Évaluation Football - Niveau 2

Football • 4e-3e

Grille d'évaluation des compétences en football niveau 2 (collège)

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Efficacité technique et tactique individuelle (contrôle, passe, tir)	Enchaîne contrôle-passe ou contrôle-tir avec quelques pertes de balle ; réalise les gestes techniques si encouragé 1 point	Contrôle orienté et passe précise en mouvement ; explique ses choix techniques après l'action avec un pair 2 points	Ajuste seul sa technique en cours de jeu selon la pression adverse : contrôle tendu, passe en profondeur, tir en lucarne 3 points	Technique irréprochable sous pression maximale, anticipe le défi adverse et optimise chaque geste pour déstabiliser 5 points
Lecture des espaces et du jeu collectif	Identifie les espaces libres après l'action, se déplace avec aide du partenaire 1 point	Lit les espaces en cours d'action, appelle le ballon ; explique ses déplacements après le jeu avec aide 2 points	Interprète en temps réel le bloc défensif adverse, exploite les couloirs et les espaces dans la profondeur 3 points	Anticipe les repositionnements adverses, crée et exploite des espaces pour ses partenaires avant même de recevoir le ballon 5 points
Prise de décision tactique en situation réelle	Choisit entre dribble et passe, décide avec délai ; prend des initiatives si guidé par l'enseignant 1 point	Prend des décisions rapides en match, les explique après l'action avec appui d'un pair ou de l'enseignant 2 points	Décide instantanément selon l'organisation défensive adverse : tempo, profondeur, fixation-élimination 3 points	Anticipe les réactions adverses, enchaîne des décisions tactiques immédiates qui créent des déséquilibres collectifs 5 points
Organisation collective et leadership dans l'équipe	Communique avec ses partenaires, respecte les rôles ; s'implique davantage si sollicité 1 point	Organise les déplacements collectifs, propose des solutions à ses partenaires avec aide de l'enseignant 2 points	Coordonne seul le jeu offensif et défensif, ajuste les positionnements collectifs pendant le match 3 points	Moteur collectif : impulse des stratégies adaptées à l'adversaire, fait progresser son équipe et est une ressource pour tous 5 points