'action*, véritables connaissances sur le jeu, isolées ou articulées avec d'autres règles est indispensable et constitue une réponse à un problème donné.

Nous prenons l'option d'organiser l'offensive, ou du moins à faciliter l'accès à la cible pour le porteur du ballon.

L'atteinte de la cible pose de sérieux problèmes aux élèves ; les 'défenseurs venant, le plus souvent, rapidement s'opposer au porteur du ballon : l'attaque ne marque pas à tous les coups. Pourquoi bloquer la liberté d'adaptation des élèves ? C'est, en tout cas, la plus sûre manière de s'appuyer sur ce qu'ils savent faire.

Atteindre la cible ou non, comprendre pourquoi, et proposer des solutions pour améliorer l'efficacité nous semblent incontournables dans le cadre scolaire.

La réversibilité des situations représente un aspect fondamental des sports collectifs en rapport avec le fait que les équipes attaquent ou défendent à tour de rôle. Action à l'interface de l'attaque et de la défense, la réversibilité représente un moment clé dans l'apprentissage de l'organisation du jeu en sports collectifs.

Autre élément facilitant la compréhension des élèves, la perception de la configuration du jeu, au moment de la récupération du ballon ; cet instant contient à qui sait le décoder, la logique d'exploitation des situations de déséquilibre, qu'elle tend à faire s'enchaîner "en culbute"

Cette notion de configuration du jeu est d'autant plus utile qu'elle permet d'optimiser l'activité du sujet en situation d'affrontement. On peut penser que le débutant, pour relever des indices pertinents dans cet espace, a besoin d'être guidé à l'aide de repères précis.

Il nous paraît donc indispensable que les élèves puissent décrypter rapidement quelles sont les 'positions spatiales' des adversaires (mais aussi des partenaires) lors de la récupération du ballon. Une défense en barrage ou en poursuite n'a pas la même signification ; les actions motrices et stratégiques ne seront pas identiques de la part des attaquants.

**Pour le niveau 1** on peut attendre de la part des élèves qu'ils puissent observer et exploiter en attaque, dès la récupération du ballon, le positionnement de la défense : barrage ou poursuite.

**Pour le niveau 2**, on peut aisément imaginer que chaque équipe choisisse volontairement une configuration particulière afin d'exploiter le manque d'adaptation de l'équipe adverse à cette configuration.

Enfin, dernier élément nécessaire à nos yeux, le débat entre joueurs d'une même équipe après une séquence jouée. C'est une discussion organisée, une confrontation d'opinions à propos d'un objet particulier. De façon pratique, le débat d'idées consiste, après une séquence jouée et avec un retour d'information chiffrée, des feedbacks apportés ou non par le professeur en une discussion destinée à faire évoluer ou non la stratégie prévue en analysant la tactique appliquée, le résultat du match et les données chiffrées relevées au cours de la séquence de jeu

E - De la répétition, il est inutile de présenter trop de situations d'apprentissage :

Une situation d'apprentissage se focalise sur l'émergence et la construction d'une ou plusieurs règles d'action (sur des connaissances) en relation avec les compétences motrices correspondantes.

Dans une perspective socioconstructiviste de l'apprentissage et pour aider les élèves à transformer et à augmenter leurs réponses disponibles dans différentes pratiques sociales de référence, le dispositif didactique doit comprendre:

- ☑☑ des temps d'action dans lesquels les élèves sont en activité motrice ;
- ☑☑ des temps d'observation pour permettre de prélever de l'information sur leurs actions ;
- ☑☑ des temps de "débat d'idées" (d'interaction) afin qu'ils s'expriment et échangent sur les résultats et les actions mises en projet en vue de transformer leurs réponses à propos du jeu.

On retrouve tout au long des différentes périodes du processus d'apprentissage, des centrations particulières :

- une période d'appropriation et d'exploration dans laquelle les élèves sont appelés à circonscrire les exigences de la tâche et rechercher des effets positifs à partir des réponses dont ils disposent ou bien commencer à élaborer de nouvelles réponses.
- une période de validation dans laquelle les élèves sont amenés à éprouver dans le jeu la pertinence des actions retenues comme les plus efficaces pour atteindre le but de la tâche.
- une période d'intégration et de généralisation dans laquelle ils vont devoir exploiter et intégrer leurs apprentissages dans de nouvelles situations ou des situations plus complexes.

Proposer une situation différente à chaque séance ne permet pas aux élèves de construire durablement des réponses efficaces. Nous appuyant sur le jeu, la crainte de voir les élèves s'ennuyer au cours du cycle n'est pas fondée.

F - Une sensibilisation aux aspects techniques :

Même si les situations réelles de jeu (à effectif réduit) sont la 'base et le corps' de nos séances d'EPS, nous n'excluons pas de proposer aux élèves des situations dites 'techniques' qui permettent d'apporter une réponse aux problèmes rencontrés par les élèves.

Ces situations doivent malgré tout prendre appui sur des situations réelles de jeu, mais bien entendu être simplifiées, édulcorées, tout en gardant les caractéristiques du jeu, à savoir : une ou des cibles, au moins un défenseur, une aire de jeu délimitée.

