

Académie de Corse
STAGE DE FORMATION PROFESSIONNELLE CONTINUE
24 et 25 juin 2013

« EPS et acquisition de compétences : vers l'acquisition des niveaux 2 et 3 en football »

Organisation du stage

Lundi 9h-12h Stade de Chabrières

- Présentation de la logique et des enjeux du stage
- Acquisition du **niveau 2** de compétence en football
 - « assurer des montées de balles collectives par une continuité des actions avec et sans ballon »
 - Propositions de situations d'apprentissage / Eléments de régulation
 - « *Les crocodiles* »
 - « *Le passage* »
 - « *La flèche* »

Lundi 14h-16h Stade de Chabrières

- Acquisition du **niveau 2** de compétence en football
 - « en cherchant à récupérer la balle »
 - Propositions de situations d'apprentissage / Eléments de régulation
 - « *Toi et moi* »
 - « *Ils arrivent* »
 - Situation de référence support à l'évaluation

Mardi 9h-12h Stade de Chabrières

- Acquisition du **niveau 3** de compétence en football
 - « Mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque »
 - Propositions de situations d'apprentissage / Eléments de régulation
 - « *Où tu veux, ou tu peux* »
 - « *La zone de vérité* »
 - Situation de référence support à l'évaluation

Mardi 14h-16h Salle IUFM

- Analyse des conduites d'élèves sur vidéo
- Echanges



Bibliographie

- **M. Travert (2006)**, *Le football en situation. Observer et intervenir*, éditions revue EPS
- **P. Roy (2006)**, *Enseigner le football en EPS*, dossier EPS n°68, éditions revue EPS
- **P. Marle et JF Gréhaigne (2009)**, *Football*, article revue contre-pied
- **J. Andréani (2010)**, *Programmes EPS, compétences attendues dans les APSA et socle commun de connaissances et de compétences. Activité support football*, Groupe de pilotage socle commun et EPS, inspection pédagogique régionale Créteil
- **JF Gréhaigne (2003)**, *Vers une didactique constructiviste en sport collectif* in C. Amade-Escot, *Didactique de l'EP. Etat des recherches*, éditions revue EPS
- **E. Mombaerts (1999)**, *Pédagogie du football. Apprendre à jouer ensemble par la pratique du jeu*, Vigot
- **L. Grün (2012)**, *L'enseignement scolaire du football : un développement contrarié de 1890 à nos jours* in *L'éducation du corps à l'école. Mouvements, normes et pédagogies, 1881-2011* sous la direction de C. Ottogalli-Mazzacavallo et P. Liotard, AFRAPS 2012

