

S CO CM2-6^{ème}

Un jeu
Avec
ballon

**JEUX
COLLECTIFS**

Un jeu
Sans
ballon

Drapeau double

Football gaélique

2005-2006

Plan du document

Pourquoi une liaison Cm2-6^{ème} à l'UGSEL ?

Pourquoi les jeux collectifs ?

L'enfant et les jeux collectifs.

Les jeux collectifs à l'école primaire : finalités, objectifs, compétences et contenus à construire.

Les invariants en sports collectifs.

Le double drapeau :

Compétences

Règles du jeu

Module d'apprentissage

Le Football gaélique :

Introduction

compétences

Le jeu/ règles en or...

Comment parvenir à ces savoirs... quelles sont les situations à mettre en œuvre ?

Les savoirs à construire

Organisation d'une rencontre sportive en drapeau double et Football gaélique.

Ressources, auteurs.

Pourquoi une « Liaison Cm2-6^{ème} » UGSEL ?

De nombreuses relations existent entre les écoles primaires d'un même réseau, c'est quelquefois vrai aussi pour les écoles avec le collège. Pour d'autres réseaux, les contacts se résument à la porte ouverte du collège.

Ce travail de l'inter commissions UGSEL est proposé pour inciter les écoles et les collèges qui le souhaitent à mettre en place un projet de liaison Cm2-6^{ème}.

La liaison Cm2-6^{ème} fait partie intégrante des programmes du primaire ; c'est pourquoi pour la 4^{ème} année l'UGSEL fait une proposition en ce sens après l'athlétisme, le rugby et le cross.

Pourquoi les jeux collectifs ?

Depuis plusieurs années nous constatons la présence de plus en plus grande d'intervenants dans les établissements scolaires, du fait des partenariats avec les fédérations, comités ou clubs locaux et l'emploi d'animateurs sportifs par les municipalités.

Ces animateurs proposent foot, rugby, hand, volley, sports codifiés et pratiqués en club. Il semble que peu à peu les jeux collectifs sont délaissés ; alors qu'ils sont formateurs pour les sports collectifs et permettent aux enfants d'intégrer les fondamentaux de ces sports.

L'enfant et les jeux collectifs.

Les jeux collectifs permettent à l'enfant de se construire, de développer des capacités de perception, d'anticiper la décision, d'analyser des situations et d'élaborer des stratégies.

Le jeu incite l'enfant à s'adapter à des règles, à agir et à réagir au sein d'un groupe constitué.

De nombreuses ressources sont mobilisées sur le plan moteur, cognitif, social : repérer, agir, faire des choix tactiques, connaître et respecter les règles, se contrôler, s'affirmer, oser, mettre en œuvre des capacités : d'adresse, de force, d'équilibre, de vitesse...

Les jeux collectifs à l'Ecole Primaire.**CYCLE JEUX COLLECTIFS CM2 / Sixième****Rappel des finalités de l'EPS :**

L'enseignement de l'EPS se situe bien dans la formation globale de la personne. Par rapport aux autres disciplines d'enseignement, elle possède la particularité de s'adresser au corps, mais pas uniquement. Les finalités sont explicites et orientées vers la formation du citoyen de demain :

Les objectifs généraux de l'EPS :

Le cycle de jeux collectifs, s'inscrit dans la poursuite des objectifs généraux tels que définis dans les textes : Santé, Sécurité, Citoyenneté, tout en respectant le besoin de bouger de l'enfant et le désir d'agir avec plaisir.

Compétence spécifique :

« Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement »

Compétences transversales :

- S'engager lucidement dans l'action
- Construire de façon autonome un projet d'action
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité
- Construire et appliquer des règles de vie collective

Croisement des compétences et contenus à construire :

Compétence spécifique	Compétences transversales	Contenus à construire
S'affronter collectivement	S'engager lucidement dans l'action	S'échauffer, mesurer les risques...
	Construire de façon autonome un projet d'action	Stratégies, anticipation...se fixer des objectifs pour progresser...
	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	Emotions ressenties, indices à prélever de plus en plus nombreux, adapter conduites et réponses...
	Construire et appliquer des règles de vie collective	Se conduire dans le groupe, aider, écouter, proposer, tolérer...pour agir ensemble. Connaître et assumer différents rôles...

PARLER : verbalisation : les effets, les réussite/échecs... les sensations et émotions... les besoins...

LIRE : fiches descriptives des situations d'apprentissage, livres, documents, sites Internet sur le sujet traité...

ECRIRE : Evaluer, reportage (article), élaboration d'un règlement écrit, comptage des points, organisation des tournois...

Pluridisciplinarité :

- Occasion de travail sur des « valeurs » morales et sociales : respect, tolérance, volonté, solidarité...
- Occasion d'acquérir de nouvelles connaissances : connaître mon corps, analyser un résultat ...

