Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport

Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin

Band: 40 (1983)

Heft: 8

Artikel: Temps d'apprentissage en football : mise au point d'un instrument de mesure pour évaluer le temps d'apprentissage en supervision de l'entraînement [suite]

Autor: Ritschard, Michel

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-998735

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Temps d'apprentissage en football

Mise au point d'un instrument de mesure pour évaluer le temps d'apprentissage en supervision de l'entraînement (suite)

Par Michel Ritschard

MACOLIN publie la suite de l'étude de Michel Ritschard, étude qui peut paraître un peu abstraite, mais qui constitue, pour les spécialistes, un indiscutable instrument de travail. C'est à ce titre que nous avons accepté de la publier espérant, par là, rendre service à ceux qui s'intéressent plus particulièrement à la recherche technico-pédagogique en matière de sport.
En ce qui concerne l'illustration de cet article, toutes les photos représentent des situations de jeu collectif. (Y. J.)

Temps d'apprentissage offert à l'équipe

La figure 3 illustre la différence de résultats entre les diverses composantes du temps d'apprentissage.

A la lecture de ces données, nous pouvons constater que sur l'ensemble des périodes d'entraînement, les situations d'apprentissage proprement dites représentent 82,4 pour cent du temps d'entraînement offert, tandis que le reste du temps (17,6 pour cent) est occupé par des situations préparatoires.
Nous voyons aussi que les joueurs sont engagés pendant 54,6 pour cent du temps global qui leur est offert, alors qu'ils sont inactifs par rapport au football pendant 27,8 pour cent du temps.
Lorsque les joueurs sont réellement engagés dans une tâche, qu'elle soit motrice ou cognitive, ils réussissent dans une proportion de 81,9 pour cent, le pourcentage d'échec s'établissant donc à 18,1 pour cent.
Enfin, sur la base de ces données exprimées en pourcentages, le temps d'apprentissage offert par l'entraîneur à ses joueurs résulte du produit des trois composantes que nous venons de décrire, à savoir:

1. Le pourcentage du temps passé en situation d'apprentissage proprement dite: 82,4 pour cent
2. Le pourcentage du temps passé réellement par les joueurs en situation d'apprentissage: 54,6 pour cent
3. Le degré de réussite, par rapport à la tâche imposée (tâche facile à moyennement difficile) réalisé par les joueurs engagés dans les situations d'apprentissage: 81,9 pour cent

En résumé

Les résultats obtenus ne nous permettent pas de porter un jugement définitif car, aucune étude analogue n'ayant été faite jusqu'à ce jour en football, nous ne possédons aucun point de comparaison. On note cependant que le TA de 44,8 pour cent est inférieur à la moyenne des résultats connus dans d'autres sports collectifs (50 à 55 pour cent).

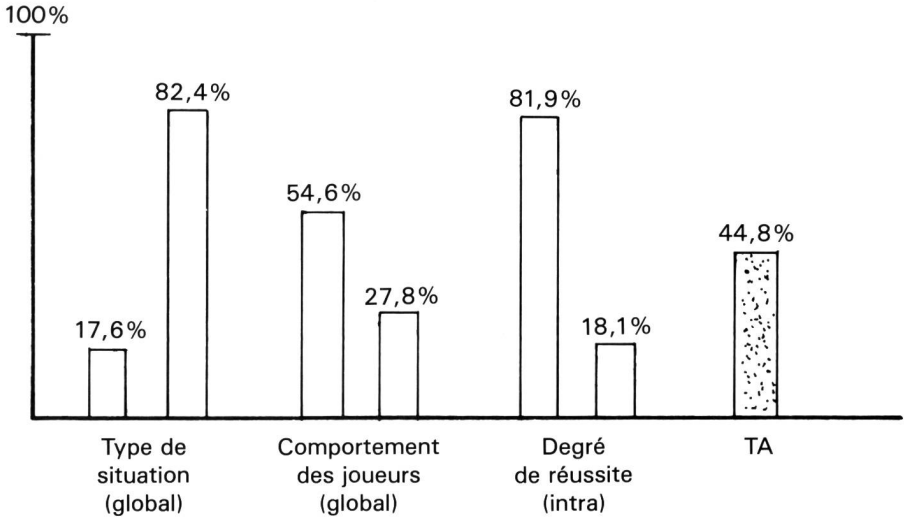


Figure 3: Répartition en pourcentage des composantes du temps d'apprentissage résultant de l'observation des séances d'entraînement

a) le temps d'apprentissage (TA) se calcule de la façon suivante:

$82{,}4 \times 66{,}3 \times 81{,}9 = 44{,}8$ pour cent

b) Il est aussi possible d'obtenir le TA en calculant la proportion du nombre d'unités d'observation où il y a réussite de la part des joueurs-cibles, par rapport au nombre total d'unités d'observation retenues: $\frac{313}{699} \times 100 = 44{,}8$ pour cent

Résultat

Le temps d'apprentissage offert par l'entraîneur à ses joueurs, lors des séances d'entraînement observées, est donc de: *SETA-F*[1] *= 44,8 pour cent*

[1] Système d'évaluation du temps d'apprentissage en activité physique – football.

Situations préparatoires à l'apprentissage

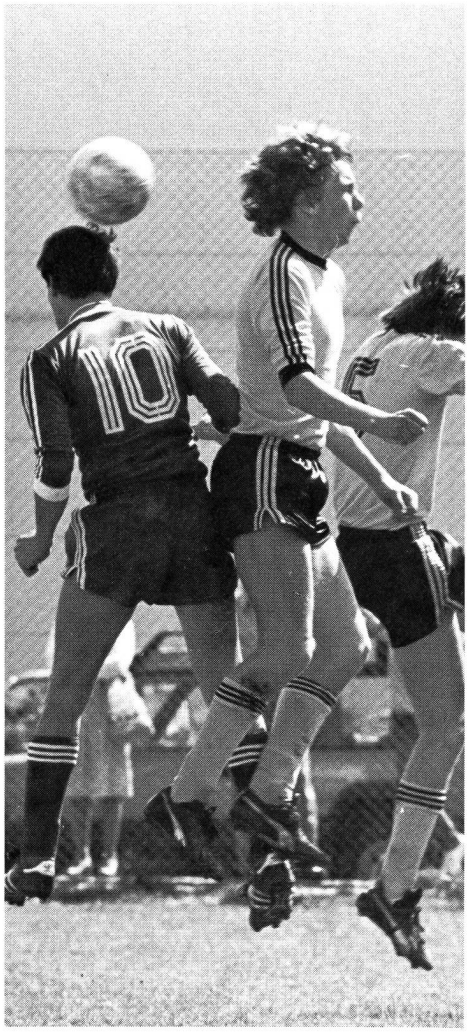
A la lecture des données du tableau 1, nous remarquons que l'ensemble des situations préparatoires représente 17,6 pour cent du temps total d'entraînement. L'entraîneur utilise le 5,4 pour cent de ce temps pour organiser le groupe-joueurs, alors que celui-ci a encore besoin de 5,1 pour cent pour régler ses problèmes internes. Le temps d'attente accapare 6,8 pour cent. Il est à noter qu'aucun moment spécifique n'est accordé au repos (pause), alors que le temps utilisé pour des échanges personnels (entraîneur-joueur) n'est que de 0,3 pour cent.
Donc, l'entraîneur utilise 30,8 pour cent du temps pour organiser le groupe, qui a encore besoin de 29,2 pour cent pour se mettre en place, les joueurs étant en attente le reste du temps, à savoir 39 pour cent, donc durant plus du tiers du temps utilisé par les occupations préparatoires à l'apprentissage.

Tableau 1: Répartition en pourcentage des résultats du temps d'apprentissage offert à l'équipe dans les situations d'entraînement (observation des séances d'entraînement)

Types de situations	Total des fréquences (U)	Pourcentage intra (%)	Pourcentage global (%)
Situations préparatoires à l'apprentissage			
Attente	48	39,0	6,8
Transition	36	29,2	5,1
Organisation	38	30,8	5,4
Repos	—	—	—
Sujet personnel	1	1,0	0,3
Sous-total:	123	100,0	17,6
Situations d'apprentissage proprement dites			
Habileté individuelle	52	9,0	7,4
Habileté technico-tactique	137	23,8	19,6
Situation de jeu collectif	339	58,8	48,5
Situation de compétition	—	—	—
Condition physique séparée	—	—	—
Développement des connaissances	47	8,2	6,7
Ethique sportive	1	0,2	0,2
Activité complémentaire	—	—	—
Sous-total:	576	100,0	82,4
TOTAL:	699	100,0	100,0

Engagement et non-engagement des joueurs

L'entraîneur a donc offert, au cours de ses séances d'entraînement, 82,4 pour cent de la durée totale d'entraînement à des situations d'apprentissage proprement dites.