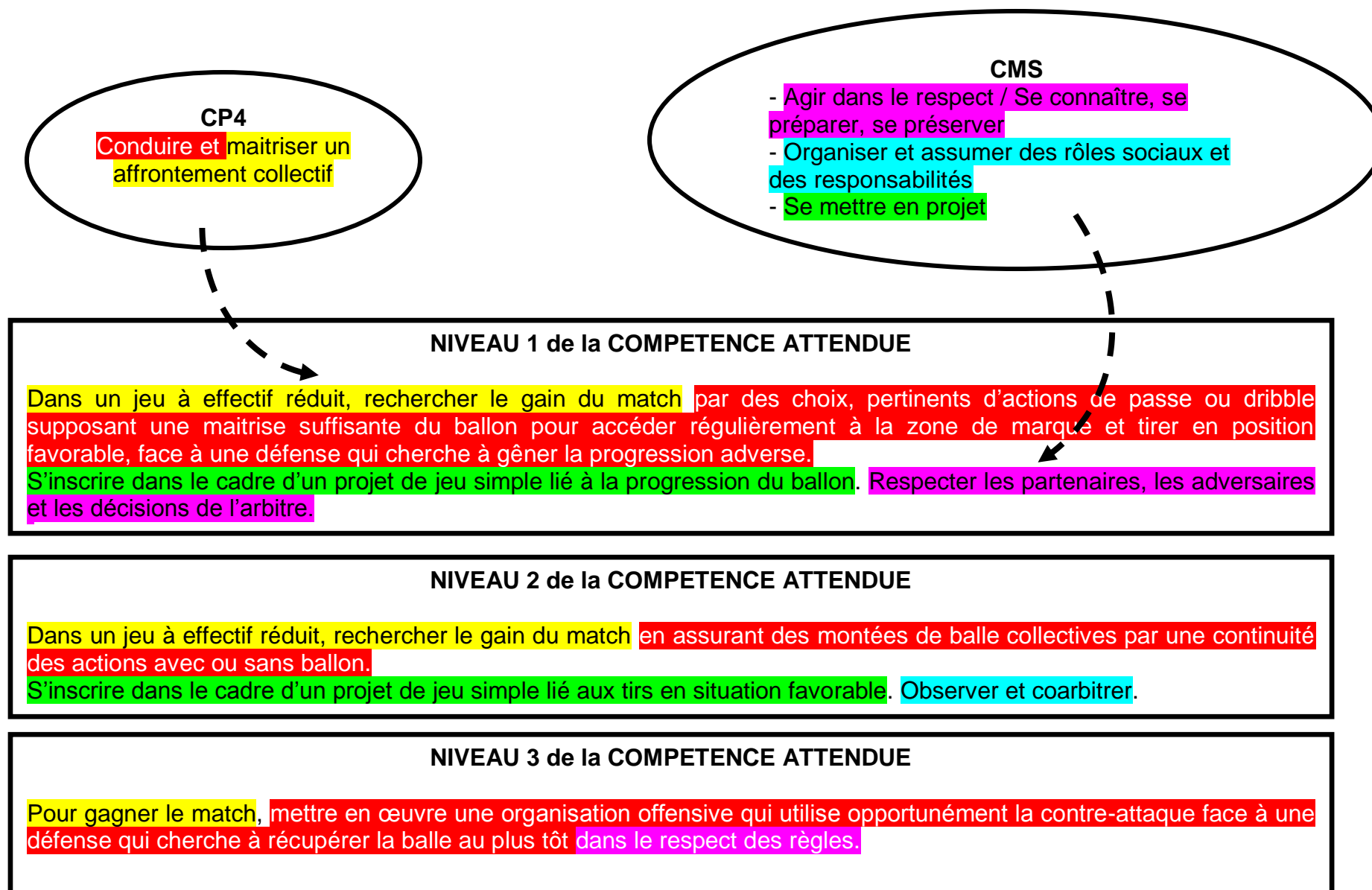
Enjeux du stage

- Proposer quelques **éléments pour structurer un cycle en EPS** par la pratique de l'activité football
 - 2 axes prioritaires ?
 - didactique : quelles acquisitions / quelles S° pour l'atteinte du N2 et du N3 ?
 - pédagogique : comment gérer l'hétérogénéité en football ?
- **Croiser les approches** et les différents vécus de chacun
- **Initier un projet commun** à partir de ce premier temps de formation

Rapide retour sur l'enseignement du football à l'école

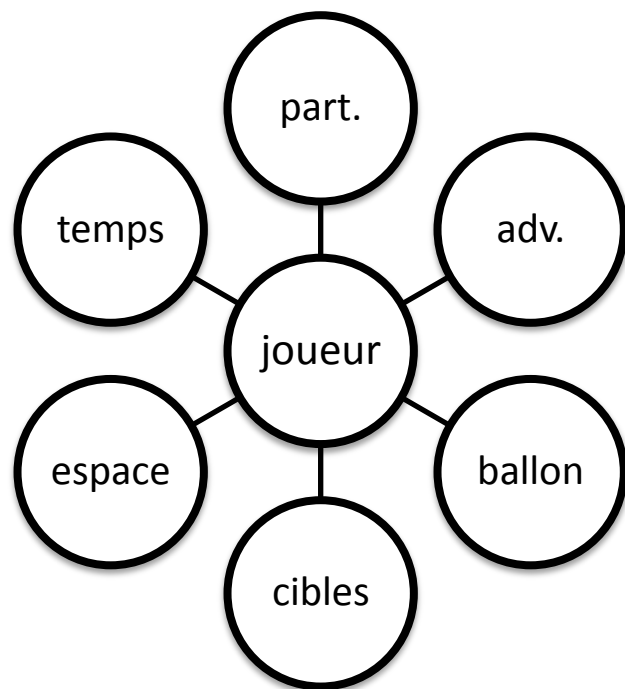
Quand ?	Par qui ?	Comment ?
1890 - 1920	Pas de football à l'école – pratiqué par les adultes	
1923 - 1944	Réservé aux garçons de 16 à 18 ans (enseignement secondaire = élite sociale)	Match de 11 contre 11 (copie de la pratique fédérale)
1945 - 1985	Pratiqué majoritairement par les garçons (la mixité d'apparait réellement dans les lycées qu'à partir de 68)	Méthode analytique Contrôle + passe + conduite + match
1985 - 2012	Filles et garçons mais rarement pratiqué	Méthode plus globale Match à effectif réduit / à thème
Zoom sur 2004	<p style="text-align: center;">Toujours peu pratiqué...</p> <ul style="list-style-type: none"> - 7% des choix au BacGT (40% VB, 20% BB, 20%HB) - 3% des filles / 14% des garçons <p style="text-align: center;">...et peu rentable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moyenne des filles en football : 11,9 (nationale : 12,3) - Moyenne des garçons en football : 12,5 (nationale 13,4) 	

Les niveaux de compétence attendue



6 relations pour construire des situations d'apprentissage

- joueur/partenaire
- joueur/adversaire
- joueur/ballon
- joueur/cible
- joueur/espace
- joueur/temps



