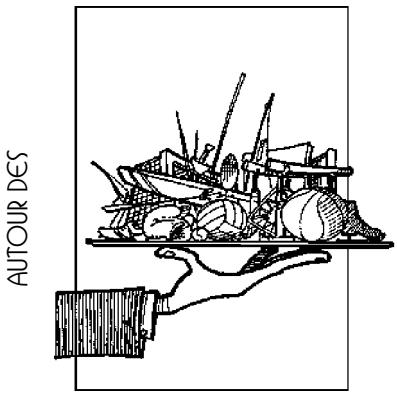
POUR UNE PLUS GRANDE COHÉRENCE DANS L'ÉVALUATION DES SPORTS COLLECTIFS

par G.ULMER



ESSAI DE MISE EN PLACE D'UNE PROCÉDURE DE RÉFÉRENCE ET DE CRITÈRES COMMUNS

Par le présent article nous voudrions proposer une procédure pour la détermination du coefficient de performance, commune à l'ensemble des sports collectifs pratiqués en milieu scolaire.

1) QUELS CRITÈRES COMMUNS ?

Pour aborder ce problème nous sommes partis d'un constat simple :

Lorsqu'on annonce dans les médias (radio, télévision) que 1'O.M. ou Limoges ont fait une «PERF», on comprend immédiatement qu'ils ont gagné, mais cela sous-entend également qu'ils ont gagné avec une grande marge ; en d'autres termes qu'ils ont marqué beaucoup de buts ou de paniers et qu'ils en ont encaissé un minimum.

Il nous semble donc légitime d'affirmer que la performance en sports collectifs doit prendre en considération **le rapport entre les victoires et les défaites** ainsi que **le rendement en attaque et en défense**. Ce point de vue rejoint l'esprit des instructions officielles qui affirment : «*l'évaluation de la performance, c'est-à-dire la réalisation, doit avoir comme souci premier la production de résultats les meilleurs*.»

2) QUELLE PROCÉDURE ?

«*L'évaluation doit embrasser au cours de l'observation d'un même acte, les savoirs mobilisés et l'importance des effets qu'ils génèrent*.»

Ce principe nous oblige à respecter une **unité de temps et de lieu** (comme dans les tragédies classiques !?). Tous les élèves doivent par conséquent être évalués au cours d'une même séance.

Pour être certain que chacun puisse s'exprimer et éviter les comportements passifs (positions de «hors jeu» ou de «non-jeu»), il nous semble indispensable d'avoir recours au **jeu réduit.**

L'avantage de ce type d'organisation réside dans «l'obligation de participation» et dans l'aménagement spatial qu'il génère.

En effet «l'accumulation des acteurs-joueurs» entraîne trop souvent l'exclusion d'un certain nombre de l'action et «déresponsabilise» ces derniers des «effets de l'action». Ces «non-acteurs» ou «figurants», pour des motifs généralement affectifs, ne contribuent en rien à la performance de leur équipe.

Pire, trop souvent ils peuvent même tirer un bénéfice de cette situation, dans la mesure ou leur équipe s'est débrouillée pour gagner des rencontres : victoires qui, dans l'évaluation d'un sport collectif sont portées au crédit de toute l'équipe. Dans le jeu réduit, une stratégie intelligente de l'adversaire force les équipiers à une collaboration plus soutenue et un meilleur partage des tâches.

Comme les joueurs sont moins nombreux, **il faut modifier l'espace de jeu**. Là nous butons sur des problémes matériels que tous les enseignants d'E P S. ne sont pas toujours en mesure de résoudre. L'imagination ne suffit pas toujours. En effet si l'enseignant ne dispose que de deux paniers de basket, il ne peut pas en inventer deux supplémentaires. Il me semble que dans ce contexte il faut «changer de sport». En d'autres termes, il ne faut pas vouloir coûte que coûte faire pratiquer du basket traditionnel : avec deux paniers il s'avérerait plus judicieux de proposer du «STREETBALL».

