

# Différenciation pédagogique en futsal

## 1. Différenciation dans les situations pédagogiques :

- Une même situation qui évolue en fonction des réussites et échecs des élèves.
  - ü Utilisation de variables didactiques :

Quelques exemples de variables et leur intérêt sur les contenus d'enseignement :  
Différenciation péda

Variabes didactiques	exemples	buts	Contraintes
Balle	Réduire le nombre de touche	Imposer le démarquage des partenaires, impose les contrôles orientés,...	Possible ralentissement du jeu Difficulté d'anticipation pour PB
Joueurs	Surnombre Equilibre numérique		
Cible	1 but 2 buts		
Terrain	Zone +/- long +/- large		

- Situations distinctes pour les meilleurs et les plus faibles :  
Les contenus enseignés sont différents afin de répondre à des problèmes particuliers (souvent pour les élèves en grosse difficulté)

## 2. Les « fouteux » et les autres :

Donner les moyens aux « non fouteux » de gêner les « fouteux » :

- Demander aux élèves de ne pas chercher à récupérer le ballon, à prendre le ballon mais leur demander de défendre le but (empêcher l'accès au but) :
  - ü Ne pas se jeter
  - ü Ne pas vouloir récupérer la balle
  - ü Rester face au PDB et l'empêcher de progresser avec la balle

⇒ **Ceci impose la passe des joueurs les plus forts**

- Défendre collectivement et non pas individuellement
- Utiliser des consignes sur la marque induisant une attaque collective :

**Nombre de buts X nombre de passes** : induit la construction de l'attaque en passe

**Nombre de buts X nombre de joueurs** ayant participé à l'action : induit la participation de tous les élèves de l'équipe.

### **3. Travail en équipe tout au long du cycle :**

- Construire des équipes homogènes entre elles : chaque équipe doit pouvoir gagner  
⇒ Incertitude du résultat

- Construire des équipes hétérogènes en leur sein :

Chaque élève participe à la construction du jeu de l'équipe :

Û Positionnement en fonction des ressources de chacun

Û Rôles en fonction des ressources de chacun

Û Connaissances au fil des séances des compétences de chaque joueur de son équipe (ce qu'il sait faire et ne pas faire) : demander aux fouteux de s'adapter aux autres : « jouer juste »

Û Choix de jeu en fonction des ressources du PDB (je réalise ce que je suis capable de faire)

Û Choix de jeu en fonction des ressources du NPDB (je prends en compte les ressources du receveur pour choisir le type de jeu à produire)

Û Choix de jeu du NPDB en fonction des ressources du PDB