Ce travail doit être inclus dans des configurations de jeu dynamique, privilégiant le mouvement, caractérisé par un enchaînement des actions, des changements fréquents de statut où la circulation du ballon et le jeu sont privilégiés.

Quelques éléments techniques doivent être maîtrisés en priorité par tous les élèves en vue de permettre la réussite de chacun et surtout de chacune.

\* A la fin de l'école élémentaire, pour les jeux et les jeux sportifs collectifs, le « lancer long » semble vraiment un outil indispensable aux élèves pour réussir en sport collectif. Construire le 'lancer long' permet de lire le jeu différemment, ce qui sera une aide à la constitution d'un répertoire de compétences motrices disponibles. Cette construction se fera en jeu ou à l'aide de situations d'apprentissage qui font appel à des alternatives : passe ou tir, pénétration ou contournement, conduite de balle ou passe.

\* La conduite de balle : chez les débutants, c'est le ballon qui 'guide' les déplacements des joueurs ; il est donc nécessaire d'inverser ce constat et permettre aux élèves de passer d'une situation de frappe explosive et unique sur le ballon à des actions modulées et fréquentes sur la balle ; la gestion de la distance pied / balle prend ici tout son sens.

\* Faut-il ou non interdire le dribble au début des apprentissages ? L'interdire est bien souvent une erreur car, bien loin d'écartier le jeu, cela produit exactement le contraire chez les débutants. Il semblerait qu'il faille très vite différencier :

- le dribble « utile » qui permet d'atteindre le plus rapidement possible la cible (contre attaque) ou de s'écartier du premier défenseur ;
- le dribble « inutile » qui traduit un comportement individualiste de la part du porteur de balle.

Cette dernière conduite n'amène rien au jeu ; on peut alors limiter le nombre de dribbles ou de touches de balle afin d'éviter les longs raids solitaires. L'élément clef à construire dans le dribble consiste à bien différencier pousser et frapper la balle.

Une remarque à propos du dribble : cela nous renvoie à la notion de la 'distance d'affrontement' entre attaquant et défenseur, savoir qui se construit en fonction de l'évolution 'technique' des joueurs ; l'utilisation des situations de jeu à effectif réduit permet à chacun des joueurs d'être le plus souvent possible dans la situation de duel, condition indispensable à la construction de ce savoir. Ce travail peut être complété par des situations jouées plus 'techniques'.

\* Enfin dernier aspect sur le chapitre technique : le tir. Les propositions de situations de jeu avec des cibles conséquentes (en nombre et en surface) permettent aux joueurs de 'prendre des risques'. La valorisation de ces actions de tir, finalités premières des sports collectifs, est à rechercher en priorité. Des situations d'apprentissage spécifiques peuvent éventuellement venir en aide aux élèves les plus en difficultés dans ce domaine.

#### G – La durée des cycles :

Des recherches récentes démontrent la nécessité de proposer aux élèves, des cycles de travail dont la durée ne doit pas être inférieure à 10 heures de pratique effective. En dessous de ce seuil, les apprentissages sont faibles (voire inexistant) et surtout non stabilisés. C'est entre la 8<sup>ème</sup> et la 10<sup>ème</sup> heure de pratique que les modifications de comportements apparaissent chez les élèves.

Nous préconisons donc une durée de cycle de 15 à 20 heures de pratique effective, c'est-à-dire une programmation de l'activité Football sur **8 à 10 séances de 2 heures minimum**.

#### H – Caractéristiques de l'élève - joueur à l'entrée en 6<sup>ème</sup> :

Dans chaque classe de 6<sup>ème</sup>, nous retrouvons de vrais débutants mais aussi des joueurs confirmés, licenciés dans un club. Pour ces derniers, il sera nécessaire d'adapter les règles retenues, de leur apporter parfois des contraintes particulières, mais aussi d'être vigilant dans la composition des équipes. Ces joueurs sont souvent l'exception ; l'objectif de l'enseignant est alors de permettre à ce ou ces joueurs d'aider les autres élèves dans les apprentissages proposés.

#### *Niveau débutant :*

- les joueurs suivent les déplacements du ballon (le ballon est maître du jeu).
- La progression du ballon (lorsqu'elle existe) est individuelle.
- Les trajectoires sont aléatoires.
- La cible n'organise pas les déplacements.
- Les actions sur la balle sont explosives ou au contraire trop 'molles'.

#### *Niveau débrouillé :*

- le ballon est porté dans la cible (encore peu de frappes réelles).
- Les actions sont juxtaposées.
- Les échanges de balle entre partenaires sont très souvent 'forcés' (on donne la balle quand on ne peut plus faire autrement).

- Le ballon s'écarte de l'axe central.
- Apparaît le souci de gêner la progression adverse.

#### I – Composition des équipes :

Véritable problème auquel chaque enseignant se trouve confronté, de sa résolution dépend en grande partie l'adhésion et la réussite des élèves.

Il n'existe malheureusement pas de solution 'miracle' qui permettrait, une bonne fois pour toutes d'apporter une solution à ce souci majeur. C'est donc le plus souvent une question de choix de la part de l'enseignant, en fonction du contexte, des élèves mais aussi de ses propres représentations et conceptions.

