

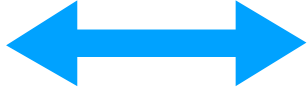
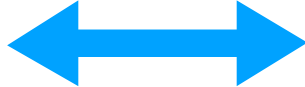
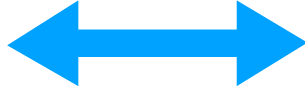
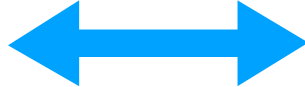
# FOOTBALL

Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré.

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 2 fois 8 minutes entrecoupées d'une mi-temps de 5 minutes. Lors de chaque mi-temps, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.

La mi-temps est un temps de concertation, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du football à 7.

Les rencontres sont arbitrées par 3 élèves : 1 arbitre principal, 2 assistants. Le tournoi est organisé par 5 élèves. L'AFL1 évalué sur 12 points est évalué le jour de l'épreuve. L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve. La répartition sur 8 points (4-4/2-6/6-2) choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve. Pour l'AFL 3 l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis en début de séquence parmi (arbitre, observateur, organisateur).

AFL	Eléments à évaluer	Repères d'évaluation			
		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL1 12 points	<b>S'engager physiquement, tactiquement et techniquement dans l'activité et vers son projet .</b>	<p><b><u>Joueur spectateur :</u></b> <b>Offensif :</b> <u>PB</u> : le rapport avec le ballon est compliqué, l'élève n'utilise pas les surfaces adaptées pour réaliser les gestes techniques spécifiques liés à l'activité. <u>NPB</u> : L'élève est régulièrement statique. <b>Défensif :</b> L'élève est régulièrement statique.</p>	<p><b><u>Joueur intermittent :</u></b> <b>Offensif</b> <u>PB</u> : L'élève est capable de réaliser des gestes techniques de base (passe, tir) avec les surfaces adaptées. Le regard est encore souvent fixé sur le ballon. L'orientation du jeu est donc limité. <u>NPB</u> : L'élève est régulièrement en mouvement mais ses propositions ne sont pas pertinentes et il reçoit très rarement le ballon. <b>Défensif :</b> L'élève est en mouvement mais son efficacité est faible car il est rarement entre le ballon et le but.</p>	<p><b><u>Joueur engagé et réactif :</u></b> <b>Offensif :</b> <u>PB</u> : Les gestes techniques de bases sont acquis et se mettent au service de l'orientation du jeu grâce à un regard détaché du ballon. La pertinence des choix manquent de régularité. <u>NPB</u> : L'élève est en mouvement constant, ses propositions s'engagent dans des espaces libres, le timing n'est pas toujours correct. <b>Défensif :</b> Elève en mouvement, se plaçant entre le but et le ballon. Gain en efficacité grâce à son choix de rôle défensif en fonction de sa proximité de la zone de perte de balle.</p>	<p><b><u>Joueur ressource et décisif :</u></b> <b>Offensif :</b> <u>PB</u> : Elève techniquement propre, capable de faire des différences individuelle, d'orienter le jeu, ses choix sont très régulièrement pertinents. <u>NPB</u> : Elève qui se déplace toujours dans le bon espace, qui change de rythme permettant de créer de l'incertitude, son timing est très régulièrement le bon. Est capable de créer des espaces pour ses partenaires. <b>Défensif :</b> Elève gagnant très souvent ses duels, en avance sur l'attaque grâce à une excellente anticipation. Articule ses actions avec ses partenaires.</p>
	<b>6 points</b>	<i>0 - 1,5 points</i>	<i>1,5 - 3 points</i>	<i>3 - 4,5 points</i>	<i>4,5 - 6 points</i>
	<p><b>Matches :</b> Pour chacun des deux éléments de l'AFL 1, l'élève est positionné dans un degré et la note s'ajuste en fonction de la proportion de match gagné.</p>	<p><b>1er</b> : note au max du bandeau <b>2ème et 3ème</b> : note intermédiaire <b>Dernier</b> : note min du bandeau</p> 	<p><b>1er</b> : note au max du bandeau <b>2ème et 3ème</b> : note intermédiaire <b>Dernier</b> : note min du bandeau</p> 	<p><b>1er</b> : note au max du bandeau <b>2ème et 3ème</b> : note intermédiaire <b>Dernier</b> : note min du bandeau</p> 	<p><b>1er</b> : note au max du bandeau <b>2ème et 3ème</b> : note intermédiaire <b>Dernier</b> : note min du bandeau</p> 