NIVEAU 1						
CA	Dans un jeu à effectif réduit, obtenir le gain de la rencontre					
	en accédant régulièrement à la zone de marque	en tirant en position favorable	en gênant la progression adverse	en s'inscrivant dans un projet de jeu lié à la progression du ballon	en respectant les partenaires, les adversaires et l'arbitre	
	Choix pertinents d'actions de passe ou de dribble	Une maîtrise suffisante du ballon	Ressources cognitives et motrices, affectives	Ressources cognitives, motrices et affectives	Ressources cognitives et socio-affectives	Ressources cognitives et socio-affectives
NIVEAU 1 ACQUIS	<p>Ressources affectives et cognitives (perceptives et décisionnelles)</p> <p>Le joueur adapte son choix à la situation proposée en fonction de l'occupation dans le couloir de jeu direct. Le coéquipier demande le ballon à distance de passe efficace (10m) essentiellement dans le sens de l'attaque.</p>	<p>Ressources affectives et motrices (biomécaniques)</p> <p>L'élève absorbe l'énergie du ballon pour le contrôler et la dose pour conduire, dribbler, passer ou tirer si l'adversaire lui laisse du temps pour agir (3m ou 3"). Il différencie frappe pour passer et frappe pour tirer. Il protège son ballon (corps obstacle) dans certaines situations</p>	<p>Ressources cognitives et motrices, affectives</p> <p>Le joueur se positionne dans une zone plus proche du but pour marquer. Son placement n'est pas toujours approprié (de dos, orientation des épaules par rapport à la cible, à l'adversaire)</p>	<p>Ressources cognitives, motrices et affectives</p> <p>Le déf. se replace entre le PB et la cible mais pas toujours de façon pertinente. Des interceptions apparaissent.</p>	<p>Ressources cognitives et socio-affectives</p> <p>Tente de s'inscrire dans le projet de jeu en mettant en relation des indices simples et leur condition d'apparition (perte de balle car...pour...)</p>	<p>Ressources cognitives et socio-affectives</p> <p>Respecte l'intégralité des acteurs, peut encourager ses partenaires et gagne avec humilité</p>
	<p>- Les repères de placement et de déplacement (ballon, Part, Adv, but) PB - Identifier sa position par rapport à la position de l'adversaire direct pour (et mettre en relation cette position et une action) : progresser ou passer ou tirer NPB - Se démarquer à distance de passe, en appui visible ou sur le côté</p>	<p>- Coordonner des actions de contrôle, de conduite, de passe - Utiliser différentes surfaces en fonction des actions envisagées (plat du pied = précision, coup de pied = puissance)</p>	<p>- Prendre ses responsabilités en tant que PB</p>	<p>- Intercepter la transmission du ballon en se plaçant sur les lignes de passes adverses - Prendre ses responsabilités en tant que défenseur</p>	<p>- Comprend le rapport qu'il y a entre les indices observés et les intentions tactiques - Les éléments recensés dans les observations : possessions, pertes de balles, zone de marque, tirs et buts - Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage - Relever des résultats</p>	<p>- Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires</p>
NIVEAU 1 En COURS	<p>Le joueur est inhibé dans sa prise de décision par une surestimation de sa capacité à faire la différence seul. Il peut utiliser la passe pour faire progresser le ballon mais celle-ci peut ne pas être adaptée à la situation (en surnombre par exemple). Le coéquipier demande le ballon souvent trop près ou trop loin du PB, cherche à se démarquer mais de manière inefficace</p>	<p>La conduite de balle est autorisée par un contrôle du ballon du plat du pied. Cependant, l'élève maîtrise son ballon avec un nombre de touches de balle important (4 ou 5) et si l'adversaire lui laisse du temps.</p>	<p>Le joueur frappe au but dans des positions souvent aléatoires (exploit) ou ne prend jamais cette responsabilité. Forme de frappe : coup de pied/pointe de pied (non adaptée)</p>	<p>Défend uniquement sur le PB et oublie les autres adversaires. Se livre dans le duel s'exposant à l'élimination directe par le PB</p>	<p>Respecte les règles mais à encore du mal à accepter la défaite</p>	
	<p>- Le vocabulaire spécifique (corner, but, contrôle, dribble, pénalty) - Les règles simples (engagement, sorties, remises en jeu) PB - se reconnaître attaquant - Identifier sa position par rapport au terrain et à la cible et décide de progresser NPB - Rompre alignement PB – défenseur</p>	<p>- Les repères d'efficacité dans le contrôle, la passe, la conduite - Réaliser des équilibres unipodaux par des transferts d'appuis rapides, des dissociations d'actions pour : contrôler, conduire, dribbler, passer - Dissocier l'articulation de la cheville de la jambe pour utiliser le plat du pied pour contrôler et passer - S'équilibrer avec les segments libres</p>	<p>- Identifier la zone de marque et la position favorable de tir - les repères d'efficacité dans le tir - Identifier sa position par rapport à la cible, aux adversaires</p>	<p>- Les règles du contact - se reconnaître défenseur - Identifier les pertes de balle de son équipe et réagir en fonction de sa position sur le terrain - gêner la progression en contrôlant son engagement et en se plaçant entre le PB et le but (gêner)</p>	<p>- S'engager dans un jeu de façon intègre et avec fair-play</p>	
NIVEAU 1 NON ACQUIS	<p>L'élève décide de dribbler continuellement ou dégage le ballon et engendre souvent un jeu de gagne terrain. Le NPB demande le ballon pour jouer avec sans lien avec la situation. Pas d'intention d'aider mais de jouer à la place. Partenaire fantôme (à la périphérie ou exclusivement en protection de la cible)</p>	<p>L'élève a une action explosive avec le ballon (dégagement ou conduite pointe de pied, contrôle da la semelle). Il ne protège pas son ballon (ballon entre lui et l'adversaire).</p>	<p>Le joueur ne se retrouve jamais en position de frappe ou assimile le dégagement à un tir. Forme de frappe : pointe de pied</p>	<p>Marche quand son équipe n'a pas le ballon ou ne maîtrise pas son engagement (beaucoup de fautes) et court dans tous les sens sans prendre en compte sa position sur le terrain</p>	<p>Projet individualiste (montrer que je suis le meilleur ou cacher mon incompetence). Ne comprend pas l'intérêt des observables relevés.</p>	<p>Cherche à provoquer ses adversaires ou répond à la provocation. Peu tolérant, invective ses partenaires. Contesté les décisions de l'arbitre</p>
CE QUE FAIT L'ELEVE						