Situations d'apprentissage proprement dites

Nous savons (fig. 3) que les joueurs observés ont été exposés à des *situations d'entraînement proprement dites* pendant 82,4 pour cent du temps total d'entraînement. La majeure partie de ce temps a été consacrée à des situations de jeu collectif (48,5 pour cent). D'autre part, les habiletés technico-tactiques représentent 19,6 pour cent, les habiletés individuelles 7,4 pour cent, l'enseignement théorique 6,7 pour cent (développement des connaissances), les énoncés sur l'éthique sportive 0,2 pour cent et qu'aucun moment n'a été accordé à l'entraînement séparé des facteurs de la condition physique, ni à des situations de nature purement compétitive (match contrôlé).
Lorsque les joueurs se trouvent en situation *d'apprentissage,* situation représentée par les moyens méthodologiques d'entraînement offerts par l'entraîneur (82,4 pour cent), 58,8 pour cent du temps est consacré au jeu collectif, 23,8 pour cent à l'affinement des habiletés technico-tactiques, 9 pour cent à l'habileté individuelle et seulement 8,2 pour cent au développement des connaissances (théorie).

Comme le montre le tableau 2, pendant ce temps, les joueurs sont engagés dans une proportion de 54,6 pour cent du temps, alors qu'ils sont non-engagés durant 27,8 pour cent du temps. En temps d'engagement, ils sont effectivement engagés au plan moteur à 28,6 pour cent du temps global, comparativement à 34,7 pour cent lorsqu'ils sont engagés réellement dans les situations d'apprentissage proprement dites (engagement indirect: 19,4 pour cent contre 23,6 pour cent). Notons encore que l'engagement cognitif, sur l'ensemble de l'entraînement, est de 6,6 pour cent, alors qu'il est de 8 pour cent à l'intérieur des situations d'apprentissage. Quant à l'engagement moteur compatible, il est inexistant.
En regard du non-engagement, lorsque le groupe est en situation réelle d'entraînement, les joueurs prennent 19,1 pour cent de leur temps à s'organiser, et 14,6 pour cent à attendre, pour un temps «intra» total de 33,7 pour cent.

Tableau 2: Répartition en pourcentage des résultats du temps d'apprentissage offert à chaque joueur dans la situation d'apprentissage (observation des séances d'entraînement)

Types de situations	Total des fréquences (U)	Pourcentage intra (%)	Pourcentage global (%)
Situation d'apprentissage proprement dite	576	100,0	82,4
Comportement des joueurs			
Engagement			
Engagement moteur	200	34,7	28,6
Engagement moteur compatible	—	—	—
Engagement indirect	136	23,6	19,4
Engagement cognitif	46	8,0	6,6
Sous-total:	382	66,3	54,6
Non-engagement			
Non-engagé: s'organise	110	19,1	15,8
Non-engagé: attend	84	14,6	12,0
Non-engagé: dévie	—	—	—
Sous-total:	194	33,7	27,8
TOTAL:	576	100,0	82,4

Discussion des résultats portant sur le temps d'apprentissage

Ces données nous permettent de procéder à une première analyse et d'émettre trois points de vue importants, à des fins de supervision.

Premièrement:

Les périodes d'inactivité semblent longues pour ce niveau de performance. En effet, les moments où le groupe est en attente (6,8 pour cent) avant d'entrer en situation d'apprentissage, et les moments où les joueurs attendent (non-engagé: attend) pendant le déroulement d'une activité (14,6 pour cent), représentent un pourcentage de 21,3 pour cent du temps global de l'entraînement. Comme les périodes consacrées à l'organisation du groupe (5,4 pour cent) et les moments où les joueurs se préparent à reprendre une situation d'apprentissage (19,1 pour cent) (non-engagé: organise) accaparent 24,2 pour cent du temps global, nous obtenons un «temps mort» de 50,9 pour cent, soit la moitié du temps d'entraînement.

