

**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:** 7

**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

**Autor:** Ritschard, Michel

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-998730>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 14.03.2025

**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

par Michel Ritschard

Michel Ritschard est professeur d'éducation physique et entraîneur-instructeur de l'Association suisse de football, chef de classe dans les cours centraux 1 et 2 de formation des entraîneurs.

Il est titulaire, depuis 1982, d'une maîtrise du 2e cycle en science de l'activité physique de l'Université Laval de Québec/Canada.

Le travail qu'il publie dans la revue MACOLIN est un extrait de l'essai de diplôme qu'il a présenté dans le cadre de ses études de maîtrise. (Y. J.)

### Introduction

La supervision est un concept indispensable, qui fait intégralement partie du processus de la formation permanente des entraîneurs. Elle permet d'observer et d'analyser la stratégie d'intervention utilisée, action considérée comme fondamentale dans la préparation des joueurs à la performance. En même temps que cette observation, il est nécessaire de porter une évaluation dans la mesure où elle est formative pour améliorer la qualité et l'efficacité de l'intervention pédagogique des jeunes entraîneurs.

Selon nous, les techniques de supervision, que nous connaissons actuellement en football ne permettent pas réellement une évaluation systématique. Trop souvent, elles sont empiriques et très peu élaborées, ce qui ne favorise guère un diagnostic précis et constructif, de l'intervention de l'entraîneur. Aussi, les éléments qui font l'objet d'une évaluation ne sont pas toujours suffisamment en relation avec les aspects de l'entraînement qui influencent directement la préparation des joueurs. Finalement, les différents modes d'évaluation ne sont pas assez orientés vers la formation; ils se limitent généralement à des jugements de valeur, émis très souvent en vue d'une qualification de l'entraîneur.



Habiletés individuelles: «la touche de la balle»

### Nature et but de l'étude

Cette étude s'inscrit donc dans un processus de supervision tel que le présente la figure 1. Toutes les étapes y sont importantes. Cependant, nous savons que c'est grâce aux instruments d'observation, aux «outils», que l'on peut vraiment procéder à une analyse systématique des caractéristiques qui font l'objet d'une évaluation. Les systèmes d'observation servant à étudier l'efficacité des intervenants sont très récents. Même s'ils ont été utilisés particulièrement dans l'enseignement de l'activité physique, nous considérons que certains constituent aussi des moyens intéressants dans le secteur de l'entraînement à la préparation sportive. Au plan pratique, ils

offrent des techniques qui devraient nous donner, en supervision, des perspectives d'analyse systématique au niveau de la méthodologie d'intervention utilisée par l'entraîneur durant ses entraînements. Cette étude analyse principalement l'adaptation d'un système d'évaluation du temps d'apprentissage en football. Nous avons choisi d'atteindre ce but en analysant les questions suivantes:

- *Quel est le temps d'apprentissage offert à des joueurs de football de niveau universitaire, lors des séances d'entraînement?*
- *Dans l'esprit de la supervision, de quelle manière la connaissance du temps d'apprentissage peut-elle aider l'entraîneur à améliorer son intervention?*

En plus de répondre à ces questions, nous aimerions aussi :

- adapter l'instrument du système d'observation du temps d'apprentissage pour analyser l'entraînement en football
- analyser, à l'aide du système adapté, le temps d'apprentissage offert à des joueurs lors des séances d'entraînement collectif
- savoir, sur la base des résultats obtenus, si les situations d'apprentissage utilisées par l'entraîneur permettent vraiment un engagement optimal efficace du joueur à l'entraînement
- isoler, à partir de l'analyse, des types de situations d'apprentissage sur lesquels l'entraîneur doit essentiellement insister