NIVEAU 1					
Dans un jeu à effectif réduit, obtenir le gain de la rencontre					
En accédant régulièrement à la zone de marque			En gênant la progression adverse		
Choix pertinents d'actions de passe ou de dribble		Une maîtrise suffisante du ballon		En gênant la progression adverse	
« LE GAGNE-TERRAIN »		« LES CROCODILES »		« LE NON-STOP »	
But : gagner le match		But : Franchir la zone		But : gagner le match	
CR : 200pts/500		CR : nbre de passage/tps ou P°		CR : nbre de victoires/tps	
<p style="text-align: center;">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2C1 +1 +1 / 20m sur 30m / Zone de 10m / Cibles 3/4m - ATT : avancer ; DEF : récup et passe au partenaire ou but = pts - 10 possessions par équipe - Observation : Zone atteinte (facteurs explicatifs) 		<p style="text-align: center;">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3équipes de 3 ou 4 / 40m sur 20m /1ballon chacun pour les partants - Franchissement par passe ou dribble 		<p style="text-align: center;">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4C4 / 20m sur 40m / Cibles 3/4m - Dès qu'une équipe prendre un but : elle est remplacée par E3 	
Dispositif		Dispositif		Dispositif	
<p style="text-align: center;">Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : DEF marche / +1 ATT / 2 cibles - C° : + 1DEF 		<p style="text-align: center;">Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Réduire le pouvoir d'action des DEF (marcher) + augmenter largeur zone - C° : Augmenter nbre de crocodiles + passer en dribble uniquement 		<p style="text-align: center;">Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Nbre de passes limité avant de marquer - C° : Les DEF doivent intercepter uniquement 	
« LA MULTICIBLE »		« LE MINI-GOLF »		« LES TROIS EQUIPES »	
But : marquer		But : Gagner le match		But : gagner le match	
CR : 1but/minute		CR : nbre de tours/tps		CR : Points/tps	
<p style="text-align: center;">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3C3 + 1 joker OFF (ne défend pas) par équipe / 30m sur 30m / 1 ballon - 10 possessions de balle par équipe puis rotation 		<p style="text-align: center;">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5C1 / 40m sur 20m / cibles 4m - Possibilité d'organiser une course aux points : chaque atelier 5pts ou 1 tour complet : 10pts 		<p style="text-align: center;">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2C2+2 / 20m sur 40m / - Faire 10 passes sans que l'ADV ne touche le ballon = 1pt 	
Dispositif		Dispositif		Dispositif	
<p style="text-align: center;">Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Intégrer un deuxième ballon - C° : le joker ne peut pas marquer / varier les types de marque 		<p style="text-align: center;">Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> S° : Jouer sur la distance et le nbre de plots C° : Varier le type de frappe (plat ou coup de pied, pied G ou droit) 		<p style="text-align: center;">Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Intégrer des appuis - C° : Orienter le jeu / augmenter le nbre de joueurs ou diminuer l'espace 	

Compétence attendue de niveau 1		Principes d'élaboration de l'épreuve									
<p>Dans un jeu à effectif réduit, obtenir le gain de la rencontre par des choix pertinents d'actions de passe ou de dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre</p>		<p>- Poule de 4 équipes - 4C4 sur 2 fois 6' - 25m/30m (125m²/joueur) – ballon taille 4 sous gonflé - 2 cibles de 2m chacune – Zone de marque 6m Remises en jeu au pied [+ 1 joker offensif dans chaque équipe (ne défend pas)]</p>									
Points	Indicateurs de compétence		Niveau de compétence non acquis			Niveau de compétence en cours d'acquisition			Niveau de compétence acquis		
8	Efficacité collective dans le gain du match	AZM/possessions	De 0 à 30%			De 30% à 50%			De 50% à 60%		
		Tirs cadrés/AZM	De 0 à 30%			De 30% à 50%			De 50% à 60%		
		Gain des matchs	0 victoire			1 victoire			2 ou 3 victoires		
			0pt			1pt			2pts		
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	<p>Actions positives (A+) - Dribble ou passe vers l'avant (se démarque en avant du PB et à distance) - Tirs cadrés - Gêne (se place entre PB et cible dans le CJD)</p>	Entre 0 et 0,5 A+ / minute (ex. en 8')			Entre 0,5 et 1 A+ / minute			Une A+ et plus / minute		
			- de 2A+	3A+	4A+	5A+	6A+	7A+	8A+	9A+	10A+ et +
			0pt	1pt	2pts	3pts	4pts	5pts	6pts	7pts	8pts
2	Attitude du joueur		Cherche à provoquer ses adversaires ou répond à la provocation. Peu tolérant, invective ses partenaires. Conteste les décisions de l'arbitre			Respecte les règles mais à encore du mal à accepter la défaite			Respecte l'intégralité des acteurs, peu encourager ses partenaires et gagne avec humilité		
			0pt			1pt			2pts		
2	<p>Efficacité dans le rôle d'observateur</p> - 1 observateur : AZM + tirs cadrés - 1 observateur : nbre de possessions / équipe		Ne comprend pas l'intérêt des observables relevés. Projet individualiste			Comprend le rapport qu'il y a entre les indices observés mais ne s'implique pas pour communiquer et élaborer un projet de jeu simple			S'implique dans l'élaboration du projet de jeu simple		
			0pt			1pt			2pts		

Equipe A

Efficacité collective dans le gain du match N1	AZM/possessions	Tirs cadrés/AZM	Gain des matches
Match 1			
Match 2			

Joueurs	Efficacité individuelle dans l'organisation collective N1			Arbitre	Observateur
	Dribble ou passe vers l'avant ou se démarque en avant et à distance	Tirs cadrés	Gêne		
1					
2					
3					
4					
5					

Equipe B

Efficacité collective dans le gain du match N1	AZM/possessions	Tirs cadrés/AZM	Gain des matches
Match 1			
Match 2			

Joueurs	Efficacité individuelle dans l'organisation collective N1			Arbitre	Observateur
	Dribble ou passe vers l'avant ou se démarque en avant et à distance	Tirs cadrés	Gêne		
1					
2					
3					
4					
5					

Contribution à l'acquisition du socle commun de connaissances, de compétences et de culture			
Indicateurs de la compétence de N1 en football		Indicateurs des compétences du socle commun	Compétences du socle commun
Efficacité collective dans le match	AZM/possessions Tirs cadrés/AZM	Faire preuve d'initiative - S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	L'autonomie et l'initiative
Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Dribble ou passe vers l'avant Tirs cadrés	Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations - Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique adaptée à son potentiel - Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	
	Gêne		
Attitude du joueur		Avoir un comportement responsable - Respecter les règles de la vie collective - comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	Les compétences sociales et civiques
Efficacité dans le rôle d'observateur		Dire - Formuler clairement un propos simple - Participer à un échange verbal	La maîtrise de la langue française
		Pratiquer une démarche scientifique et technologique, résoudre des problèmes - Rechercher, extraire et organiser l'information utile	Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique
		S'approprier un environnement informatique de travail - Utiliser les logiciels et les services à disposition (ipad)	La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