Les invariants en sports collectifs

ACTIVITES APSA	Champs	CE2	CM1	CM2
<p>JEUX COLLECTIFS (Ci-contre ne sont retenus que les apprentissages transversaux ou communs aux différents sports collectifs connus)</p>	Réaliser	<p>Se déplacer pour recevoir, marquer, renvoyer et défendre ; S'organiser pour aider ses partenaires et jouer en avançant. Utiliser les espaces libres pour jouer (avec et sans ballon) ; S'organiser en fn du but et des rôles identifiés. Mettre en oeuvre des stratégies collectives.</p>	<p>Se déplacer pour recevoir, renvoyer et défendre ; S'organiser pour aider ses partenaires et jouer en avançant. Utiliser les espaces libres pour jouer (avec et sans ballon) ; S'organiser en fn du but et des rôles identifiés. Mettre en oeuvre des stratégies collectives.</p>	<p>Se déplacer pour recevoir, renvoyer et défendre ; S'organiser pour aider ses partenaires et jouer en avançant. ; Utiliser les espaces libres pour jouer (avec et sans ballon) ; S'organiser en fn du but et des rôles identifiés. Mettre en oeuvre des stratégies collectives.</p>
	Comprendre	<p>Appliquer les consignes ; Choisir son action entre plusieurs alternatives ; Anticiper pour choisir des stratégies efficaces ; Comprendre et identifier les éléments de réussite/d'échec. Evaluer, expliquer ses actions.</p>	<p>Appliquer les consignes ; Choisir son action entre plusieurs alternatives ; Anticiper pour choisir des stratégies efficaces ; Comprendre et identifier les éléments de réussite/d'échec. Evaluer, expliquer ses actions.</p>	<p>Appliquer les consignes ; Choisir son action entre plusieurs alternatives ; Anticiper pour choisir des stratégies efficaces ; Comprendre et identifier les éléments de réussite/d'échec. Evaluer, expliquer ses actions.</p>
	S'organiser, se comporter	<p>Assurer plusieurs rôles : Organiser, observer, arbitrer. Respecter les contraintes de vie de groupe; Respecter les décisions de l'arbitre.</p>	<p>Assurer plusieurs rôles : Organiser, observer, arbitrer. Respecter les règles et l'arbitrage.</p>	<p>Assurer plusieurs rôles :organiser, observer, arbitrer. Participer à l'organisation des rencontres ; Respecter les règles et l'arbitrage.</p>

Situations références :

Situations proches des pratiques sociales de référence, règlement adapté. Les formes d'affrontement sont ludiques et motivantes, match entre deux clubs (plusieurs équipes par club) les équipes appartiennent à des divisions et rencontrent leurs homologues de l'autre club.

Interventions :

Les équipes qui ne jouent pas sont responsables de l'organisation : table de marque, marqueur, arbitrage...

Identifier les résultats de chaque équipe et le cumul des points du club.

Le double drapeau

Champ d'activités : Jeu collectif de course poursuite.

Compétences générales : S'engager dans l'action en prenant un risque mesuré.
Identifier, sélectionner et appliquer des principes.
Agir méthodiquement.
Appliquer des règles de vie collective.

Objectifs : En fonction des rôles définis, concevoir et appliquer des stratégies permettant de cerner et d'attraper les adversaires ou d'échapper à une poursuite.

Démarche d'apprentissage : Les jeux de poursuite sont complémentaires des jeux de chasse et de la course de vitesse. Ce module peut être mené parallèlement ou en succession à ces activités.

Savoirs à construire : Maîtriser ses appuis et être mobile en jeu.
Maîtriser ses gestes pour jouer sans risque.
Maîtriser l'espace, voir et décider, s'orienter.
S'organiser en équipe, trouver des stratégies.
Assurer des rôles différents dans le jeu.

Règles du jeu

But : Ramener **son** drapeau dans **son** camp

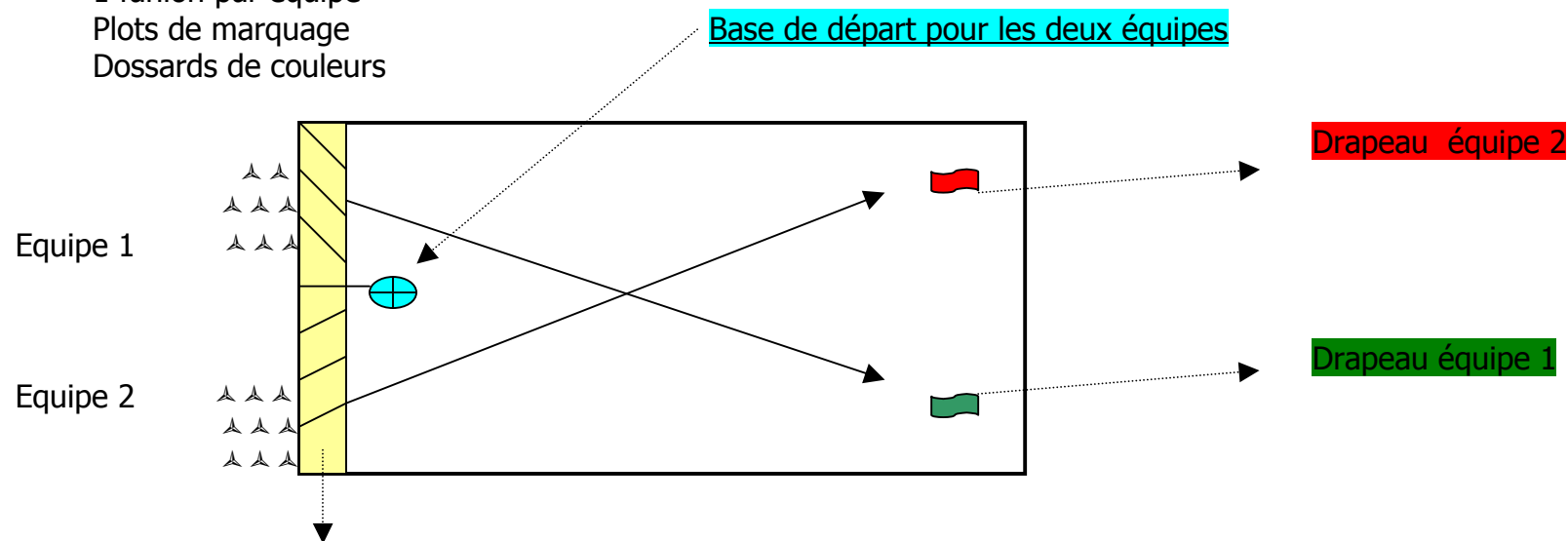
Temps de jeu pour la rencontre sportive : 10 minutes.