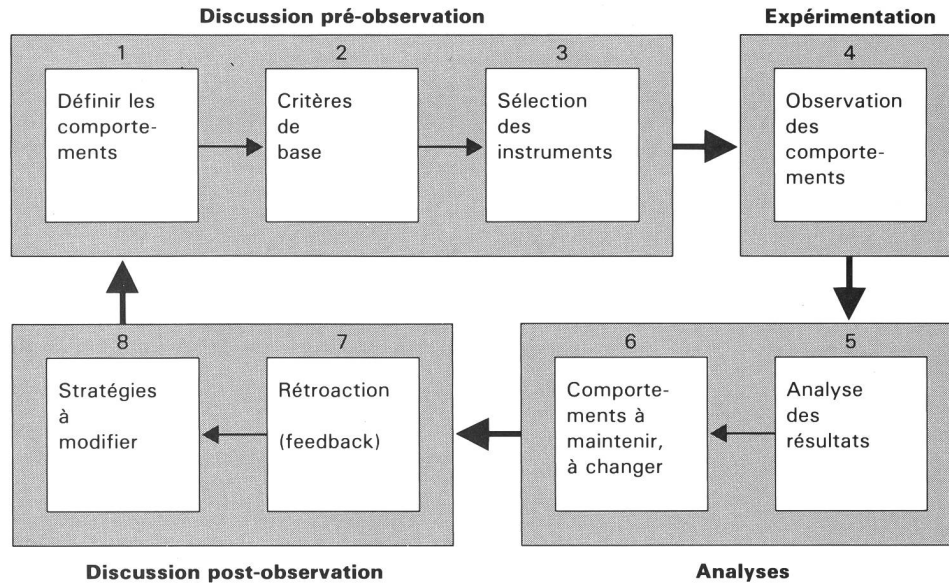


Figure 1 – Modèle du processus de la supervision<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Boyan, N.J., Copeland, W.D. «Instructional Supervision Training Program», University of California Santa Barbara.



Habiletés technico-tactiques: «le une-deux»

## Explication du modèle

Les observations recueillies durant les interventions de l'entraîneur pendant l'entraînement permettent de les analyser et de proposer des réajustements si la chose s'avère nécessaire.

## La notion du temps d'apprentissage

Le temps d'apprentissage est considéré depuis quelques années seulement comme étant une des variables les plus rentables du processus d'enseignement. Ce procédé qui mesure l'apprentissage en temps réel a d'abord été utilisé dans différentes études du secteur général de l'enseignement. Nommé «Academic Learning Time» (ALT), il a été défini comme la quantité de temps pendant lequel un étudiant est engagé à réaliser une «tâche académique» en obtenant un bon degré de réussite.

Dans le secteur qui nous intéresse, celui de l'activité physique, la variable «temps d'apprentissage» (ALT) a été étudiée pour la première fois par D. Siedentop, de l'Université de Ohio, Columbus, en 1979. Sur la base de conclusions émises dans des études du secteur général de l'enseignement, D. Siedentop, aidé par M. Metzler et D. Birdwell, (1979), développe un système d'analyse en vue d'évaluer l'efficacité de l'enseignement en activité physique. Appelé «Academic Learning Time in Physical Education» (ALT-PE), il fait apparaître la notion du **temps d'apprentissage** comme une variable significative du processus d'amélioration des participants en activité physique.

Après une première expérimentation du système par Metzler (1979), expérimentation tendant à déterminer le temps d'apprentissage obtenu par les élèves pendant les séances d'éducation physique, l'instrument de Siedentop et al., (1979), va être à la base de recherches ayant pour but l'analyse de l'enseignement en éducation physique.

Les recherches expérimentales sur le temps d'apprentissage disponible pendant les leçons d'éducation physique sont peu nombreuses, mais les études descriptives nous donnent toutefois des informations assez précises sur la manière dont les élèves utilisent leur temps pendant les leçons. Sur la base de notre documentation, nous avons pu dégager les conclusions suivantes :

- Le «temps d'apprentissage» est une notion très récente. Elle constitue une variable significative du processus tendant à prévoir les gains en apprentissage dans le domaine de l'activité physique.
- Pour être considéré en «temps d'apprentissage», un élève doit être engagé réellement dans une tâche en rapport avec le contenu spécifique de l'activité et obtenir, dans celle-ci, un niveau de réussite approprié.



Situation de jeu collectif: «3:3»

Les gains relativement faibles peuvent s'expliquer par le «manque d'occasions», qu'ont ceux qui apprennent, d'être engagés en situations d'apprentissage proprement dites.