Ne pas 'enfermer' prématurément les élèves dans l'une ou l'autre des catégories très usitées (les bons, les moyens, les moins bons), mais aussi permettre à chacun de s'exprimer dans un contexte favorable, c'est le dilemme rencontré par chacun d'entre nous lors des séances de sports collectifs.

De plus, les équipes composées en vue de l'évaluation doivent être le plus stables possible, et ce, très tôt dans le cycle afin de permettre aux élèves de construire 'un langage commun' nécessaire à tout groupe constitué en quête d'efficacité, afin de réaliser la meilleure prestation possible lors de la dernière séance du cycle.

Pour le niveau 1, il semble judicieux de faire le choix d'équipes homogènes entre elles mais hétérogènes dans leurs compositions (ex : 1 élève débrouillé + 3 élèves débutants), ceci évidemment pour les séquences jouées.

En ce qui concerne le niveau 2, nous risquons d'être confronté à une grande hétérogénéité tant au niveau des ressources qu'au niveau de l'activité football ; il nous paraît donc indispensable de constituer des 'équipes de niveau', pour aider les élèves dans la recherche et la construction pertinentes de réponses adaptées aux problèmes rencontrés.

Ceci n'empêchera pas l'enseignant de proposer un 'brassage des équipes' lors de situations à dominante technique ou de jeu qui n'auront pas d'incidence directe sur l'évaluation des élèves.

### *IV – Propositions concrètes*

---

#### NIVEAU 1

##### Compétence attendue :

***Dans une situation de jeu à effectif réduit (4 contre 4), sur une aire de jeu réduite, délimitée et orientée, rechercher le gain du match en utilisant seul ou à plusieurs le ballon pour atteindre la cible adverse le plus souvent possible en respectant les règles simples et les autres joueurs.***

##### Savoirs à construire ou acquisitions attendues

- Conduire le ballon en direction de la cible
- Conduire le ballon pour éviter l'adversaire
- Arrêter le ballon et changer de direction
- Frapper le ballon pour marquer un but
- Utiliser son corps comme obstacle entre le ballon et l'adversaire

##### Savoirs d'accompagnement nécessaires

- Être garant des règles déterminées, arbitrer :

- reconnaître et siffler : ‘ballon en jeu’ – ‘ballon hors du jeu’.
  - Reconnaître et siffler : ‘but marqué’ ou pas.
  - Faire respecter la ou les règles simples déterminées.
  - Identifier et décider à quelle équipe ‘revient’ le ballon pour une remise en jeu.
- Observer, juger, évaluer :
- quantifier les buts (B).
  - Quantifier les entrées dans les zones de marque (EZ).
  - Quantifier les tirs pour chaque équipe (T).
  - Quantifier les passes réussies (P).

### Situation de référence / situation d'évaluation

La situation proposée ci-dessous peut être proposée comme situation d'évaluation de départ pour déterminer ce que les élèves savent faire.

L'observation portera sur :

- le nombre de tirs et de buts,
- le nombre d'entrées en zone de marque.
  
- Nb1 : le nombre d'entrées en possession du ballon (EPB) pour chaque équipe ou le nombre de touches de balle pour chaque joueur n, est pas significatif, le jeu étant caractérisé le plus souvent par du jeu ‘ping-pong’ entre les possesseurs du ballon.
- Nb2 : ces relevés pourraient être comparés au temps (nombre de T et de B / temps de jeu, ou encore nombre d'EZ / temps de jeu). Ces résultats permettraient d'alimenter la réflexion des élèves.

Cette situation, pourra être utilisée comme situation de référence et proposée aux élèves au cours de quelques séances du cycle, avec une observation ciblée ; elle sera considéré comme situation ‘fil rouge’ et permettra, en fonction des résultats enregistrés, d'adapter les propositions didactiques.

Le travail effectué lors de ce 1<sup>er</sup> cycle portera essentiellement sur la construction de la cible et le ‘sens du jeu’ à partir de situations de jeu à effectif réduit 3 x 3 ; le travail ‘technique’ n'est pas à négliger mais toujours présenté dans des situations proches de la logique du jeu.

Les modalités d'évaluation proposées ci-dessous sont volontairement précises et détaillées (elles ont été stabilisées par expérimentation sur plusieurs classes de 6<sup>ème</sup> sur 6 à 7 années).

En fonction du niveau d'expertise de chacun, ces procédures peuvent être simplifiées ; cependant certains principes sont incontournables :

- situation de jeu réel,
- 2 matchs (contre 2 adversaires différents) pour chaque équipe.
- Durée des rencontres entre 6 et 8 minutes.
- Evaluation des élèves sur chaque rencontre.
- Evaluation de la performance et de la maîtrise en même temps.

Pour passer de l'observation (l'évaluation) à la notation, nous proposons :

- **la performance** est un résultat collectif (l'équipe, en l'occurrence). **La note sera collective**, c'est-à-dire que les joueurs d'une même équipe auront tous la même note.
  - Cette performance s'appuie soit :
    - Sur le classement des équipes après un tournoi, un championnat
    - Sur le nombre de buts marqués / temps de jeu
    - Sur le nombre de tirs / temps de jeu
    - Sur le goal-average (nombre de buts marqués / nombre de buts encaissés).
  - la note attribuée à la performance : maximum 10 / 20.
  