NIVEAU 2							
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match							
CA	En assurant des montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon		En optimisant sa réussite au tir	En cherchant à récupérer la balle	En s'inscrivant dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable	En observant	En Co-arbitrant
	En tant que porteur de balle	En tant que non porteur de balle					
	Ressources cognitives (perceptives et décisionnelles) et motrices (biomécaniques)	Ressources cognitives (perceptives et décisionnelles) et motrices (énergétiques)	Ressources cognitives (perceptives et décisionnelles), motrices (biomécaniques) et affectives	Ressources cognitives, motrices (énergétiques) et socio- affectives	Ressources cognitives et affectives	Ressources cognitives et socio- affectives	Ressources cognitives, socio- affectives et motrices (NRJ)
NIVEAU 2 ACQUIS	Le joueur enchaîne rapidement les rôles e PB et de NPB (passe/déplacement). Quelques contrôles orientés si la pression temporelle et spatiale n'est pas très forte	Le joueur demande majoritairement en appui (devant et sur le côté) avec une orientation partagée. Des appels en profondeur, dans le dos des défenseurs, apparaissent.	Le joueur varie les formes de frappe (coup de pied ou plat du pied) pour augmenter sa réussite	Le défenseur contrôle l'engagement du PB Début de répartition des rôles : couverture	Elabore et communique un projet de jeu en s'appuyant sur des indicateurs simples. Met en lien indicateur et intention tactique (tir en position favorable pour...)	Analyse et propose des perspectives d'évolution simples à l'équipe	Les arbitres suivent le déplacement du jeu, restent proches du ballon et sifflent de plus en plus pertinemment
	- jouer en appui court ou plus long au sol - Se mettre dans le sens du jeu en 2 ou 3 touches de balle, pour se déplacer rapidement vers l'avant en conduisant le ballon	- solliciter le ballon entre les défenseurs dans le sens du but attaqué (appel profond) - s'écarter du PB et s'orienter pour assurer la continuité du jeu	- Met en relation les différentes formes de frappe dans le ballon et la situation de jeu	- se placer et se replacer pour se répartir les rôles (si un presse je le couvre)	- Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies - Communiquer les résultats pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple	- Critères d'efficacité du projet de jeu - Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés - Prendre de la distance sur le FB de ht niveau	- Se déplacer en coordination avec les joueurs et son co-arbitre - S'imposer dans ses décisions
NIVEAU 2 EN COURS	Le joueur recherche en permanence ses partenaires (il cherche avant tout à ne pas perdre la balle) mais parfois de façon inopportune (n'exploite pas les espaces libres, les supériorités numériques. Son déplacement après la passe reste stéréotypé.	Le joueur se déplace et propose des solutions de passe mais ses appels de balle ne sont pas toujours adaptés à la situation de jeu (lieu, moment, type)	Le joueur adopte une position appropriée (bras, pied d'appui) mais n'utilise qu'une seule alternative : il tire (coup de pied) lorsqu'il est dans une zone proche du but	Le déf. presse le PB et ne se fait plus éliminer facilement.	- Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies - Communiquer les résultats pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple	Observe avec vigilance et perçoit une S° favorable et son exploitation	Les arbitres se répartissent les rôles (espace de jeu, règles précises à observées) mais restent statiques. Ils sifflent trop souvent
	- vocabulaire : passe et suit, passe et va - Enchaîner des actions de passe et de déplacement pour donner et recevoir en mouvement	- Varier l'intensité de ses courses - Décrocher d'une position dos au but attaqué (appui au PB)	- Intègre les principes d'efficacité au tir et les adopte dans une situation sans crise temporelle	- Dissuader les passes et jaillir pour récupérer le ballon (interception) - Agir sur le PB : presser	- Prendre en compte les infos données par les obs.	- Indicateurs de conservation et de progression, de S° favorable de tir - Repère une situation favorable et son exploitation - Garder sa vigilance, sa rigueur	- Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles - Effectuer le geste correspondant à la faute - Connaître le score à tout moment de la rencontre - rester impartial et neutre
NIVEAU 2 NON ACQUIS	Le joueur adapte son choix à la situation (présence ou absence d'adversaire dans le CJD). L'élève absorbe l'énergie du ballon pour le contrôler et la dose pour conduire, dribbler, passer ou tirer si l'adversaire lui laisse du temps pour agir (5m ou 3").	Le joueur NPB demande le ballon à distance de passe efficace (10m) essentiellement dans le sens de l'attaque.	Le joueur se positionne dans une zone plus proche du but pour marquer. Son placement n'est pas toujours approprié (de dos, orientation des épaules par rapport à la cible, à l'adversaire). Une seule forme de frappe (coup de pied ou pointe)	Se replace défensivement de façon à occuper le terrain mais pas toujours de façon pertinente. Des interceptions apparaissent.	Tente de s'inscrire dans le projet de jeu en mettant en relation des indices simples et leur condition d'apparition (perte de balle car...)	L'observateur ne reste pas vigilant sur l'intégralité de la rencontre. Il oublie certains indicateurs	L'arbitre a une position statique et hésite à siffler les fautes (quand il les voit)
CE QUE FAIT L'ELEVE							