Degré de réussite

L'analyse des résultats du tableau 3 démontre que, lorsque les joueurs sont réellement engagés dans des activités d'apprentissage pour un pourcentage de 66,3 pour cent, leur degré de réussite est de 81,9 pour cent du temps, et leur degré d'échec de 18,1 pour cent. La tâche est réussie «moyennement» à 48,2 pour cent et «facilement» à 33,7 pour cent.
Rappelons, ici, que le «joueur-cible» observé ne peut être évalué dans une tâche, que lorsque l'équipe est en situation d'apprentissage et que lui-même est effectivement engagé dans une activité (exercice, forme jouée, etc.).

Tableau 3: Répartition en pourcentage du degré de réussite dans l'engagement des joueurs (observation des séances d'entraînement)

Types de situations	Total des fréquences (U)	Pourcentage intra (%)	Pourcentage global (%)
Engagement des joueurs	382	66,3	54,6
Degré de réussite			
Facile (1)	129	33,7	18,4
Moyen (2)	184	48,2	26,4
Sous-total:	313	81,9	44,8
Echec (3)	69	18,1	9,8
TOTAL:	382	100,0	54,6

Certes les temps d'attente et d'inactivité sont inévitables (organisation, récupération, etc.). Toutefois, s'ils sont trop longs, ils exerceront des effets négatifs sur l'ensemble de l'apprentissage.

Deuxièmement:

Le temps d'apprentissage offert aux joueurs par les situations d'entraînement proprement dites est satisfaisant (82,4 pour cent). La pratique du football implique l'utilisation d'un grand espace de jeu, ce qui entraîne une moindre proportion de temps où les joueurs peuvent être actifs en situation d'apprentissage. Si l'on compare ce pourcentage (82,4 pour cent) avec celui présenté par le basketball (90,2 pour cent) dans l'étude de McLean (1981), on peut en déduire qu'il est normal. Ce qui l'est moins, c'est le choix et la répartition des situations d'apprentissage. En effet, à l'encontre des principes modernes de méthodologie de l'entraînement, on constate, notamment, l'absence totale de situations d'entraînement en condition physique séparée et de situations compétitives réelles. D'autre part, compte tenu du potentiel technique de la majorité des joueurs, nous considérons comme peu élevé le temps consacré aux exercices en situation d'habileté individuelle (7,4 pour cent).
A notre avis, le choix des situations d'apprentissage et leur degré d'application peut avoir des conséquences sur le TA. Il doit être possible d'augmenter le temps d'engagement en utilisant une approche plus rationnelle et plus variée.

Troisièmement:

Dans le temps où les joueurs sont effectivement engagés en situation d'entraînement (66,3 pour cent), ils le sont de façon directe au plan moteur à 34,7 pour cent et de façon indirecte (les joueurs sont mêlés de loin à l'action) à 23,6 pour cent. Si on compare ces résultats avec ceux obtenus en basketball par McLean (52,7 pour cent d'engagement moteur et 4,1 pour cent d'engagement indirect), on serait tenté de dire que l'engagement moteur est relativement bas. Mais ce serait un jugement hasardeux, car – nous l'avons déjà relevé – nous ne disposons d'aucun point de comparaison, puisqu'aucune étude sur le TA n'a été faite en football jusqu'à ce jour.
Il faut aussi tenir compte du fait que les dimensions du terrain de jeu peuvent également constituer un facteur réducteur du temps d'engagement moteur en influençant, par exemple, les distances entre les joueurs et les actions de jeu, les joueurs n'étant pas tous directement impliqués dans l'action et ne jouant donc pas tous avec la même intensité. Sur la base de ces données, il nous semble donc plus approprié, tenant compte des particularités de ce sport, de mettre en relief les éléments méthodologiques susceptibles d'abaisser le temps d'engagement indirect, que nous considérons comme relativement élevé, surtout en période d'entraînement.

Quant au degré de réussite, il nécessite un comportement de jeu approprié à la tâche, c'est-à-dire efficace tant du point de vue technique, que tactique, physique et psychique. Par exemple: après avoir perdu le ballon, l'attaquant doit reprendre rapidement et efficacement un rôle défensif. Cette efficacité de comportement peut être directement reliée à l'engagement moteur du joueur.
De ce fait, nous pouvons dire, sans fournir ici des moyens précis, qu'il est possible d'élever le temps d'engagement moteur par un rendement plus efficace des joueurs, ce qui entraînera automatiquement une diminution du taux d'échec.