- **la maîtrise** est du domaine individuel. Elle traduit l'apport de chaque joueur au résultat du collectif. **La note sera individuelle.**
  - on s'appuiera sur les propositions faites précédemment (voir ci-dessus 'les acquisitions attendues).
  - Quelques exemples :
    - Progression individuelle du ballon en direction de la cible.
    - Action de tir
    - Passe réussie à un partenaire.
    - Elimination d'un défenseur par conduite ou dribble.
    - Opposition défensive du joueur en se plaçant entre le ballon et sa propre cible.
  - le choix de 2 ou 3 actions (qualifiées d'actions positives) paraît raisonnable.
  - La note attribuée à la maîtrise (au moins 10 / 20) est le résultat du nombre d'actions positives relevées pour chaque joueur par rapport au temps de jeu.
  - *Nb : à noter que nous ne retenons que des actions positives, ce qui incite les élèves à prendre des risques sans être pénalisés en cas d'échec ou de mauvais choix.*

**Proposition d'une situation d'évaluation pour tous les élèves  
après 10 heures minimum de pratique effective en football**

Remarque : la situation proposée permettra d'une part d'évaluer l'atteinte de la compétence définie pour le niveau 1 et d'autre part de noter les élèves dans le cadre de l'éducation physique et sportive.

**I - Contexte :**

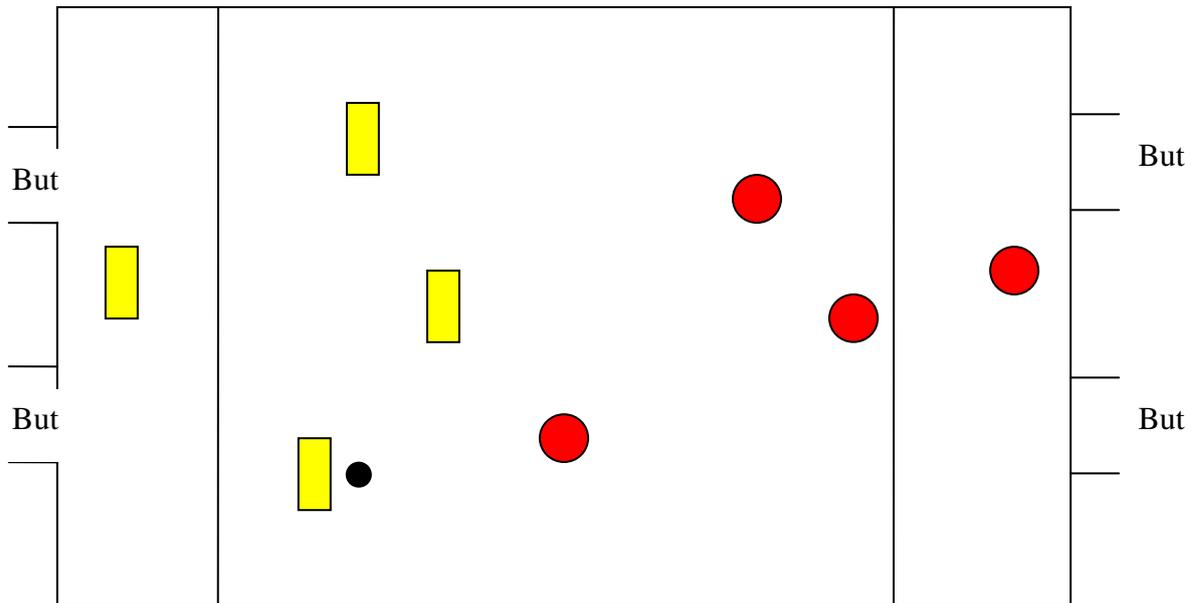
Situation de jeu à effectif réduit : équipe de 4 joueurs (1 gardien + 3 joueurs de champ)

Dimensions du terrain : 28 m sur 20 m (terrain de BB en longueur, ligne du terrain de HB en largeur)

Dimensions et nombre des cibles : 4 cibles de 2 m, 2 sur chaque largeur, placées à environ 3 m de chaque coin du terrain. (le gardien doit défendre les 2 cibles).

1 zone du gardien délimitée de 5 ou 6 m sur toute la largeur du terrain (fait office de zone de marque).

Durée de chaque rencontre : 7 minutes.



## II - Consignes (règles du jeu) :

- toutes les remises en jeu se font au pied et sont 'indirectes (on ne peut marquer directement un but sur coup-franc ou touche).
- Les corners peuvent se faire à la main.
- Interdiction de manipuler volontairement le ballon avec les mains.
- Interdiction de pousser, tirer, bousculer un adversaire.
- Le gardien fera les remises en jeu à la main.
- Le gardien ne peut sortir de sa zone de but.
- Après un but marqué, la remise en jeu s'effectue depuis le centre du terrain.