Description : 12 joueurs par équipe

1 fanion par équipe

Plots de marquage

Dossards de couleurs



Les défenseurs ne peuvent couper par les zones hachurées sur le schéma.

Longueur du terrain : 30 à 40 m ; largeur : 25 m

2005-2006

Inter commissions UGSEL56

Déroulement :

Le jeu se déroule en alternance : A chaque mise en jeu une équipe est attaquante, l'autre est défenseur (poursuivants)
Tirage au sort pour le 1^{er} départ.

Les porteurs de drapeaux des deux équipes se placent avec leur drapeau bien visible dans la main (voir schéma).

Equipe en «attaque» : Un joueur se rend au plot de départ. Au coup de sifflet, il court vers le porteur de drapeau.

Equipe en «défense» : Tous sont dans leur camp et peuvent poursuivre l'attaquant dès le coup de sifflet.

Un joueur en attaque (porteur ou non du drapeau) touché par un poursuivant s'immobilise à l'endroit où il a été pris.

Ce joueur peut être délivré par un partenaire lors d'une autre situation d'attaque, en lui touchant la main.

Un joueur qui sort des limites du terrain se place au fond du terrain de jeu.

Un joueur délivré peut revenir dans son camp.

Variantes :

- Le drapeau peut être passé d'un joueur à l'autre sans le lancer.
- Faire des feintes de départ, ne plus donner de signaux d'engagement.
- Sortir à 2 en attaque.
- Conquête du drapeau qui est en face de son camp.
- Le joueur touché est pétrifié « jambes écartées » pour délivrer, passer dessous.
- Remplacer le foulard par un ballon : rugby par exemple et se faire des passes. La nature du ballon augurera d'un module de jeu collectif à venir.

Gain de la partie :

L'équipe qui ramène la première le drapeau dans son camp a gagné la partie ou alors l'équipe qui a le drapeau le plus près de son camp (si le temps de jeu est dépassé).

Module d'apprentissage

Echauffement :

Proposition d'échauffement identique à toutes les phases : «Tous loups, tous moutons. »

Tous les élèves sont dans un même espace (20X20) et sont à la fois attaquants et défenseurs. A l'énoncé de la consigne (exemple : A mon signal vous devez toucher les autres élèves dans le dos) les enfants doivent essayer de toucher un maximum de joueurs tout en évitant de se faire toucher. Les élèves touchés sortent du terrain.

Renouveler plusieurs fois la situation en modifiant la consigne (toucher au genou, au mollet, à la tête...).

Quand il reste 4 ou 5 joueurs sur le terrain, on peut arrêter la partie.

1. Phase d'exploration découverte (1 séance)

Découvrir le jeu du drapeau double avec intégration progressive des règles.

Observer les comportements individuels et collectifs.

Régulation et proposition de solutions par les élèves.

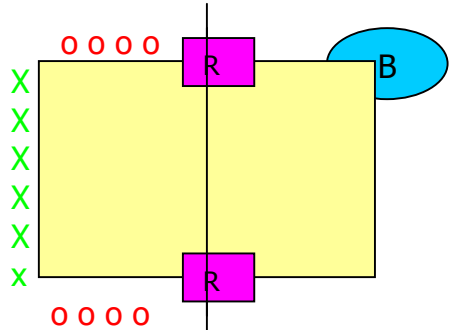
Rejouer la situation de référence.