	<p><b>Créer un projet de jeu réaliste au vu de ses capacités et de ses adversaires.</b></p> <p><b>Ajuster son projet et son activité au vue de l'évolution du rapport de force.</b></p>	<p><b>Offensif :</b> Equipe désorganisée, aucune adaptation à l'équipe adverse. Jeu très direct et individuel.</p> <p><b>Défensif :</b> Equipe désorganisée, aucune adaptation à l'équipe adverse.</p>	<p><b>Offensif :</b> Un début d'organisation est observé, les joueurs se donnent des rôles, qu'ils ont du mal à respecter. Utilisation dominante du couloir de jeu direct.</p> <p><b>Défensif :</b> Un début d'organisation est observé, les joueurs se donnent des rôles, qu'ils ont du mal à respecter. La pression est individuelle et non collective. Pas d'adaptation en fonction des atouts adverses.</p>	<p><b>Offensif :</b> Mise en danger de l'adversaire par une utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. L'équipe est capable de choisir entre un jeu rapide et un jeu placé. L'utilisation de l'espace est opportun, permettant de créer des situations favorables.</p> <p><b>Défensif :</b> Défense organisée et étagée pour perturber la progression adverse (élève intercepteur en repli et élève harceler). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>	<p><b>Offensif :</b> Capacité d'adaptation et réactivité collective aux problèmes posés. La circulation de balle, le déplacement des joueurs et les changements de rythme permettent de créer de l'incertitude. Les joueurs se déplacent et se replacent en fonction de leurs coéquipiers permettant la continuité du jeu et l'allongement des phases de possession.</p> <p><b>Défensif :</b> Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle haute valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace et partage des repères communs pour déclencher la récupération collective du ballon.</p>
	<i>6 points</i>	<i>0 - 1,5 points</i>	<i>1,5 - 3 points</i>	<i>3 - 4,5 points</i>	<i>4,5 - 6 points</i>
AFL2	<p><b>S'engager physiquement de façon régulière dans les séances et les exercices pour être capable d'identifier ses progrès, ses points forts et points faibles.</b></p>	<p><b>Le spectateur</b> Elève peu investi lors des entraînements qui applique peu les consignes et ne cherche pas à réussir les exercices proposés au cours de la séquence. Il est un frein au collectif.</p>	<p><b>Le consommateur</b> S'engage dans les exercices proposés sans pour autant chercher à s'améliorer. Il ne cherche pas à se surpasser pour progresser. Son engagement est proportionnel à son humeur où le plaisir qu'il peut éprouver face aux situations proposées.</p>	<p><b>Le moteur</b> S'engage de façon autonome et régulière. L'élève fourni la quantité d'effort et la qualité de travail nécessaire à son progrès. Capable d'identifier des axes de progression pour les séances à venir.</p>	<p><b>L'efficace</b> Engagement autonome et réfléchi. L'élève connaît ses points forts et ses points faibles. Il cherche en permanence à progresser de manière individuelle mais se trouve également moteur dans l'engagement de son équipe.</p>
	<i>2 / 4 / 6 points</i>	<i>0-0,5 // 0-1 // 0-1,5 points</i>	<i>0,5-1 // 1-2 // 1,5-3 points</i>	<i>1-1,5 // 2-3 // 3-4,5 points</i>	<i>1,5-2 // 3-4 // 4,5-6 points</i>
	<p><b>Arbitrer une rencontre avec autorité, justesse et loyauté.</b></p> <p><b>Accepter les décisions arbitrales.</b></p> <p><b>Communiquer avec le vocabulaire spécifique à l'activité.</b></p>	<p><b>Mobilité :</b> Sé déplace très rarement. Se retrouve loin des actions.</p> <p><b>Intervention :</b> Utilisation du sifflet aléatoire. Décision longue et incertaine créant des tensions entre les joueurs.</p> <p><b>Connaissance règlement, vocabulaire</b> La connaissance du règlement est très insuffisante. Les gestes et le vocabulaire spécifique ne sont pas maîtrisés</p> <p><b>Autorité :</b> Peu voir pas d'autorité, n'assume pas son statut d'arbitre.</p>	<p><b>Mobilité :</b> Début de mobilité, pas de changement de rythme. Trop loin ou trop proche de l'action. Parfois il gêne les joueurs.</p> <p><b>Intervention :</b> L'utilisation du sifflet est acquise. La prise de décision reste assez longue.</p> <p><b>Connaissance règlement, vocabulaire :</b> Les gestes et le vocabulaire sont utilisés de façon irrégulière. Les règles sont acquises.</p> <p><b>Autorité :</b> Se repose beaucoup sur les assistants. Ses décisions sont timides.</p>	<p><b>Mobilité :</b> Il est actif, cherche à être proche de l'action sans la gêner.</p> <p><b>Intervention :</b> L'intervention est prompt, avec le coup de sifflet, la gestuelle et l'explication.</p> <p><b>Connaissance règlement, vocabulaire :</b> Les explications sont argumentées grâce à l'utilisation d'un vocabulaire bien spécifique.</p> <p><b>Autorité :</b> Prends ses responsabilités. Les décisions sont prises avec assurances. Quelques joueurs le mettent encore en difficulté.</p>	<p><b>Mobilité :</b> Arbitre actif et à la recherche du meilleur angle de vue, adaptation constante pour avoir une vision optimale de l'action.</p> <p><b>Intervention :</b> L'intervention (coup de sifflet, gestuelle, explication) est franche, rapide permettant une reprise du jeu rapide.</p> <p><b>Connaissance règlement, vocabulaire :</b> Connaissance parfaite du règlement. Il sait l'adapter en fonction du niveau des participants pour favoriser la continuité du jeu et la réussite tout en préservant la logique de l'activité.</p> <p><b>Autorité :</b> Il a gagné la confiance des joueurs. La rencontre est sereine.</p>
	<i>1 / 2 / 3 points</i>	<i>0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points</i>	<i>0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points</i>	<i>0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points</i>	<i>0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points</i>