## III - Indicateurs de réussite :

- orientation du jeu en fonction de la présence du gardien devant une cible
- progression du ballon vers les cibles adverses.
- Circulation de la balle dans les couloirs latéraux pour attaquer directement une cible.
- Les défenseurs se placent entre le ballon et leur propre cible.
- Les joueurs respectent les règles, en particulier balle en jeu, balle hors du jeu.

## IV - Données chiffrées :

Match de 7 minutes :

- nombre d'entrées dans la zone de marque de l'adversaire : 7 à 14 pour 7 minutes
- ou nombre d'atteinte volontaire de la cible à la minute (minimum de 1)
- nombre de tirs cadrés et de buts à la minute (minimum 1)

## Proposition de notation :

**A - 10 point pour le collectif (note par équipe) :**

On peut prendre en compte au choix :

- le résultat des rencontres (ex : nombre de buts marqués, nombre de buts encaissés)
- le résultat du championnat ou du tournoi (match gagné = 3 points, match nul = 2 points, match perdu = 1 point),
- le nombre d'atteinte de la cible à la minute,
- le nombre de tirs et de buts à la minute.

### **B - 10 points pour l'individuel :**

Comptabiliser pour chaque élève le nombre d'actions positives réalisées :

- progression individuelle du ballon (parcourir au moins 5 m avec le ballon en direction de la cible)
- passe à un partenaire placée en avant
- tir ou but marqué
- remplacement entre le ballon et sa propre cible pour en fermer l'accès à l'attaquant.

### **Propositions de barèmes :**

#### **A - Au niveau collectif : sur 10 points**

Notre choix se portera sur 2 'relevés' différents :

- l'un permet de classer les équipes dans une même classe : résultat du championnat (si toutes les équipes s'affrontent) ou du tournoi (dans le cas d'un nombre important d'équipes)
- l'autre permet de situer la valeur d'ensemble des équipes d'une classe par rapport à une autre classe du même établissement ou de l'établissement voisin : nombre d'entrée en zone de marque à la minute.

- **Sur 5 points :**

#### **Résultat du tournoi**

Equipe classée 1 <sup>ère</sup>	Equipe classée 2 <sup>ème</sup>	Equipe classée 3 <sup>ème</sup>	Equipe classée 4 <sup>ème</sup>
<b>5 points</b>	<b>4 points</b>	<b>3 points</b>	<b>2 points</b>

#### **Résultat du championnat**

Equipes classées 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup>	Equipes classées 3 <sup>ème</sup> et 4 <sup>ème</sup>	Equipe classée 5 <sup>ème</sup> et 6 <sup>ème</sup>	Equipe classée 7 <sup>ème</sup> et 8 <sup>ème</sup>
<b>5 points</b>	<b>4 points</b>	<b>3 points</b>	<b>2 points</b>

- **Sur 5 points : nombre d'entrée en zone de marque à la minute**

Plus de 2 entrées A la minute	Entre 1.5 et 2 entrées à la minute	Entre 1 et 1.5 entrées à la minute	Moins de 1 entrée à la minute
<b>5 points</b>	<b>4 points</b>	<b>3 points</b>	<b>2 points</b>

**B - Au niveau individuel : sur 10 points nombre d'actions positives à la minute**

Rappel des actions positives retenues : 3 sur les 4 proposées ci-dessous

- progression individuelle du ballon (parcourir au moins 5 m avec le ballon en direction de la cible) ou passe à un partenaire placée en avant
- tir 'cadré' ou but marqué
- remplacement entre le ballon et sa propre cible pour en fermer l'accès à l'attaquant.

<b>10 points</b>	<b>9 points</b>	<b>8 points</b>	<b>7 points</b>	<b>6 points</b>
<b>1.2 et plus + de 8 A+ / mn)</b>	<b>1 et 1.1 (8 A+ / mn)</b>	<b>0.9 (7 A+ / mn)</b>	<b>0.8 (6 A+ / mn)</b>	<b>0.7 (5 A+ / mn)</b>
<b>5 points</b>	<b>4 points</b>	<b>3 points</b>	<b>2 points</b>	<b>1 point</b>
<b>0.6 (4 A+ / mn)</b>	<b>0.5 (3 A+ / mn)</b>	<b>0.4 (2 A+ / mn)</b>	<b>0.3 (- de 2 A+ / mn)</b>	

Remarques à propos de l'organisation de la séance d'évaluation

1 – l'organisation matérielle, la rotation des équipes, la rotation des gardiens (si nécessaire), la rotation des arbitres, la préparation des fiches de relevés, mais aussi les modifications possibles dans la composition des équipes en fonction d'élèves absents ou non pratiquants sont à prévoir en amont afin d'éviter toute perte de temps lors de cette dernière séance.

2 – un ou plusieurs élèves sont chargés de relever soit sur fiche, soit sur tableau, les tirs, les buts marqués, ainsi que les entrées en zone de marque pour chacune des équipes.

3 – l'arbitrage étant assuré par les élèves, l'enseignant aidé par un élève 'secrétaire', relève les actions positives support de l'évaluation individuelle : l'enseignant commente (c'est-à-dire qu'il indique le nom de l'élève concerné, le secrétaire note sur la fiche préparée précédemment).