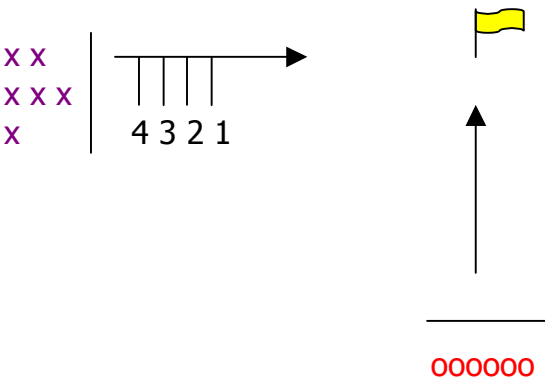
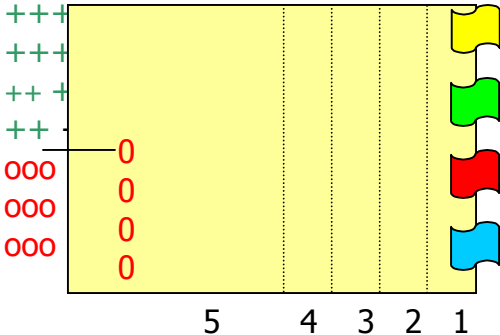
Proposer une ou plusieurs variantes.

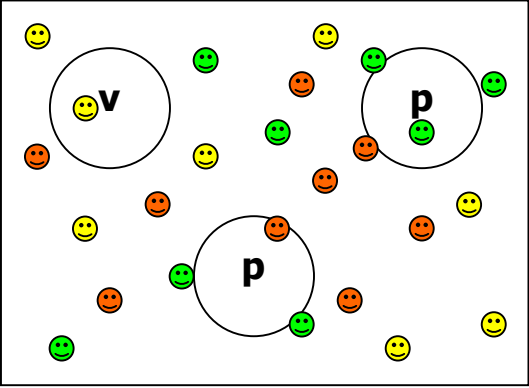
2.Phase de structuration de l'apprentissage (3 à 4 séances)

A chaque séance, il est important de jouer la situation de référence après une ou deux situations d'apprentissage.

Les jeux collectifs proposés mettent en place des situations d'aide pour améliorer le jeu du drapeau double et inciter des comportements nouveaux qui seront utiles pour la progression individuelle et d'équipe à l'occasion du jeu du drapeau double.

Objectifs	Situation Déroulement	Consignes	Variantes
<p>Apprécier la vitesse de l'adversaire et sa direction</p>	<p><u>«Course aux numéros»</u></p>  <p>B= base R= refuge X= attaquants O = défenseurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Chaque joueur dans son équipe reçoit un numéro. ○ L'arbitre appelle un numéro : le X appelé doit essayer de rejoindre la base B sans être touché par O. ○ Le X peut éventuellement chercher refuge. ○ Inverser les rôles. <p><u>Gains</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Il arrive en B 2 points ○ Il prend refuge 1 point. ○ Il est touché 0 point. 	<p>Appeler deux numéros en même temps.</p>
<p>Réagir vite à un signal</p>	<p><u>«Chameau-chamois»</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les chameaux et les chamois sont sur 2 lignes dos à dos à portée de main. ○ A l'appel de leur nom chameau ou chamois ou au signal de jeu du meneur de jeu, ils courent vers leur camp sans se faire toucher. 	<p>Partir assis</p> <p>Partir accroupi...</p> <p>Raconter une histoire incluant ces deux mots.</p>

<p>Connaissances des aptitudes réciproques des enfants pour une meilleure répartition des tâches.</p>	<p>« Le contrat »</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Un «o» se met en place pour partir vers le drapeau. ○ L'équipe des «x» désigne un joueur qui va essayer de toucher «o» avant qu'il n'atteigne le drapeau. ○ Ce «x» choisit de partir d'une des bases tracées dans son camp. S'il touche «o», il marque le nombre de points prévus pour la base d'où il est parti. 	<p>Les «o» utilisent une zone d'élan.</p> <p>Les «x» partent dans différentes positions.</p> <p>Varié les signaux de départ (visuel ou sonore).</p>
<p>Mise en place d'une organisation collective</p>	<p>« Le drapeau en zone »</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Même mise en place que pour une partie normale, mais 4 drapeaux. ○ Les 4 «o» partent en même temps. L'équipe des «o» est trois fois de suite au départ (Tous les joueurs de l'équipe passent (3 x 4)). ○ Les 12 «x» sont donc trois fois en poursuite. ○ Après le troisième départ, on compte les points des « o » selon la place de chaque drapeau dans les cases. ○ Inverser les rôles. 	<p>La zone de départ des «o» peut être plus ou moins avancée.</p> <p>Inciter les joueurs rapides à courir un plus long trajet.</p>

<p>Chaque équipe essaie d'éliminer les adversaires sur lesquels elle a prise, sans se faire toucher par l'autre.</p>	<p>« Poules vipères renards »</p> <p>Terrain de 20x 30 3 arbitres 3 équipes de même nombre 3 jeux de dossards</p> <p>Les poules mangent les vipères, qui piquent les renards, qui mangent les poules ! Telle est la chaîne des prises.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les joueurs peuvent courir sur tout le champ de jeu. ○ Chacun peut se réfugier dans son camp. ○ Au départ chaque équipe est dans son camp. ○ Au signal, les joueurs sont invités à sortir et les poursuites s'enclenchent. ○ Un joueur touché doit se rendre dans la base de celui qui l'a pris (il doit y mettre au moins un pied). ○ Il peut être délivré par un de ses partenaires par une touche de la main (Il doit passer par son camp avant de se réengager dans le jeu). 	<p>Augmenter l'espace de jeu (jouer dans un espace boisé).</p> <p>Créer une autre zone «Refuge» ou personne ne peut être pris.</p>
--	---	---	--

2.Phase de réinvestissement

Mise en place d'un tournoi de drapeau double et de football gaélique.