NIVEAU 2

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match

En assurant des montées de balle collective par une continuité des actions avec ou sans ballon		En tant que porteur de balle		En tant que non porteur de balle		En cherchant à récupérer la balle	
« LES DEUX CIBLES »		« LA FLECHE »		« ILS ARRIVENT ! »			
But : gagner le match	CR : 3 buts ou 6 tirs cadrés en 6'	But : Gagner le match	CR : nbre tirs cadrés/tps	But : gagner le match	CR : nbre de récup ou tirs /tps		
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour marquer : tirer au sol - Observation : nombre tirs/buts / Arbitres 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dès que le ballon franchit la zone OFF les DEF dans la zone OFF adverse ne peuvent plus défendre 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4C4 (1 gardien) / 30m sur 40m / Cibles 3/4m - 30" sans récupérer = 1 ATT en plus (si récup = les ATT sortent) 			
<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 			
<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Sans gardien - C° : Enlever le joker = égalité numérique ou intégrer le HJ 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Intégrer un joker OFF / réduire le pouvoir d'action du DEF - C° : Limiter tps pour tirer ou nbre de passes avant le tir 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Limiter le nbre de passes pour les ATT / départ 1ATT contre 2DEF - C° : Faire entrer 2 ATT en même temps 			
« LE STOPBALL »		« LE PASSAGE »		« TOI ET MOI »			
But : gagner le match	CR : nbre de points/tps	But : gagner le match	CR : nbre de passage ou tirs/tps	But : gagner le match	CR :		
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4C4 (1joker OFF par équipe)/ 20m sur 40m / Embut : 10m - Bloquer le ballon dans l'embut en dribblant ou en passant 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zones bloquées pour les DEF (à la récup=passé ou but) / 1 ATT peut changer de zone (en dribblant ou en passant) / 10 possessions 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1C1 +1 +1 / 10m sur 20m / - Atteindre un appui = 1pt / les 2 = 5pts 			
<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 			
<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Invulnérabilité du PB ou le DEF intercepte uniquement - C° : uniquement en passant à un joueur hors de la zone 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Passer la zone par une passe uniquement / ATT décroche - C° : DEF peut revenir défendre / Réduire tche de balle 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Réduire l'espace - C° : 2C2 / 2 appuis avec PB / Faire sortir le PB de l'espace de jeu 			

Compétence attendue de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve											
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer</p>		<p>- Poule de 4 équipes - 5C5 (dont 1 gardien) sur 2 fois 8' - 30m/40m (150m²/joueur) – ballon taille 4 sous gonflé - Zone de marque 10m (hors-jeu dans la ZM) Remises en jeu au pied [+ 1 joker offensif (joue avec l'équipe qui a le ballon)]</p>											
Points	Indicateurs de compétence	Niveau de compétence non acquis			Niveau de compétence en cours d'acquisition			Niveau de compétence acquis					
8	Efficacité collective dans le gain du match	Tirs cadrés /P°			De 0 à 30%			De 30% à 50%			De 50% à 60%		
		Buts/tirs cadrés			De 0 à 30%			De 30% à 50%			De 50% à 60%		
		Gain des matchs			0 victoire			1 victoire			2 ou 3 victoires		
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Actions positives (A+)			Entre 0 et 0,5 A+ / minute (ex. en 8')			Entre 0,5 et 1 A+ / minute			Une A+ et plus / minute		
		- Dribble ou passe vers l'avant et redemande dans un espace libre (+ Appel en appui ou en profondeur)			- de 2A+	3A+	4A+	5A+	6A+	7A+	8A+	9A+	10A+ et +
		- Tirs cadrés - Presse ou intercepte			0pt	1pt	2pts	3pts	4pts	5pts	6pts	7pts	8pts
2	Efficacité dans le rôle d'arbitre	L'arbitre a une position statique et hésite à siffler les fautes (quand il les voit)			Les arbitres se répartissent les rôles (espace de jeu, règles précises à observées) mais restent statiques. Ils sifflent trop souvent			Les arbitres suivent le déplacement du jeu, restent proches du ballon et sifflent de plus en plus pertinemment					
		0pt			1pt			2pts					
2	Efficacité dans le rôle d'observateur - 1 observateur : tirs cadrés + possessions - 1 observateur : buts	L'observateur ne reste pas vigilant sur l'intégralité de la rencontre. Il oublie certains indicateurs.			Observe avec vigilance et perçoit une S° favorable et son exploitation			Analyse et propose des perspectives d'évolution à l'équipe					
		0pt			1pt			2pts					

Equipe A

Efficacité collective dans le gain du match N2	Tirs cadrés / possessions	Buts/Tirs cadrés	Gain des matches
Match 1			
Match 2			

Joueurs	Efficacité individuelle dans l'organisation collective N2			Arbitre	Observateur
	Dribble ou passe vers l'avant et redemande dans un espace libre	Tirs cadrés	Presse ou intercepte		
1					
2					
3					
4					
5					

Equipe B

Efficacité collective dans le gain du match N2	Tirs cadrés/possessions	Buts/Tirs cadrés	Gain des matches
Match 1			
Match 2			

Joueurs	Efficacité individuelle dans l'organisation collective N2			Arbitre	Observateur
	Dribble ou passe vers l'avant et redemande dans un espace libre	Tirs cadrés	Presse ou intercepte		
1					
2					
3					
4					
5					

Contribution à l'acquisition du socle commun de connaissances, de compétences et de culture			
Indicateurs de la compétence de N2 en football		Indicateurs des compétences du socle commun	Compétences du socle commun
Efficacité collective dans le match	TC/possessions Buts/Tirs cadrés	Faire preuve d'initiative - S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	L'autonomie et l'initiative
Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Dribble rapide ou passe vers l'avant et redemande + appel en appui ou en profondeur	Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations - Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique adaptée à son potentiel - Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	
	Tirs cadrés		
	Intercepte et Presse		
Efficacité dans le rôle d'arbitre		Avoir un comportement responsable - Respecter les règles de la vie collective - comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	Les compétences sociales et civiques
Efficacité dans le rôle d'observateur		Dire - Formuler clairement un propos simple - Participer à un échange verbal	La maîtrise de la langue française
		Pratiquer une démarche scientifique et technologique, résoudre des problèmes - Rechercher, extraire et organiser l'information utile	Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique
		S'approprier un environnement informatique de travail - Utiliser les logiciels et les services à disposition (ipad)	La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

