

Foot 5ème

Foot 5ème

	Maîtrise insuffisante 10	Maîtrise fragile 25	Maîtrise satisfaisante 40	Très bonne maîtrise 50
Solidarité Coopération entraide respect - et mise en situation favorable 20%	Seul 1 joueur tire en situation favorable	Seuls 2 joueurs de l'équipe tirent en situation favorable	Les 3 joueurs ont au moins une fois tiré en situation favorable	Les 4 joueurs ont au moins une fois tiré en situation favorable
Le Porteur de Balle (PB) Motricité foot et l'organisation collective Coordonner des actions motrices simples 20%	Le joueur guidé par le ballon contrôle explosif pas d'alternative de choix de passe. Si il a la balle s'en débarrasse	Le précis à l'arrêt Ne progresse pas avec la balle mais oriente le ballon vers la cible dès la prise de balle vers une zone avec ou sans danger. Les vitesses de balles ne sont pas ajustées . Très <u>peu voire pas de tir</u>	Le joueur qui guide la balle <u>contrôle correct</u> de la balle permettant une lecture de jeu de l'espace proche pour prendre des décisions. Orienté le ballon vers la cible dès la prise de balle vers une zone sans danger Différencie frappe passe et frappe tir . Tirs souvent aléatoires ou ne prend jamais cette responsabilité	Précis en déplacement orienté par le but, adversaires et partenaires. Commence à protéger son ballon (corps/obstacle). Choix pertinent de dribble ou passe en fonction de l'occupation du couloir de jeu direct. Il prend en compte ses part et adv pour choisir efficacement s'organise en triangle hors du couloir de jeu direct Alterne prise d'information sur la balle et sur les autres
Le partenaire 30%	Le partenaire fantôme évite de demander la balle, se tient à la périphérie du jeu	Le partenaire adversaire demande le ballon pour jouer sans lien logique avec pas d'intention d'aider mais de jouer avec	Le partenaire actif mais brouillon s'investit dans son rôle de soutien du porteur dès la possession mais de façon encore inopportune (sans lecture du jeu). Demande souvent le ballon trop près ou trop loin du porteur. Cherche à se démarquer mais reste encore inefficace	Le co équipier demande le ballon à distance de passe efficace (10 m) essentiellement dans le sens de l'attaque et sur le côté. Commence à varier l'intensité de ses courses pour se démarquer de son défenseur direct
Le défenseur 20%	Le joueur fatigué marche lorsque son équipe n'a plus le ballon, (gestion explosive de ses ressources ou bien pas envie de faire les efforts, ou encore inhibé par le contact)	Le cavaleur Court partout uniquement orienté par le ballon sans prendre d'informations sur le placement des adversaires. Commet des fautes, a du mal à maîtriser son engagement	Le défenseur intermittent défend uniquement sur le porteur de balle (parfois à plusieurs) et oublie les autres adversaires. N'occupe pas le terrain de façon pertinente pour ralentir l'attaque adverse. Se livre dans le duel s'exposant à l'élimination direct par le porteur de balle	Le défenseur engagé commence à contrôler l'engagement du porteur de balle (début de recul frein). Se replace défensivement de façon à occuper le terrain, mais pas toujours de façon pertinente (ne coulisse pas encore en fonction de l'orientation du jeu). Vient parfois suppléer un camarade qui ne se replace pas
L'arbitre 10%	L'officiel touriste n'arbitre pas et est peu concerné par sa tâche	Le simple chronométrateur cherche la tâche la moins contraignante	L'arbitre est volontaire, concerné et assure un arbitrage efficace en tant qu'arbitre de touche ou de buts	Le jeune officiel est capable de gérer un tournoi et assure un arbitrage efficace sur terrain ou de touche