- Le système «Academic Learning Time in Physical Education» (ALT-PE) de *Siedentop et al.*, (1979), traduit et adapté en français sous l'appellation de «Système d'évaluation du temps d'apprentissage en activité physique (SETA-AP), par *Brunelle et al.*, (1980), permet d'évaluer le temps d'apprentissage en fournissant des indications utiles sur le comportement des intéressés en situation d'apprentissage.
- Le système SETA-AP a surtout été utilisé, en milieu scolaire, dans le but d'analyser l'intervention pédagogique des enseignants.
- On semble s'intéresser aussi au temps d'apprentissage dans le secteur de l'entraînement. Toutefois, à notre connaissance, il n'existe aucune donnée sur le temps d'apprentissage en football.
- Il semble se dégager des résultats un pourcentage de temps d'apprentissage moyen entre 50 et 55 pour cent dans les sports collectifs où les «élèves-joueurs» ont été observés.
- Selon les résultats d'analyses, les principaux facteurs réducteurs du temps d'apprentissage semblent être, surtout: l'organisation, l'attente, la préparation des activités et le choix des situations d'apprentissage proprement dites, en rapport avec les tâches.

Cet instrument, récemment développé, axé sur l'observation des participants en situation d'apprentissage, offre de grandes perspectives d'analyse. Il permet non seulement de recueillir des résultats menant à l'évaluation du temps d'apprentissage, qui semble être révélatrice de la qualité de l'intervention, mais également – et ceci nous apparaît des plus intéressants dans un courant de supervision en football – l'analyse du processus utilisé par l'entraîneur lors des séances d'entraînement.

### L'instrument d'évaluation du temps d'apprentissage en football

Le système d'évaluation du temps d'apprentissage utilisé en football est basé sur celui mis au point par *Siedentop, Metzler et Birdwell* (1979) (ALT-PE). Il est formé de 3 types de décisions subdivisées en 21 catégories de comportement.

L'adaptation du «système d'évaluation du temps d'apprentissage en activité physique» (SETA-AP) que nous proposons au football, conserve intacts les types de décisions et les définitions de catégories de comportement de «l'athlète-joueur». Il correspond ainsi à celui de *Siedentop et al.*, (1979), soit à la période du temps passé par chaque joueur à effectuer des tâches, en relation avec l'apprentissage, dans lesquelles il obtient un bon degré de réussite.

Cependant, à la suite d'une étude pilote<sup>1</sup> dans laquelle nous avons expérimenté pour la première fois ce système appliqué en football, une modification a été apportée dans le but de rendre les catégories opérationnelles. Aussi, en plus de connaître le temps d'apprentissage (TA) des joueurs durant l'entraînement, nous pourrions mettre en relief les situations d'apprentissage et le processus d'entraînement qui nous permettront d'analyser plus en détail les stratégies d'intervention de l'entraîneur.

### Les types de décisions

L'observation et le codage systématique du système d'évaluation du temps d'apprentissage impliquent que l'observateur prenne trois types de décisions en rapport avec les comportements des joueurs. Elles concernent la détermination:

- a) du type de situation d'apprentissage offert au «groupe-classe» (groupe-joueurs)
- b) du niveau d'engagement des élèves (athlètes) dans la situation d'apprentissage proprement dite
- c) du degré de réussite des élèves (athlètes) engagés dans la situation d'apprentissage
- d) des différents types de situation d'apprentissage.

### Groupe-joueurs

Il faut d'abord identifier si le «groupe-joueurs» est en situation préparatoire à l'apprentissage, ou s'il est en situation d'apprentissage (de «travail») proprement dite. Cinq catégories permettent de décrire les activités préparatoires et six de préciser le type de situation d'apprentissage proposé aux joueurs en tant que groupe. Le système d'évaluation du TA en football comprend huit catégories (au lieu de six) pour préciser le type de situation d'apprentissage offert. La première catégorie supplémentaire provient de la subdivision d'une catégorie existante en deux composantes, ce qui permet de faire état d'une situation spécifique de l'enseignement et/ou de l'entraînement en football. La deuxième catégorie supplémentaire vise uniquement à décrire des activités non spécifiques du football. Elle n'influence nullement l'évaluation du TA. Le pourcentage du temps passé par le «groupe-joueurs» en situation d'apprentissage proprement dite constitue la première composante du système d'évaluation.