**Propositions d'évaluation de l'atteinte de la compétence de niveau 1 :**

Rappel : compétence attendue :

*Dans une situation de jeu à effectif réduit (4 contre 4), sur une aire de jeu réduite, délimitée et orientée, rechercher le gain du match en utilisant seul ou à plusieurs le ballon pour atteindre la cible adverse le plus souvent possible en respectant les règles simples énoncées et les autres joueurs.*

Nous déterminons un seuil minimum pour l'ensemble des élèves qui doit nous permettre de dire si oui ou non la compétence de niveau 1 est acquise :

**➔ 5 actions positives 'démonstrées' par chaque joueur en 7 minutes de jeu.**

## NIVEAU 2

### Compétence attendue

***Dans une situation de jeu à effectif réduit (5 x 5), sur une aire de jeu délimitée et orientée, conquérir, assurer la continuité du jeu collectivement et atteindre la cible le plus souvent possible, en respectant les règles, les partenaires, les adversaires afin de remporter le gain du match.***

### Savoirs à construire ou acquisitions attendues

- Frapper la balle dans une direction différente de celle de sa course.
- Tirer au but pour marquer.
- Créer et utiliser un couloir de transmission entre porteur et non porteur.
- Se placer entre deux adversaires pour récupérer le ballon.
- Maîtriser ses gestes dans le rapport joueur / ballon.

### Savoirs d'accompagnement nécessaires

- ◆ Etre garant du respect de règles énoncées, arbitrer :
  - identifier et faire respecter les règles des différentes remises en jeu.
  - Reconnaître et siffler les fautes de contact illicite sur l'adversaire.
  - Décider rapidement à qui est le ballon pour les remises en jeu
- ◆ Observer, juger, évaluer :
  - quantifier les EPB (entrées en possession du ballon)
  - quantifier les passes réussies jouées vers l'avant.
  - Quantifier les tirs cadrés et les buts marqués.
  - Quantifier les récupérations du ballon.
  - Repérer le positionnement spatial des joueurs sur 'des actions clés'.

### Situation de référence / situation d'évaluation

La situation proposée ci-dessous peut être proposée comme situation d'évaluation de départ pour déterminer ce que les élèves savent faire.

L'observation portera sur :

- le nombre de tirs et de buts,
- le nombre d'entrée en possession du ballon (EPB) pour chaque équipe
- ces relevés pourraient être comparés au temps (nombre de T et de B / temps de jeu, ou encore nombre d'EPB / temps de jeu).
- Le nombre d'EPB comparé au nombre de tirs et de buts est révélateur d'un certain niveau de jeu.
- Ces résultats permettraient d'alimenter la réflexion des élèves.

Cette situation, pourra être utilisée comme situation de référence et proposée aux élèves au cours de quelques séances du cycle, avec une observation ciblée ; elle sera considéré comme situation 'fil rouge' et permettra, en fonction des résultats enregistrés, d'adapter les propositions didactiques.

La reprise de cette situation, avec des observations similaires lors de la dernière séance du cycle, pour l'évaluation, permettra des comparaisons entre niveau de départ et niveau acquis.

Le travail effectué lors de ce 2<sup>ème</sup> cycle portera essentiellement sur

- le passage rapide d'attaquant à défenseur et vice et versa,
- la contre – attaque,
- le passe et va, le passe et suit,
- la recherche de la situation favorable de tir (passe décisive),
- ...

Ce travail se fera essentiellement à partir de situations jouées pour lesquelles on recherchera l'augmentation de la vitesse de jeu.

Cependant, le travail 'technique' (si nécessaire) n'est pas à négliger mais toujours présenté dans des situations proches de la logique du jeu.

### Modalités d'évaluation

Les modalités d'évaluation proposées ci-dessous sont volontairement précises et détaillées. En fonction du niveau d'expertise de chacun, ces procédures peuvent être simplifiées.

Cependant certains principes sont incontournables :

- situation de jeu réel,
- 2 matchs (contre 2 adversaires différents) pour chaque équipe.
- Equipes homogènes, de niveau homogène si possible
- Durée des rencontres entre 6 et 8 minutes.
- Evaluation des élèves sur chaque rencontre.
- Evaluation de la performance et de la maîtrise en même temps.

Pour passer de l'observation (l'évaluation) à la notation, nous proposons :

- **la performance** est un résultat collectif (l'équipe mais aussi le groupe de niveau).
  - Cette performance s'appuie :
    - 1 - Sur le classement des équipes après un tournoi, un championnat ou sur le goal-average (nombre de buts marqués / nombre de buts encaissés). **Chaque équipe dans un groupe de niveau se voit attribuer une note en fonction de son classement (de 1 à 4 points)**
    - 2 - Sur le nombre de tirs et de buts marqués / temps de jeu. Ce calcul se fait sur l'ensemble des rencontres qui opposent les équipes dans un même groupe de niveau : ➔ **toutes les équipes d'un même niveau se voient attribuer la même note (de 1 à 4 points) en fonction de ce rapport tirs + buts / temps de jeu.**
  - **la note attribuée à la performance : 8 / 20.**
- **la maîtrise** est du domaine individuel.  
Elle traduit l'apport de chaque joueur au résultat du collectif.  
**La note sera individuelle.**
  - on s'appuiera sur les propositions faites précédemment (voir ci-dessus 'les acquisitions attendues).
  - Quelques exemples :
    - Passe décisive.