LE FOOTBALL GAÉLIQUE

« L'autre football », il fallait être irlandais pour inventer un sport pareil, ni vraiment foot, ni tout à fait rugby, mais ce sport exprime toute la passion d'un peuple pour sa langue et ses traditions.

Le **football gaélique** est le sport le plus populaire d'[Irlande](#). Si le jeu ressemble à un mélange de [rugby](#) et de [football](#), il est moins violent que ces derniers, puisque le plaquage et le tackle sont interdits. Les règles sont simples et offrent plus de liberté à l'équipe qui attaque. C'est un sport totalement amateur, et chaque joueur ne pouvait jouer que pour une seule équipe dans toute sa vie, celle du comté d'où il était originaire. Il se développe depuis le début du 21^{ème} siècle avec la création d'une Euroleague, "la treizième comté" de l'Irlande.

Les quinze joueurs de chaque équipe en débattent sur un terrain de 150m par 90m. Ils peuvent frapper la balle (ronde, comme au foot) du pied «kick» ou du poing «handpass», la prendre dans les bras comme au rugby ou la faire rebondir comme en handball mais une seule fois «bounce» ou même se la passer du pied à la main «solo » ou « toe-tap»... On ne peut effectuer plus de quatre pas avec le ballon dans les mains. Il faut mettre ce ballon au fond des filets du but adverse (ce qui donne 3 points), ou le faire passer au dessus, à l'intérieur de poteaux en forme de «H» (mais cela vaut un point seulement). Il y a un gardien de but par équipe.

Durée du match : Les matchs de championnat durent 70 minutes, et ceux de « league » 60 minutes. En Irlande, le championnat se dispute de mai à septembre, et la league pendant la saison la plus froide. Le championnat est la compétition la plus prestigieuse et se termine par la « All-Ireland » finale, jouée à Croke Park (Dublin), le troisième dimanche de septembre. Le vainqueur remporte la coupe Sam Maguire.

Le football gaélique est pratiqué aussi bien par les femmes que par les hommes. Les contacts épaule contre épaule sont autorisés.

Le comptage des points s'inscrit en tenant compte des points marqués au-dessus du but et des buts dans la cage.

AFFICHAGE DU SCORE	TOTAL	SIGNIFICATION	AFFICHAGE DU SCORE	TOTAL	SIGNIFICATION
Equipe A 1 - 4	7	Un but + 4 points	Equipe B 2-2	8	Deux buts + 2 points
L'équipe a marqué un but « dans la cage » gardée par le gardien, et 4 tirs au-dessus de la barre entre les poteaux			L'équipe a marqué deux buts « dans la cage » gardée par le gardien, et 2 tirs au-dessus de la barre entre les poteaux		

2005·2006

Inter commissions UGSEL56

Champ d'activités : Jeu collectif avec ballon

Compétences générales :

- S'engager dans l'activité avec lucidité
- Appliquer des règles de vie collective

Objectifs : Rechercher le gain d'une rencontre collective en jouant prioritairement sur les paramètres « espace de jeu » et « vitesse de transmission et de progression du ballon », face à une défense qui cherche à le récupérer en interception, dans le respect des autres et des règles.

Démarche d'apprentissage : De la découverte des règles principales intégrées dans divers jeux connus, à la construction d'un jeu collectif nouveau.

Savoirs à construire :

- Développer des actions motrices spécifiques
 - o réceptionner,
 - o frapper au pied et à la main pour transmettre et tirer
 - o Se déplacer avec le ballon en utilisant pieds et mains
 - o Transporter le ballon selon les règles du jeu
- S'organiser avec ses camarades pour remporter la rencontre
- Connaître et appliquer les règles du jeu

Le jeu/Règles en or...

Les joueurs peuvent se faire des passes avec le pied ou la main, en avant ou en arrière. Ils sont autorisés à faire quatre pas avec le ballon à la main. Pour continuer à progresser, il doit soit effectuer un dribble et repartir pour quatre pas (mais il ne peut alors plus dribbler avant d'avoir touché le ballon avec le pied), soit effectuer un *toe-tap*, c'est-à-dire lâcher le ballon sur son pied et le renvoyer ainsi dans ses propres mains.

Le joueur effectue un *overcarry* s'il effectue plus de 4 pas et un *overhold* s'il garde le ballon au-delà d'une durée équivalente au temps nécessaire pour effectuer 4 pas.

Il est interdit de ramasser directement le ballon au sol avec les mains. Il faut effectuer un pick-up (décoller le ballon du sol par un coup de pied). **A moduler en fonction des élèves.**

La passe à la main est autorisée mais il ne faut pas jeter la balle. Il faut la lancer en frappant avec le plat de la main.