<sup>1</sup> Dans cette étude pilote, nous avons observé, à l'aide du système SETA-AP, des séances régulières d'entraînement d'une équipe professionnelle (Manic de Montréal de la L.N.A.S.) et deux équipes amateurs (seniors et pee-wee) de la région de Québec. En conclusion de ces observations pré-expérimentales, nous avons décidé d'apporter quelques modifications au niveau des catégories d'observation (mai et août 1981).

**Niveau d'engagement**

Il convient, maintenant, d'identifier l'engagement dont les joueurs observés font preuve pendant que le «groupe-joueurs» est en situation d'apprentissage. Deux niveaux d'engagement prédominent: ils s'engagent ou ils ne s'engagent pas! Quatre catégories de comportement permettent de définir les diverses formes d'engagement, et trois autres de caractériser le non-engagement des joueurs. La deuxième composante du système d'évaluation est issue du pourcentage de temps que les joueurs passent à être effectivement engagés dans des situations d'apprentissage, c'est-à-dire à être «actifs» dans leur comportement.

**Degré de réussite**

L'observateur doit porter un jugement sur le degré de réussite de la tâche exécutée par les joueurs réellement engagés. Il exprime sa décision en utilisant une échelle d'appréciation à trois degrés. Le degré de réussite constitue la troisième et dernière composante du système d'évaluation. Le temps d'apprentissage, en football (SETA-F), comme celui qui touche à l'acti-

tivité physique générale SETA-AP, est donc le résultat des trois composantes suivantes:

- pourcentage du temps passé par le «groupe-joueurs» en situation d'apprentissage proprement dite
- pourcentage de temps consacré par les joueurs engagés effectivement dans les situations d'apprentissage
- taux de réussite atteint par les joueurs (athlètes) engagés pendant les mises en situation d'apprentissage.

**La technique d'observation et de codage**

Les observations et le codage des comportements sont faits «par intervalles» comme dans le système initial de *Siedentop et al.*, (1979). Cette technique est abondamment utilisée dans les recherches portant sur l'analyse du comportement. Le codeur observe pendant six secondes la situation d'enseignement, par l'entremise d'un joueur. Il dispose ensuite de six autres secondes pour enregistrer la/les caractéristique(s) du comportement observé. Un magnétophone à cassette est utilisé pour régulariser les intervalles d'observa-

tion et d'enregistrement. La feuille utilisée pour enregistrer les données est composée d'unités de codage comprenant trois espaces verticaux chacun, pour permettre l'inscription des résultats de trois types de décision.

Pendant chaque unité de codage, l'observateur doit répondre aux trois questions suivantes:

1. *Quel est le type de situation dans laquelle se trouve le groupe-joueurs?*
2. *Si le groupe-joueurs est en situation d'apprentissage proprement dite, dans quelle forme d'engagement se retrouve le groupe (équipe) observé?*
3. *Si le joueur observé est engagé, quel est son degré de réussite?*

Les abréviations représentant les diverses catégories de comportements sont inscrites dans les espaces qui leur correspondent. Le codeur inscrira un tiret au lieu de l'abréviation si la même catégorie se renouvelle.

Les sujets qui ont été choisis au hasard (généralement au nombre de trois) font tour à tour l'objet d'observations, et les résultats sont inscrits l'un sous l'autre, comme le montre la figure 2.

**Grille d'observation du temps d'apprentissage en football**

A	Attente	HI	Habilité individuelle	EM	Engagement moteur	1	Facile
T	Transition	HT	Habilité technico-tactique	EMC	Engagement moteur compatible	2	Moyennement difficile
O	Organisation	SJ	Situation de jeu	EI	Engagement indirect	3	Difficile
R	Repos	SC	Situation de compétition	EC	Engagement cognitif		
P	Sujets personnels	CP	Condition physique	NO	Non engagé et organise		
		DC	Développement des connaissances	NA	Non engagé et attend		
		E	Ethique sportive	ND	Non engagé et dévie		
		AC	Activité complémentaire				