- Passe longue en avant et réussie.
  - Tir cadré ou but marqué.
  - Passe réussie à un partenaire en mouvement, en avant.
  - Elimination de 2 défenseurs par conduite ou dribble.
  - Interception 'volontaire'.
- le choix de 3 actions (qualifiées d'actions positives) paraît raisonnable.
  - **La note attribuée à la maîtrise 12 / 20** : c'est le résultat du nombre d'actions positives relevées pour chaque joueur rapporté au temps de jeu.
  - A noter que pour ce niveau 2 également, nous ne retenons que des actions positives, ce qui incite les élèves à prendre des risques sans être pénalisés en cas d'échec ou de mauvais choix.

**Proposition d'une situation d'évaluation pour tous les élèves  
après 20 heures minimum de pratique effective en football**

**I - Contexte :**

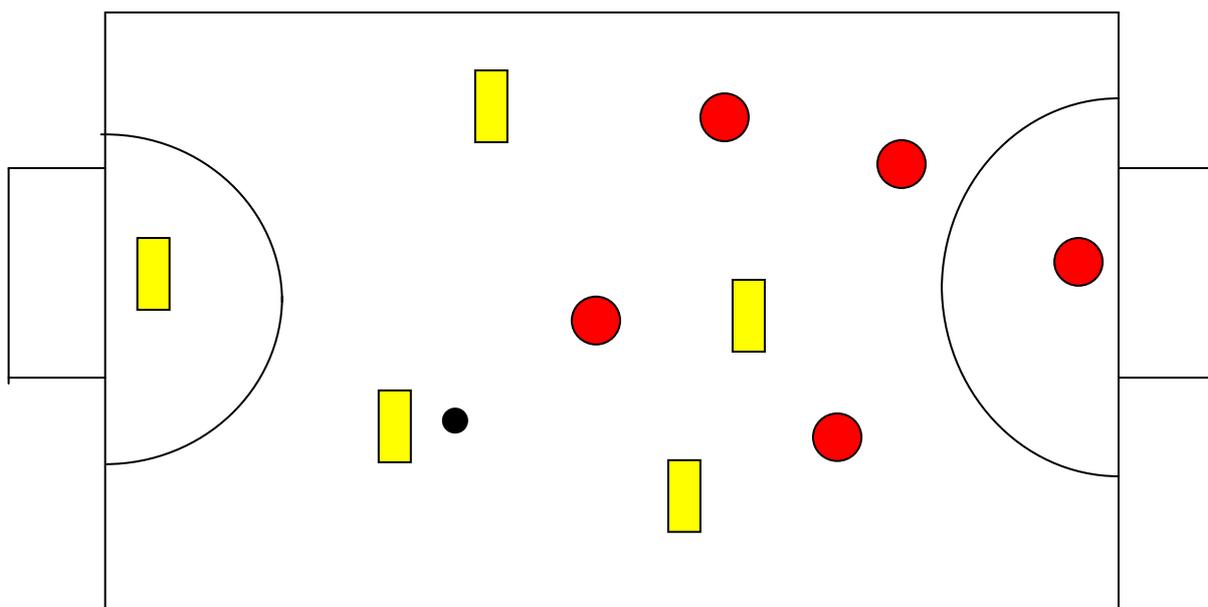
Situation de jeu à effectif réduit : équipe de 5 joueurs (1 gardien + 4 joueurs de champ)

Dimensions du terrain : terrain de hand ball (40 x 20 m)

Dimensions des cibles : 6 m de large (le but de HB + 1.50m de chaque côté).

Zone du gardien : zone des 6m (ou des 9m).

Durée d'une rencontre : 7 minutes.



**II - Consignes (règles du jeu) :**

- toutes les remises en jeu se font au pied et sont 'indirectes (on ne peut marquer directement un but sur coup-franc ou touche).

- Les corners peuvent se faire à la main.
- Interdiction de manipuler volontairement le ballon avec les mains.
- Interdiction de pousser, tirer, bousculer, retenir un adversaire.
- Le gardien fera les remises en jeu à la main.
- Le gardien ne peut sortir de sa zone de but.
- Après un but marqué, la remise en jeu s'effectue depuis le centre du terrain.
- Tir autorisé dans le demi-terrain adverse uniquement.

### **III - Indicateurs de réussite :**

- Passe en dehors du couloir de déplacement.
- Progression rapide du ballon après récupération, en direction de la cible adverse.
- Utilisation volontaire des couloirs latéraux.
- Les défenseurs se placent entre le ballon et leur propre cible.
- Les défenseurs interviennent sur les trajectoires.
- Les joueurs respectent les règles, en particulier balle en jeu, balle hors du jeu.

### **IV - Variables possibles :**

- o engagement au milieu du terrain après un but (la défense est en barrage),
- o relance du gardien au pied, ballon arrêté après sortie de but.