Le début d'un match donne lieu à un entre-deux.

Fautes/Sanctions :

Le gardien n'a pas le droit de se faire charger dans sa zone.

Toute faute donne lieu à un coup franc à l'endroit de la faute, avec pour les adversaires l'obligation de se trouver à 10 mètres du porteur de balle.

Les buts et le comptage des points :

Les poteaux des buts ressemblent à ceux du rugby, mais sont munis de filets comme ceux de football.

Si la balle passe au-dessus de la barre transversale, on marque un point.

Si elle passe sous la barre, où se trouve le gardien, on marque un but, soit trois points.

Situation de référence

Match à 7 joueurs. Terrain : utiliser le terrain et les buts de football à 7 (ou tracer trois terrains en travers d'un terrain de football classique).

Tracer une zone de 13 mètres devant les buts

Règlement adapté : Mise en jeu par un coup de pied de volée, une frappe de la main ou une talonnade. (Si but : ligne des 13 mètres)

Le but du jeu est d'amener le ballon près du but adverse pour tirer soit au pied, soit à la main pour marquer.

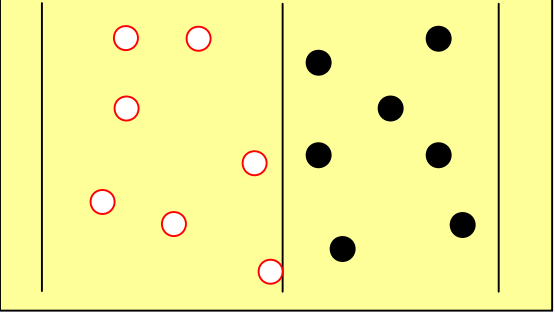
On peut se déplacer avec le ballon sur 4 appuis, puis effectuer un dribble et refaire 4 appuis (parallèle avec le HB) ; on peut passer le ballon au pied ou en le frappant à la main.

On doit ramasser un ballon au sol, on n'a pas le droit de le jouer au pied directement.

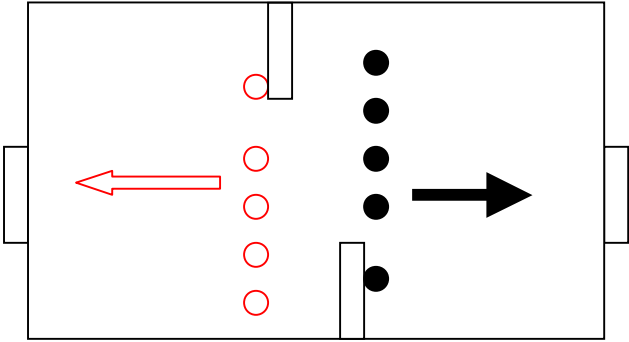
Les passes sont autorisées dans toutes les directions.

Les remises en jeu lors de faute ou de sortie se font à l'endroit où la faute a été faite.

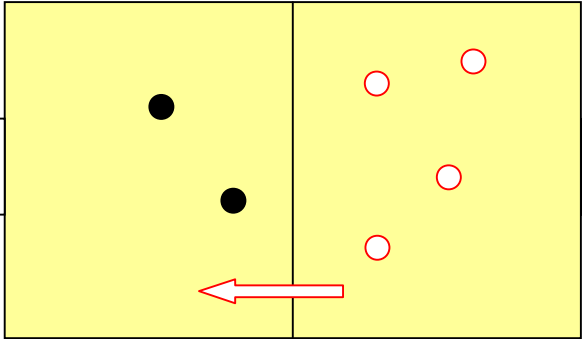
Comment parvenir à ces savoirs... quelles sont les situations à mettre en œuvre ?SITUATION N°1 : **le GAGNE-TERRAIN**

OBJECTIFS	SITUATION/DEROULEMENT	CONSIGNES	VARIANTES
<p>FRAPPER RECEPTIONNER</p> <p>Occuper l'espace collectivement</p>	 <p>- Les deux équipes sont face à face. Le porteur de balle A envoie le ballon le plus loin possible dans le camp adverse. L'équipe B réceptionne le ballon et l'envoie à son tour le plus loin possible dans le camp adverse.</p> <p>Dès que le ballon a franchi la ligne du fond de terrain, l'équipe marque un point. L'équipe qui marque réengage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves frappent le ballon à la main en salle. - Au pied ou à la main à l'extérieur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur qui frappe le ballon peut se déplacer. (4 pas maximum) - Avant de frapper le ballon dans le camp adverse, le joueur peut faire une passe à un de ses partenaires. (avant la passe, le joueur peut se déplacer) - Introduction d'un adversaire dans chaque camp pour gêner les renvois - Les « ballons brûlants », introduire alors plusieurs ballons en jeu.