NIVEAU 3						
CA	Pour gagner le match					
	En mettant en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque		En optimisant sa réussite au tir	En cherchant à récupérer la balle le au plus tôt	En observant	En arbitrant
	En tant que porteur de balle	En tant que non porteur de balle				
	Ressources cognitives (perceptives et décisionnelles) et motrices (biomécaniques)	Ressources cognitives (perceptives et décisionnelles) et motrices (énergétiques)	Ressources cognitives (perceptives et décisionnelles), motrices (biomécaniques) et affectives	Ressources cognitives et socio- affectives	Ressources cognitives et socio-affectives	Ressources cognitives, motrices et socio-affectives
NIVEAU 3 ACQUIS	Le joueur déclenche de plus en plus souvent sa passe dans l'espace avant en fonction de la position de l'adversaire et au bon moment. Reste en difficulté lorsque le bloc défensif adverse s'est rapidement replacé.	Le joueur NPB adapte ses déplacements à la situation de jeu et coordonne ses déplacements avec les possibilités du PB (démarré dans le bon tempo) quand l'espace libre est assez important (entre 5m et 10m)	Le joueur tire ou enchaîne un duel face au gardien en fonction de la situation de jeu (sa position, celle des adv, du gardien)	Le repli défensif est plus rapide et plus efficace. La mise en place d'une défense placée est de plus en plus fréquente	Analyse et propose des perspectives d'évolution à l'équipe	Les arbitres suivent le déplacement du jeu, restent proches du ballon et sifflent de plus en plus pertinemment
	- Rechercher prioritairement la passe dans la course d'un partenaire démarqué dans l'espace avant - Rechercher la profondeur	- Exploiter la profondeur et les couloirs latéraux - Adapter sa course en fonction de la situation de jeu (course vers l'avant ou décrochage). - Prélever les indices (regard du PB, position cible, adv. et part...) pour produire son appel de balle	- décide de tirer ou de dribbler le gardien en fonction de la situation (temps, position du gardien, propres qualités de tir...)	- Différencier les rôles défensifs (sur PB, NPB ou trajectoires) - Se responsabiliser par rapport à un adversaire dans sa zone	- Critères d'efficacité du projet de jeu - Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés - Prendre de la distance sur le FB de ht niveau	- Se déplacer en coordination avec les joueurs et son co-arbitre - S'imposer dans ses décisions
NIVEAU 3 EN COURS	Le joueur conduit son ballon plus vite et en limitant les pertes de balle. Il varie passes courtes et passes dans la profondeur mais celles-ci provoquent encore un déchet important	Le joueur alterne les décrochages en appui et les appels en profondeur mais souvent trop tôt (hors-jeu) ou trop tard (réduction de l'espace)	Le joueur prend en compte sa position et la position du gardien pour tirer	Le repli défensif est encore trop long à se mettre en place. Il reste dépendant de la qualité de la CA adverse.	Observe avec vigilance et perçoit une S° favorable et son exploitation	Les arbitres se répartissent les rôles (espace de jeu, règles précises à observées) mais restent statiques. Ils sifflent trop souvent
	- Prélever des indices variés (position adv/NPB, capacité à conduire vite) pour gérer l'alternative passe/conduite de balle - Conduire sa balle sur différents rythmes	- Se déplacer de manière à voir simultanément le trajet du ballon et la cible adverse (orientation partagée PB/cible pendant la course)	- Connaître ses points forts et ses points faibles ainsi que ceux du gardien - Mettre en relation ces paramètres et un choix de frappe	- Agir sur le PB : orienter pour l'isoler et harceler - Stopper ou ralentir la progression du PB (recul frein)	- Indicateurs de conservation et de progression, de S° favorable de tir - Repère une situation favorable et son exploitation - Garder sa vigilance, sa rigueur	- Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles - Effectuer le geste correspondant à la faute - Connaître le score à tout moment de la rencontre - rester impartial et neutre
NIVEAU 3 NON ACQUIS	Le joueur enchaîne rapidement les rôles e PB et de NPB (passe/déplacement). Quelques contrôles orientés si la pression temporelle et spatiale n'est pas très forte	Le joueur demande majoritairement en appui (dans l'espace avant proche du PB). Des appels en profondeur, dans le dos des défenseurs, apparaissent.	Le joueur varie les formes de frappe (coup de pied ou plat du pied) pour augmenter sa réussite (précision ou force)	Le défenseur contrôle l'engagement du PB. Début de couverture	L'observateur ne reste pas vigilant sur l'intégralité de la rencontre. Il oublie certains indicateurs	L'arbitre a une position statique et hésite à siffler les fautes (quand il les voit)
CE QUE FAIT L'ELEVE						

