

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : FOOTBALL

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
	Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les 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.		Matches à effectif réduit comportant 2 mi-temps sur un terrain aux dimensions adaptées, avec une cible réduite en largeur et hauteur. Constitution d'équipes dont le rapport de force est équilibré, a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concentration sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent tous dans les rôles : joueur, observateur, co-arbitre de champ et de touche. Les règles essentielles du football à 7 sont utilisées avec des aménagements pouvant être mise en place pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : une surface de réparation faisant office de surface de hors-jeu, l'engagement réalisé par le gardien depuis sa surface, les remises en jeu s'effectuent au pied, des résultats de matchs relatifs à un double ou triple score, observation des possessions de ballon, tirs et buts, une balle bloquée rend invulnérable tant que l'on est à l'arrêt, etc.).
		0	20
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu direct et en réaction Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse. 0 - 2,5	Jeu simple assurant la progression du ballon par une continuité d'actions Progression et conservation de la balle permettant des tirs en situation favorable, par une continuité des actions. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent et peu collectif Contrôles et conduites de balle assurant la progression du ballon vers l'avant. Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur permettant la continuité des actions Favorise la progression de la balle, tire en situation favorable. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. 4 - 6
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 6,5 - 8

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, à un échange verbal		Rôles assurés Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. 2 - 3	Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective		Rôles assurés L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision d'arbitrage. Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort. L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.	
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		Rôles assurés L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.	