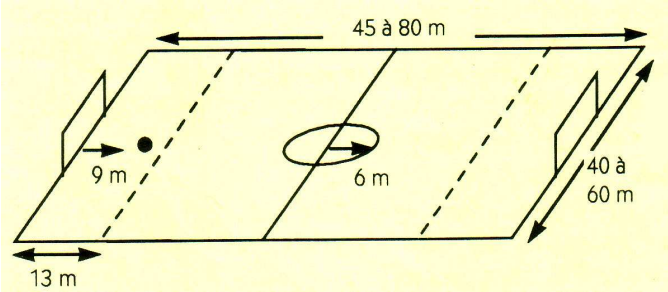
SITUATION N°2 : le DEMENAGEUR

OBJECTIFS	SITUATION/DEROULEMENT	CONSIGNES	VARIANTES
<p>SE DEPLACER TRANSPORTER TIRER</p>	 <p>- Au signal de l'enseignant, tous les joueurs de chaque équipe prennent un ballon dans la réserve et le transportent pour aller le porter dans le but. C'est l'équipe qui transporte en premier tous ses ballons qui remporte la manche.</p>	<p>Pour se déplacer, le joueur peut réaliser 4 pas. Pour continuer à progresser, il doit effectuer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un dribble et repartir pour quatre pas. - Ou un « toe tap », c'est à dire lâcher la ballon sur son pied et le renvoyer dans ses propres mains. 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduire le tir - Placer un gardien - Placer un (des) défenseur(s) - Obliger les joueurs à se faire des passes : au moins une, au moins deux...nb. libre - Même jeu avec les ballons éparpillés au sol, respecter le règlement pour le ramasser et jouer.

SITUATION N°3 : Le SURNOMBRE NUMERIQUE

OBJECTIFS	SITUATION/DEROULEMENT	CONSIGNES	VARIANTES
TRANSPORTER TIRER AVEC OPPOSITION	 <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe A doit marquer. Elle est forcément en supériorité numérique par rapport aux défenseurs. <p>Si 4 attaquants/1 défenseur, alors mon équipe doit marquer 6 buts sur 10 actions. Si 4 attaquants/2 défenseurs, alors mon équipe doit marquer 4 buts sur 10 actions. Si 4 attaquants/3 défenseurs, alors mon équipe doit marquer 2 buts sur 10 actions.</p>	<p>Pour se déplacer, le joueur peut réaliser 4 pas. Pour continuer à progresser, il doit effectuer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un dribble et repartir pour quatre pas. - Ou un toe tap, c'est à dire lâcher la balle sur son pied et le renvoyer dans ses propres mains. <p>Il peut aussi réaliser des passes à ses partenaires.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'équipe choisit le nombre de défenseurs. - Nombre de points en fonction du nombre de défenseurs.

SITUATION N°4 : **JEU GLOBAL**

OBJECTIFS	SITUATION/DEROULEMENT	CONSIGNES	VARIANTES
<p>S'organiser avec son équipe pour remporter la rencontre.</p> <p>S'approprier et respecter les règles du jeu</p> <p>Réinvestir l'ensemble des actions motrices vues dans les situations antérieures.</p>	 <p>Les deux équipes composées de 7 joueurs (6+1 gardien) évoluent sur un terrain de football à 7. <i>(On peut globalement tracer trois terrains en travers d'un terrain de football officiel).</i> Les joueurs utilisent un ballon de football.</p>	<p>Je respecte les règles en or mentionnées précédemment.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le terrain utilisé peut être plus petit : terrain de handball par exemple. ○ Le nombre de joueurs sur le terrain peut varier. ○ Jeu avec un joueur joker, qui ne participe qu'à l'attaque (maillot de couleur différente) <i>Il crée le surnombre en attaque ; si on l'utilise au cours de l'attaque, moins de valeur au but ; si on ne l'utilise pas, plus de valeur au but).</i>

2005 · 2006

Inter commissions UGSEL56

Les savoirs à construire

APSA : football gaélique	COMPETENCES ATTENDUES		CYCLE III
Rechercher à gagner une rencontre de football gaélique, en jouant prioritairement sur les paramètres espace de jeu et vitesse de transmission et de progression du ballon, face à une défense qui cherche à intercepter cette balle, dans le respect de l'autre et des règles.			
CONNAISSANCES : Informations	CONNAISSANCES PROCEDURES		
	Techniques et tactiques	Connaissance de soi	Savoir-faire sociaux
<ul style="list-style-type: none"> • Importance de l'aspect relationnel et de l'engagement affectif dans une activité collective à la fois ludique et compétitive ; • Le règlement adapté (pour une pratique scolaire) ; • Gestion des ressources de chacun durant les rencontres ; • Prélever des indices et les analyser dans le but de faire des choix pertinents et efficaces. • Terminologie simple en anglais en lien avec le cours d'anglais. • Connaissance brève de l'histoire et des origines du FG 	<p><u>En attaque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise du ballon tant au pied qu'à la main, pour accomplir passes et tirs. • Porter de balle, dribble (rebond), ramasser le ballon au sol, frapper, shooter... ; à l'arrêt, en mouvement, en course rapide ... ; • Affiner lecture de trajectoire, anticipation, mobilité et réception du ballon. • Affiner la précision dans la transmission du ballon aux partenaires (passe) de préférence dans l'espace libre devant le joueur concerné ; • Identifier différentes formes de frappe du ballon au pied (et différentes surfaces de contact) ; • Identifier les espaces libres et les investir pour se démarquer, si possible en direction du but adverse... <p><u>En défense :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Affiner les lectures de trajectoires pour mieux intercepter celles-ci ; • Anticiper les déplacements des adversaires pour un marquage efficace 	<p>Avant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se préparer physiquement, s'échauffer...(lucidité) • S'organiser dans le rapport interindividuel par taille, niveau, sexe, affinité... (lucidité) pour être le plus efficace possible pour son équipe ; <p>Pendant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise émotionnelle et des réactions envers les partenaires, adversaires, arbitres,... • Idem dans les contacts inévitables avec les autres joueurs ; <p>A la fin de la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprécier (objectivement) son niveau de prestation. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en évidence des valeurs d'entraide, de respect, de persévérance. • Respect de l'intégrité physique des adversaires et partenaires ; • Coopérer dans l'élaboration des stratégies et s'y impliquer. • Accepter les différentes tâches : arbitre, spectateur,...et les formation s'y rapportant. • Accepter les erreurs de ses partenaires, la défaite, les critiques constructives... • Intégrer les règles de jeu de façon rigoureuse et s'y conformer.