Pour les sports avec gardiens (Handball + Football), nous préconisons de **jouer sans gardien** afin de permettre des aménagements spatiaux plus libres (au FB des plots ou petites haies, au HB des mousses ou des murs sur lesquels sont dessinées des zones de but) mais aussi

pour préserver une certaine équité dans la compétition (en effet il est rare de disposer de plusieurs gardiens de trés bon niveau dans une même classe). Bien entendu, nous sommes conscients de «léser» le bon gardien, mais l'enseignant doit jouer là son rôle et définir avec précision ses objectifs et leur évaluation.

Autre élément capital pour l'élaboration d'une procédure commune, **le temps de jeu**. L'expérience nous montre qu'un temps de jeu raisonnable pour des élèves de lycée en jeu réduit se situe autour de 5 minutes. Nous proposons donc **4 séquences de 5 minutes** pour déterminer le coefficient de performance.

Enfin il est indispensable de former, pour chaque séquence, des **équipes différentes et équilibrées** :

Equilibrées : pour éviter que certains bénéficient constamment du savoir-faire de joueurs plus débrouillés ; ou que d'autres soient «handicapés» par le niveau de moins débrouillés.

Différentes : pour exiger une adaptation constante et une mobilisation maximale des ressources à chaque nouveau défit.

Cette organisation a le mérite de préserver une certaine authenticité de l'évaluation en la personnalisant malgré le contexte des sports collectifs.

3) COEFFICIENT DE PERFORMANCE EN SPORTS COLLECTIFS.

La performance en sports collectifs c'est **le jeu**.

Les équipes, **homogènes** entre elles, sont constituées sur la base du degré de maîtrise individuelle de chaque joueur.

Les différentes formes de parcours individuel chronométré nous permettent de dégager des «catégories» de joueurs : les têtes de classes (6 ou 8 joueurs) deviendront chef d'équipe, les autres joueurs, selon les résultats, sont distribués en 3 catégories (A,B,C) différentes.

Ainsi chaque équipe est formée de : 1 chef d'équipe + 1 joueur A + 1 joueur B + 1 joueur C.

Après chaque séquence, les chefs d'équipe retrouvent un autre joueur A,B, et C ...

Les noms des joueurs sont inscrits dans la colonne «Equipe». A la fin de la séquence, l'enseignant entoure les points ATTAQUE, les points DEFENSE, et les points VICTOIRE, NUL ou DEFAITE (tableau 1), puis il fait le total de l'équipe.

A la fin du tournoi, il additionne les résultats de chaque élève sur la feuille individuelle et détermine ainsi le coefficient de performance. (tableau 2)

Tableau 1 :

EQUIPE Noms	ATTAQUE paniers marqués	POINTS	DEFENSE paniers encaissés	POINTS	Victoire Défaite Nul	CLASSES	TOTAL EQUIPE
	5 paniers et +	**5**	0/1	**5**	victoire 5 pts	LYCEE en 3e le barême est décalé d'1 panier. en 5e+4e le barême est décalé de 2 paniers	
	4 paniers	**4**	2	**4**			
	3 paniers	**3**	3	**3**	match nul 3 pts		
	2 paniers	**2**	4	**2**			
	0/1 panier	**1**	5	**1**	défaite 0 pt		

Tableau 2 :

POINTS OBTENUS PAR L'ELEVE		COEFFICIENT DE PERFORMANCE
sur 4 séquences	*sur 3 séquences*	
de 51 à 60 pts	de 36 à 45 pts	1.2
de 41 à 50 pts	de 31 à 35 pts	1.1
de 31 à 40 pts	de 26 à 30 pts	1
de 21 à 30 pts	de 21 à 25 pts	0.9
de 11 à 20 pts	de 16 à 20 pts	0.8
de 0 à 10 pts	de 0 à 15 pts	0.7

Gregor ULMER
Professeur EPS
Collège St Etienne - Strasbourg.