### **V - Données chiffrées :**

Match de 7 minutes :

- nombre d'entrées en possession du ballon (EPB) pour les 2 équipes : 30 à 40 pour les 7 minutes.
- nombre de tirs cadrés\* et de buts à la minute : 2 à 3.

\* **tir cadré** : le tir qui passe à moins d'un mètre des buts, stoppé par le gardien ou qui heurte un poteau ou la barre transversale. (Rappel : dimension des buts : 6m x 2m).

**Propositions de barèmes :****A - Au niveau collectif : sur 8 points**

Notre choix se portera sur 2 'relevés' différents :

- l'un permet de classer les équipes dans un même groupe : résultat du championnat ou du tournoi.
- l'autre permet de situer la valeur d'ensemble des équipes d'un groupe de niveau par rapport à un autre groupe de niveau identique d'une autre classe dans le même établissement (ceci paraît important et même indispensable dans les établissements avec un nombre de classes important pour l'évaluation au Brevet des collèges, par exemple).

- **Sur 4 points :****Résultat du tournoi**

Equipe classée 1 <sup>ère</sup>	Equipe classée 2 <sup>ème</sup>	Equipe classée 3 <sup>ème</sup>	Equipe classée 4 <sup>ème</sup>
<b>4 points</b>	<b>3 points</b>	<b>2 points</b>	<b>1 points</b>

- **Sur 4 points : nombre de tirs cadrés et de buts à la minute**

<b>3 et +</b>	<b>2.9 – 2.8</b>	<b>2.7 – 2.6</b>	<b>2.5 – 2.4</b>	<b>2.3 – 2.2</b>	<b>2.1 – 2</b>	<b>Moins de 2</b>
<b>4 points</b>	<b>3.5 points</b>	<b>3 points</b>	<b>2.5 points</b>	<b>2 points</b>	<b>1.5 points</b>	<b>1 point</b>

**Ou nombre de tirs cadrés et de buts sur le nombre d'EPB**

<b>60 %</b>	<b>55 %</b>	<b>50 %</b>	<b>45 %</b>	<b>40 %</b>	<b>35 %</b>	<b>30 %</b>
<b>4 points</b>	<b>3.5 points</b>	<b>3 points</b>	<b>2.5 points</b>	<b>2 points</b>	<b>1.5 points</b>	<b>1 point</b>

**B - Au niveau individuel : sur 12 points nombre d'actions positives à la minute**

Rappel des actions positives retenues :

- Passe décisive ou passe longue en avant et réussie.
- Tir cadré ou but marqué.
- Interception 'volontaire'.

<b>12 points</b>	<b>11 points</b>	<b>10 points</b>	<b>9 points</b>	<b>8 points</b>	<b>7 points</b>
<b>1.3 et plus + de 9 A+ / mn)</b>	<b>1.2</b>	<b>1.1</b>	<b>1 (7 A+ / mn)</b>	<b>0.9</b>	<b>0.8</b>
<b>6 points</b>	<b>5 points</b>	<b>4 points</b>	<b>3 points</b>	<b>2 points</b>	<b>1 point</b>
<b>0.7 (5 A+ / mn)</b>	<b>0.6</b>	<b>0.5 (3.5 A+ / mn)</b>	<b>0.4</b>	<b>0.3 (2 A+ / mn)</b>	<b>0.2</b>

### Remarques à propos de l'organisation de la séance d'évaluation

1 – l'organisation matérielle, la rotation des équipes, la rotation des gardiens (si nécessaire), la rotation des arbitres, la préparation des fiches de relevés, mais aussi les modifications possibles dans la composition des équipes en fonction d'élèves absents ou non pratiquants sont à prévoir en amont afin d'éviter toute perte de temps lors de cette dernière séance.

2 – un ou plusieurs élèves sont chargés de relever soit sur fiche, soit sur tableau, les tirs, les buts marqués, ainsi que les entrées en possession du ballon pour chacune des équipes (à remarquer qu'il est facile de contrôler ce relevé : le nombre d'entrées en possession du ballon pour chacune des 2 équipes qui s'affrontent ne peut, dans le 'pire' des cas avoir qu'1 de différentiel).

3 – l'arbitrage étant assuré par les élèves, l'enseignant aidé par un élève 'secrétaire', relève les actions positives support de l'évaluation individuelle : l'enseignant commente (c'est-à-dire qu'il indique le nom de l'élève concerné, le secrétaire note sur la fiche préparée précédemment).

### Propositions d'évaluation de l'atteinte de la compétence de niveau 2 :

Rappel : compétence attendue :

*Dans une situation de jeu à effectif réduit (4 + 1 x 4 + 1), sur une aire de jeu délimitée et orientée, conquérir, assurer la continuité du jeu collectivement et atteindre la cible le plus souvent possible, en respectant les règles, les partenaires, les adversaires afin de remporter le gain du match.*

Nous déterminons un seuil minimum pour l'ensemble des élèves qui doit nous permettre de dire si oui ou non la compétence de niveau 2 est acquise :

➔ **5 actions positives 'démonstrées' par chaque joueur en 7 minutes de jeu.**