<b>Sujet 1</b>																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Sujet 2</b>																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Sujet 3</b>																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Résultats de l'observation

Figure 2 – Grille d'observation du temps d'apprentissage en football



Joueurs engagés

## Méthodologie

### Les sujets de l'étude

A l'aide du système que nous venons brièvement de présenter, le temps d'apprentissage en football a été mesuré durant les séances d'entraînement régulières d'une équipe de football de l'Université Laval, à Québec. Trois joueurs ont été observés durant toute la durée de l'expérimentation. Le temps total de l'observation durait en moyenne 40 minutes et était représentatif de l'ensemble de la séance d'entraînement. Le choix des joueurs s'est effectué:

1. En fonction de leur position et de leur rôle sur le terrain. Sachant qu'une équipe forme trois grands blocs, nous avons choisi:
  - un défenseur (arrière latéral)
  - un milieu de terrain (demi-offensif)
  - un attaquant (ailier)
2. De manière aléatoire au sein de chaque bloc.

Les observations se sont faites avec l'accord de l'entraîneur et des joueurs de l'équipe, à l'exception des trois concernés. Il est à noter, comme le confirme *Godbout* (1981) dans une récente étude, que le nombre de sujets (3 joueurs) est suffisant pour mesurer le temps d'apprentissage d'un groupe, donc de l'équipe.

### Le processus expérimental

L'expérience s'est déroulée sur le terrain d'entraînement extérieur de l'Université Laval pendant les mois de septembre et octobre 1981. Elle a porté sur huit séances d'entraînement régulières divisées en deux étapes.

#### Etape 1:

Une étude pilote de quatre séances a été nécessaire pour apprendre à utiliser l'instrument de mesure. En plus, nous avons vé-

rifié si les nouvelles catégories d'observation adaptées au football étaient exhaustives et mutuellement exclusives.

#### Etape 2:

Elle s'est déroulée en cinq séances d'entraînement et elle nous a permis de mesurer le temps d'apprentissage et de rendre opérationnel l'instrument de supervision.

Trois séances d'entraînement ont été couvertes par deux observateurs ayant chacun à observer les trois mêmes sujets-cibles (joueurs), à des fins de fidélité. Lors des deux autres séances, un seul observateur codait trois joueurs.

#### La technique d'observation utilisée

Les observateurs, munis du matériel nécessaire (grilles de codage, magnétophone miniature), étaient placés au bord du terrain d'entraînement et ils se concentraient sur le même joueur-cible durant 20 unités de codage (4 minutes). Puis ils

observaient le deuxième joueur et, enfin, le troisième toujours de la même façon. Chaque joueur a été observé trois fois (12 minutes).

Cette façon d'opérer nous a permis de suivre les comportements du même joueur pendant une durée assez longue. Dans une perspective d'analyse du TA individuel, nous croyons que les résultats obtenus par cette technique «d'observation continue» est plus précise.

### Fidélité inter-observateurs

Deux observateurs ont suivi une stratégie d'entraînement visant la maîtrise de l'instrument SETA-F. A la suite d'un entraînement d'une dizaine d'heures, qui comprenait la pratique d'observation directe et des discussions, un premier contrôle de fidélité inter-observateurs a révélé un pourcentage positif. Afin de le confirmer, un autre test a été réalisé lors de la quatrième séance d'entraînement et il a donné un pourcentage de 87,1 pour cent. Cette fidélité inter-observateurs représente, pour notre étude, un résultat acceptable qui renforce l'objectivité de nos données.

### La notion du temps d'apprentissage en football

Dans le but de familiariser le lecteur avec les résultats, nous définissons la notion du temps d'apprentissage en football comme suit:

*Le temps d'apprentissage correspond au produit du pourcentage passé par l'équipe (groupe-joueurs) en situation d'apprentissage pendant une séance d'entraînement, par le pourcentage de temps consacré par les joueurs engagés effectivement dans les situations d'entraînement, et par le taux de réussite suffisamment élevé atteint par les joueurs engagés dans ces situations.* ■

(A suivre)!



Joueurs non engagés: trop d'attente...