Temps d'apprentissage offert dans les quatre différentes séances d'entraînement

Nous avons voulu, par nos observations, connaître le temps d'apprentissage offert par l'entraîneur à chacune des séances d'entraînement. Le tableau 4 nous apporte des précisions à ce sujet et il indique comment se répartit le temps que les joueurs passent dans les différentes situations d'entraînement.
En premier lieu, nous constatons que l'étendue (min.-max.) en pour cent du temps d'apprentissage qui sépare deux séances d'entraînement (35 pour cent et 57,7 pour cent) est assez grande.
Dans un deuxième temps, bien que les situations d'apprentissage proprement dites soient normalement réparties, on note, lors du premier entraînement, que les joueurs ont passé plus de temps «non-engagés» (50,3 pour cent) que de temps «actif» (engagé) 49,6 pour cent. Dans les autres séances, par contre, les joueurs sont heureusement plus souvent «engagés» que «non-engagés». Signalons tout de même que le temps d'apprentissage de la troisième séance (57,7 pour cent) et de la quatrième séance (50,2 pour cent) sont obtenus lors d'entraînement à dominante tactique durant lequel les joueurs ont passé leur temps d'engagement en pratiquant essentiellement une même forme jouée. Ici aussi, aucune variante au niveau des consignes de jeu, et très peu de tâches particulières en rapport avec une compéti-

tion réelle. Au cours de ces séances, l'entraîneur a utilisé la situation de jeu collectif dans une proportion de 64,5 pour cent et de 89,4 pour cent.
Lors des deux premières séances d'entraînement à dominante technique, l'entraîneur a employé différentes situations d'apprentissage, tant en habileté individuelle (4,1 pour cent et 22, 7 pour cent) qu'en habileté technico-tactique (46,8 et 35,2 pour cent). Le temps d'engagement est moins élevé (49,6 pour cent et 64,7 pour cent) que celui des autres séances. Cette situation est partiellement justifiée par le fait que l'apprentissage technique implique plus de temps pour l'organisation et pour la préparation des activités. Il est aussi bien évident que ce type d'entraînement suppose des temps de situations préparatoires plus élevés, mais nous pensons que la proportion constatée, à savoir 12,7 pour cent à 21,8 pour cent (moyenne 17,6 pour cent) du temps total, est exagérée.
Les données qui précèdent sont bien révélatrices de ce que nous avons observé durant les entraînements. Elles prouvent notamment – et c'est un point négatif – l'irrégularité de l'intensité des efforts d'entraînement.

Tableau 4: Répartition en pourcentage des résultats du temps d'apprentissage et de ses composantes (type de situation, comportement des joueurs) pour chaque séance d'entraînement observée

No	Séance d'entraînement	Unités retenues	TA	Situations préparatoires	Situations d'apprentissage	Engagement du joueur	Non-engagement du joueur
1	Entraînement à dominante technique	172	36,0	15,6	84,3	49,6	50,3
2	Entraînement à dominante technique	174	35,0	21,8	78,1	64,7	35,2
3	Entraînement à dominante technico-tactique	180	57,7	20,0	80,0	77,7	22,2
4	Entraînement à dominante tactique	173	50,2	12,7	87,2	72,8	27,1
Moyenne		699	44,7	17,6	82,4	66,3	33,7

Résumé

Cette analyse nous a rendu conscient du fait que le processus d'intervention utilisé par l'entraîneur, pour amener ses joueurs à un travail d'entraînement, affecte directement le temps d'apprentissage. Sa tâche ne peut se limiter à fournir un cadre d'opération à l'intérieur duquel les joueurs ont la possibilité de travailler, mais à offrir des modes d'activités leur permettant de s'exprimer au rythme de compétition et de faire étalage de leur habileté.

Dans une dernière partie, nous attirerons l'attention de l'entraîneur observé sur deux points qui paraissent primordiaux:

- *augmenter le temps d'engagement des joueurs en rapport avec la réalité de la compétition*
- *réduire les temps d'attente et d'organisation qui affectent le temps d'apprentissage.* ■