Organisation d'une rencontre sportive en drapeau double et en Football gaélique.

Pendant la rencontre les enfants participeront aux deux activités. Les tournois se dérouleront en parallèles.

Les équipes doivent être mixtes : garçons et filles
Cm2/ 6^{ème}

Football gaélique :

o Aménagement de l'espace

Pour un terrain : ¼ de terrain de football ou un terrain de hand ball (40x 20)

Les buts sont à aménager : Prolonger les buts de hand ou de foot de deux tiges (jalons de 1m à 1m 50) pour que les joueurs visualisent bien les deux possibilités de marquer des points.

Si la pratique s'effectue sur des terrains en goudron, les arbitres devront être très attentifs aux contacts, pour permettre un jeu en toute sécurité.

o Proposition d'une formule de rencontre : Montante – descendante.

Les terrains sont numérotés de un à quatre.

Principe : A l'issue du match, l'équipe qui gagne va sur le terrain supérieur, l'équipe qui perd descend d'un terrain.

En cas de match nul, c'est la première équipe qui arrive au score qui est déclarée vainqueur.

Sur un espace de 4 terrains :

- o 8 équipes : Toutes les équipes jouent sans temps de repos.
- o 9 équipes : Une équipe au repos qui entre en jeu après le premier match sur le terrain 4.
- o 10 équipes : Deux équipes au repos qui entrent après le premier match sur le terrain 1 et le terrain 4.

Si le secteur dispose de deux terrains de foot, le nombre d'équipes peut aller jusque 20.

Le temps des matchs est à définir en fonction du nombre d'équipes, des espaces dont vous disposez, et du temps de la rencontre (journée, 1/2 journée)

Cette formule peut s'adapter à tous les jeux collectifs.

Drapeau double :

- Aménagement de l'espace

Pour un terrain : 1/4 de terrain de football ou un terrain de hand ball (40x 20)

- Proposition d'une formule de rencontre : **Tournoi**

Attribuer trois points pour une victoire, deux points pour le match nul, un point pour une défaite.

Formule qui permet de calculer le nombre de matchs à faire :

$$N(n-1) / 2$$

« n » est le nombre d'équipes.

Organisation possible pour 6 équipes

- **Deux poules de 3 équipes**

Au premier tour, toutes les équipes se rencontrent.

Deuxième tour : Prendre les deux premiers de chaque poule + le meilleur deuxième.

Organisation possible pour 8 équipes○ **Deux poules de 4 équipes**

Poule A et poule B

Tableau : 1^{er} tour, poule A

Match 1	A contre B	Match 3	Gagnant de A-B contre gagnant C-D
Match 2	C contre D	Match 4	Perdant de A-B contre perdant C-D

Le tableau de la poule B est identique
2^{ème} tour, pour les deux poules

	Poule A	Poule B
1 ^{er}		
2 ^{ème}		
3 ^{ème}		
4 ^{ème}		

Ressources pour la réalisation du document Football gaélique et drapeau double :

- Prim'infos (UGSEL nationale) n°142
- <http://ugsel44primaire.free.fr>
- Classeurs UGSEL nationale
- Logiciel jeux collectifs. Edition EPS
- Merci à Jean Paul Saillant (DDEC44) pour son aide, sa formation et sa documentation.

Auteurs du document : « Liaison Cm2-6^{ème} » UGSEL56

- Françoise LE BRETON école Ste Jeanne d'Arc MALESTROIT
- Vincent DAVID école Sainte Cécile de THEIX
- Serge RIGOT Collège Sacré Cœur de VANNES
- Arnaud VIENNE Collège St Michel PRIZIAC
- Bruno CHATARD Lycée Notre Dame Du Vœu HENNEBONT
- Dominique LE NEZET école St pierre-St Paul ERDEVEN
- Mise en page : UGSEL56