<b>AFL3</b>	<b>Observer, recueillir des données, les analyser pour dégager des axes d'amélioration.</b>	<b>Le désintéressé</b> Peu attentif au jeu. Prélève que très peu d'information. L'analyse quantitative est très approximative et l'analyse qualitative est inexistante.	<b>Le flouté</b> Les données statistiques sont recueillies. Mais l'interprétation manque de cohérence.	<b>L'averti</b> Recueil complet, analyse cohérente. Situe correctement le niveau de jeu de l'élève.	<b>L'expert</b> Capable de choisir des critères d'observation pertinents en fonction du thème d'observation. Il est ensuite capable de proposer une analyse fine, argumenté par les chiffres et ses connaissances, afin de proposer un axe d'amélioration.
	<b>1 / 2 / 3 points</b>	<b>0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points</b>	<b>0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points</b>	<b>0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points</b>	<b>0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points</b>
	<b>Organiser avec sérieux, rigueur un tournoi sportif.</b>	<b>Organisateur désintéressé.</b> Peu impliqué. Se laisse porter par ses camarades. Prends que rarement la parole devant ses camarades. La présentation est bâclée. Recueil des résultats n'est pas visible pour les autres.	<b>Organisateur désorganisé.</b> S'implique mais est désorganisé. Les outils de présentation et de recueil des résultats sont créés mais l'utilisation n'est pas optimale. Très peu de visibilité de l'avancement du tournoi pour les participants. La prise de parole est timide.	<b>Organisateur ordonné.</b> S'implique avec rigueur. En amont les fiches de recueil (résultats, classement) ont été créés. L'affichage a été réfléchi et permet une visibilité des informations importantes en lien avec le tournoi (ordre des matchs résultats, classement).	<b>Organisateur expert.</b> En amont la création des fiches de recueil et d'organisation a été sérieuse. L'affichage et la communication vocale est efficace. Recueil des informations supplémentaires type « buteur ».
<b>1 / 2 / 3 points</b>	<b>0-0,25 // 0-0,5 // 0-0,75 points</b>	<b>0,25-0,5 // 0,5-1 // 0,75-1,5 points</b>	<b>0,5-0,75 // 1-1,5 // 1,5-2,25 points</b>	<b>0,75-1 // 1,5-2 // 2,25-3 points</b>	