NIVEAU 3					
Pour gagner le match					
Mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque En tant que porteur de balle		En tant que non porteur de balle		En cherchant à récupérer la balle au plus tôt	
« LE TGV »		« LA ZONE DE VERITE » *		« TOP CHRONO »	
But : gagner le match	CR : 3 buts ou 6 tirs cadrés en 6'	But : Gagner le match	CR : buts ou TC/tps	But : gagner le match	CR : nbre de récup/tps
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la perte du ballon : 1 DEF contourne le plot - Si but : départ du gardien + DEF contournent les plots - HJ 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5C5 (1 gardien) / 30m sur 45m / Cibles 3/4m - Obligation de défendre dans la zone défensive - HJ 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si récup en moins de 30" + 5 passes = 1 DEF en moins 	
<p>Dispositif</p>		<p>Dispositif</p>		<p>Dispositif</p>	
<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : 2 DEF contournement / Augmenter la distance des plots - C° : 5C5 / position du plot 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Réduire zone défensive - C° : 5C5 / 1 DEF peut presser et défendre sur tout le terrain 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Intégrer des appuis autour du terrain - C° : Jouer sur le tps de récup et le nombre de passes 	
« LA CASCADE » *		« OU TU VEUX, OU TU PEUX » *		« LA RECUP' DE FEU »	
But : gagner le match	CR : nbre passage/P°	But : gagner le match	CR : buts ou TC/tps	But : gagner le match	CR : nbre de pts/tps
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrées en cascade / 20m sur 45m - 2 équipes / 15 possessions - 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5C5 (2 gardiens) / 30m sur 45m / cibles 4m - Si récupération zone centrale = possibilité de marquer dans un des 2 buts 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ATT : marquer ; DEF : si récup Z1 :10pts, Z2 : 20pts, Z3 : 30 pts ou Récup + passage de zone / récup + TC / récup + buts 	
<p>Dispositif</p>		<p>Dispositif</p>		<p>Dispositif</p>	
<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Retarder le « 4 » / Intégrer 1 ATT en plus - C° : Temps pour passer la zone limité 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Augmenter taille zone centrale / DEF intercepte mais ne presse pas - C° : Orientation en 2 touches de balle voire en une 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : taille des zones / limiter le nbre de passes pour les ATT - C° : Interdiction de revenir défendre dans la Z1 (ou Z1+Z2) 	

Compétence attendue de niveau 3			Principes d'élaboration de l'épreuve								
Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque			- Poule de 3 équipes - 5C5 (dont 1 gardien) sur 2 fois 8' - 30m/45m (170m ² /joueur) – ballon taille 4 ou 5 - Zone de marque 10m (hors-jeu dans la ZM) Remises en jeu au pied Double score - Tirs cadrés en moins de 30' ou 45'' après la récupération = 5pts sinon 1 pt								
Points	Indicateurs de compétence		Niveau de compétence non acquis			Niveau de compétence en cours d'acquisition			Niveau de compétence acquis		
8	Efficacité collective dans le gain du match	Points bonus	De 0 à 3 points bonus			De 3 à 5 points bonus			Plus de 5 points bonus		
		Buts/tirs cadrés	1 point			2 points			3 points		
		Gain des matchs	De 0 à 30%			De 30% à 50%			De 50% à 60%		
			1 point			2 points			3 points		
			0 victoire			1 victoire			2 ou 3 victoires		
			0pt			1pt			2pts		
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Actions positives (A+) - Dribble rapide ou passe vers l'avant et redemande dans un espace libre (Appel en profondeur orientation partagée) - Buts - Recul frein	Entre 0 et 0,5 A+ / minute (ex. en 8')			Entre 0,5 et 1 A+ / minute			Une A+ et plus / minute		
			- de 2A+	3A+	4A+	5A+	6A+	7A+	8A+	9A+	10A+ et +
			0pt	1pt	2pts	3pts	4pts	5pts	6pts	7pts	8pts
2	Efficacité dans le rôle d'arbitre		L'arbitre a une position statique et hésite à siffler les fautes (quand il les voit)			Les arbitres se répartissent les rôles (espace de jeu, règles précises à observées) mais restent statiques. Ils sifflent trop souvent			Les arbitres suivent le déplacement du jeu, restent proches du ballon et sifflent de plus en plus pertinemment		
			0pt			1pt			2pts		
2	Efficacité dans le rôle d'observateur - 1 observateur : tirs cadrés + possessions - 1 observateur : buts		L'observateur ne reste pas vigilant sur l'intégralité de la rencontre. Il oublie certains indicateurs.			Observe avec vigilance et perçoit une S° favorable et son exploitation			Analyse et propose des perspectives d'évolution à l'équipe		
			0pt			1pt			2pts		

Equipe A

Efficacité collective dans le gain du match N3	Points bonus																				Buts/Tirs cadrés	Gain des matches
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Match 1																						
Match 2																						

Joueurs	Efficacité individuelle dans l'organisation collective N3			Arbitre	Observateur
	Dribble rapide vers l'avant + appel en profondeur	Tirs cadrés/buts	Recul frein		
1					
2					
3					
4					
5					

Equipe B

Efficacité collective dans le gain du match N3	Points bonus																				Buts/Tirs cadrés	Gain des matches
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Match 1																						
Match 2																						

Joueurs	Efficacité individuelle dans l'organisation collective N3			Arbitre	Observateur
	Dribble rapide vers l'avant + appel en profondeur	Tirs cadrés/buts	Recul frein		
1					
2					
3					
4					
5					

Contribution à l'acquisition du socle commun de connaissances, de compétences et de culture			
Indicateurs de la compétence de N3 en football		Indicateurs des compétences du socle commun	Compétences du socle commun
Efficacité collective dans le match	Contre-attaque Buts/Tirs cadrés	Faire preuve d'initiative - S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	L'autonomie et l'initiative
Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Dribble rapide ou passe vers l'avant et redemande + appel en appui ou en profondeur	Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations - Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique adaptée à son potentiel - Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	
	buts		
	Recul frein		
Efficacité dans le rôle d'arbitre		Avoir un comportement responsable - Respecter les règles de la vie collective - comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	Les compétences sociales et civiques
Efficacité dans le rôle d'observateur		Dire - Formuler clairement un propos simple - Participer à un échange verbal	La maîtrise de la langue française
		Pratiquer une démarche scientifique et technologique, résoudre des problèmes - Rechercher, extraire et organiser l'information utile	Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique
		S'approprier un environnement informatique de travail - Utiliser les logiciels et les services à disposition (ipad)	La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication