

CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF

FOOTBALL GAÉLIQUE



CYCLE
3



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
d'Ille-et-Vilaine



LE PROJET

Ce support pédagogique est destiné aux enseignants et éducateurs sportifs souhaitant mettre en place une séquence de football gaélique en Éducation Physique et Sportive (EPS) avec les élèves de CM1 et CM2.

Il s'inscrit dans le champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » des programmes d'EPS. Il est annexé à la convention signée entre la direction des services départementaux de l'Éducation nationale, le Comité Départemental de football gaélique d'Ille-et-Vilaine et le comité départemental USEP d'Ille-et-Vilaine. Il constitue ainsi une référence pédagogique pour toute mise en œuvre du football gaélique à l'école.

La **séquence d'apprentissage** s'organise en 5 séances conduites en deux fois chacune. Ces 5 séances sont détaillées dans ce document. Conformément à la politique départementale relative aux projets de co-intervention en EPS, des séances en co-intervention [éducateur/enseignant] et des séances animées en autonomie totale par l'enseignant sont planifiées de manière concertée afin de favoriser une mise en œuvre de plus en plus autonome par l'enseignant.

Chaque séance suit la même trame et est découpée en 3 phases :

- une phase de mise en activité intitulée « **Pour découvrir le problème** » : elle permet à l'élève de s'échauffer de manière spécifique, c'est-à-dire en lien direct avec l'activité support des apprentissages ; elle favorise surtout la mise en évidence d'une problématique à résoudre ;
- une phase d'apprentissage intitulée « **Pour apprendre** » : une ou des situations d'apprentissage permet[tent] à l'élève de résoudre le problème auquel il a été confronté lors de la phase précédente ;
- une phase de réinvestissement intitulée « **Pour réinvestir** » : elle permet à l'élève de mobiliser les compétences construites lors de la phase précédente dans des situations plus globales : situation de référence, situation de match, match à thème...



QUELQUES PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

■ À MINIMA, ANIMER

Pour qu'il y ait vraiment jeu —————> **des jeux accessibles à tous les élèves**

- Proposer des règles minimales claires, accessibles à tous, qui permettent de rentrer immédiatement dans l'action
- Faire évoluer les règles en fonction des besoins observés, pour mieux jouer
- Faciliter le repérage de l'espace de jeu et des joueurs (plots, chasubles)

Une grande quantité d'actions —————> **tendre vers 80 % de temps de pratique ; équipes à effectifs restreints**

Une grande variété d'actions —————> **rôles multiples : attaquant, défenseur, arbitre**

- Matérialiser des espaces de jeu de taille adaptée
- Jouer en effectifs réduits sur plusieurs espaces de jeu en parallèle
- Jouer plusieurs parties sur des temps courts et vraiment laisser jouer

... MAIS AUSSI FAIRE APPRENDRE

- Rechercher des progrès spécifiques identifiés dans les programmes en prenant appui sur l'observation de l'activité des élèves
- Favoriser un nombre de répétitions suffisant pour découvrir les activités, progresser puis stabiliser les apprentissages
- Proposer un contexte qui favorise l'autonomie dans les apprentissages

■ LES TROIS DIMENSIONS DE L'APPRENTISSAGE POUR CONSTRUIRE DES COMPÉTENCES :

Dimension méthodologique :

- Prélever des informations sur l'espace, le but à atteindre, le placement des partenaires et des adversaires
- Choisir une conduite à tenir en action
- Identifier, avec ou sans l'aide de l'enseignant, les stratégies efficaces lors de courts bilans

Dimension motrice :

- Mettre en œuvre ses choix ... et les faire évoluer en fonction des résultats

Dimension sociale :

- Assurer différents rôles sociaux, savoir perdre et gagner, dans le souci du vivre ensemble

■ INSCRIRE LES SÉANCES D'EPS DANS : UN AVANT ET UN APRES EN CLASSE

- Préparer la séance à venir : en expliquant les règles, en définissant les espaces et éventuellement l'aménagement matériel par les élèves, en répartissant et expliquant les rôles...
- Exploiter la séance précédente : en revenant sur les actions motrices, les rôles sociaux et les stratégies utilisées, les traces écrites, en faisant évoluer les règles si besoin

Les points précédents peuvent être facilités par l'utilisation d'outils : vidéos d'élèves en action, schémas, photos, affiches, cahier d'EPS...

LES APPRENTISSAGES VISÉS

Cf. Programme EPS Cycle III, BO du 30 juillet 2020

- **S'organiser tactiquement pour gagner le match**
- **Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu**
- **Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre**
- **Assurer différents rôles sociaux (joueurs, arbitres)**
- **Connaitre et respecter les règles de sécurité**
- **Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter**

ATTAQUANTS

- **Faire progresser le ballon vers la cible, individuellement et/ou collectivement :**
 - Se déplacer avec le ballon (4 pas, rebond)
 - Passer le ballon à la main ou au pied
- **Se démarquer / communiquer**
- **Marquer à la main et au pied**
- **Adopter des stratégies individuelles et/ou collectives pour marquer**

DÉFENSEURS

- **Se placer entre un attaquant qui se démarque et le porteur de balle pour gêner, dissuader**
- **Intercepter, récupérer le ballon**
- **Adopter des stratégies individuelles et/ou collectives pour défendre**

ARBITRES

- **Connaitre le vocabulaire associé au football gaélique**
- **Assumer différents rôles sociaux :**
 - Maître des règles : connaître et faire respecter les règles de jeux et de sécurité
 - Maître du temps : gérer la durée d'un match et la rotation des matchs au sein d'une poule
 - Maître du score : compter les points et annoncer le résultat d'un match et d'une poule en utilisant un document support (cf. Annexes 1 et 2)

QUELQUES PRINCIPES

- Un match se joue entre deux équipes de 4 à 5 joueurs.
- Il n'y a pas de gardien de but.
- Les joueurs peuvent utiliser le pied ou la main pour passer et tirer vers la cible.
- La cible est en forme de H, mélange d'un but de football et de poteaux de rugby.
- On marque 3 points quand on envoie le ballon dans le but ou un 1 point lorsque l'on tire entre les poteaux de rugby au-dessus de la barre transversale.
- Il n'y a pas de contact. Lorsque le ballon est au sol, le joueur doit le prendre à la main en restant debout.

LA SÉQUENCE PEDAGOGIQUE DE 10 SEANCES

Séance 0 :

Visionnage d'une vidéo de football gaélique pour chercher à comprendre les règles du jeu et s'imprégner de l'esprit du football gaélique en Irlande.

Utilisation d'un questionnaire avec quatre thèmes de réflexion : la marque, les passes, le déplacement, la défense.

Séance	Thème	Situation pour découvrir le problème	Situation(s) pour apprendre	Situation(s) pour réinvestir	Apprentissages visés
1	Découverte de l'activité : Découvrir le football gaélique	Gaelic ping-pong <u>Problème posé :</u> Gérer l'alternative jeu à la main, jeu au pied	Crocodiles river1	Captain's ball 1	- Réaliser une passe à la main, une passe au pied - Comprendre la règle des 4 sec., passer et marquer - Découvrir les rôles liés à l'arbitrage (maître du temps, maître des règles, maître du score)
2	Attaquer : Progresser collectivement à la main (passe frappée) vers la cible adverse	Hand pass Thief game 1 <u>Problème posé :</u> Gérer la problématique de la passe frappée	Maxi passes Crocodiles river 2	Captain's ball 2	- Réaliser une passe à la main frappée - Comprendre la règle des 4 sec., passer et marquer - Faire avancer le ballon seul ou à plusieurs - Assurer les 3 rôles liés à l'arbitrage (maître du temps, maître des règles, maître du score)
3	Mieux attaquer : Augmenter le pouvoir du porteur de balle (le rebond)	Bounce and pass Thief game 2 <u>Problème posé :</u> Gérer l'alternative jeu individuel, jeu collectif	Relay game Crocodiles river 3	Gaelic Game 1 Passe à la main et rebond, relances au pied	- Se démarquer du défenseur - Communiquer - Adopter des stratégies collectives pour faire progresser le ballon vers la cible - Assurer les 3 rôles liés à l'arbitrage (maître du temps, maître des règles, maître du score)
4	Mieux attaquer : Jouer au pied	3 minutes challenge Free kicks <u>Problème posé :</u> Passer et marquer au pied	Kick passes	Gaelic Game 2 Passe au pied autorisée	- Se démarquer dans les espaces libres - Choisir la cible à atteindre pour marquer au pied ou à la main - Adopter des stratégies collectives pour faire progresser le ballon vers la cible - Assurer les 3 rôles liés à l'arbitrage (maître du temps, maître des règles, maître du score)
5	Défendre : Augmenter le pouvoir du défenseur : le tackle	Square Game <u>Problème posé :</u> Gêner la progression du ballon	Defence Duel	Gaelic Game Master	- Dissuader, gêner la circulation de balle adverse, voire intercepter et récupérer - Suivre son attaquant, se placer entre lui et le porteur de balle - Effectuer un tackle - Changer rapidement de rôle attaquant/défenseur - Assurer les 3 rôles liés à l'arbitrage (maître du temps, maître des règles, maître du score)

SÉANCE 1 : DÉCOUVRIR LE FOOTBALL GAÉLIQUE

GAELIC PING-PONG

PROBLÈME POSÉ : GÉRER L'ALTERNATIVE JEU À LA MAIN, JEU AU PIED

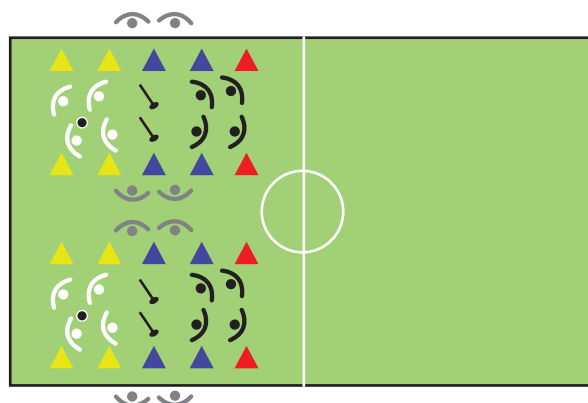
Objectif(s) :

- Faire des passes à la main et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Maîtriser la règle des 4 « secondes »
- Marquer à la main ou au pied

Durée : 30 min

Matériel : 24 coupelles, 4 piquets, 4 à 6 ballons, 4 sifflets, 2 chronomètres

Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. avec un but de 5 m. matérialisé au centre de chaque terrain. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs. - Chaque équipe se place sur sa moitié de terrain. 2 ou 3 ballons par terrain. - Match de 4 minutes. Remarques : - Pour cette première séance, on autorise des passes non frappées (de type basket). - Un 2^{ème} ballon (voir un 3^{ème}) est rapidement introduit après quelques minutes de jeu.	- Vous devez marquer dans le but central (entre ou au-dessus des poteaux) en lançant le ballon à la main ou en tirant au pied. Si le ballon passe dans le but, vous marquez un point. Avant de pouvoir marquer, il faut obligatoirement qu'une passe soit faite. - S'il y a une faute de 4 secondes, on doit donner le ballon à l'adversaire. - Il n'y a pas de touche ni de limite de fond de terrain, les plots sont disposés en vue de la situation Crocodiles River 1.	Arbitrage : - 2 maîtres des règles : faire respecter les règles - 1 maître du temps : gérer le temps de jeu - 2 maîtres du score : compter les points et les annoncer à voix haute (à 4 arbitres, le maître du temps est aussi maître du score)



SÉANCE 1 : DÉCOUVRIR LE FOOTBALL GAÉLIQUE

CROCODILES RIVER 1

POUR APPRENDRE

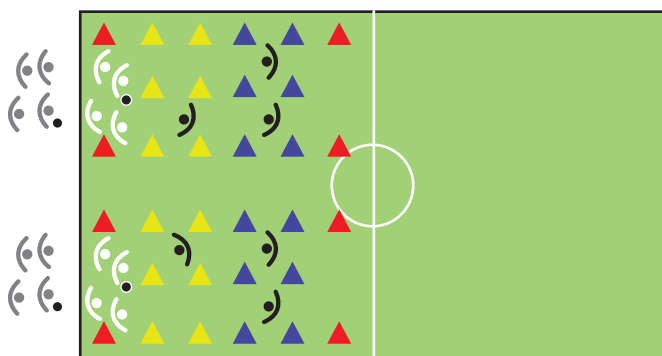
Objectif(s) :

- Faire des passes à la main et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Maîtriser la règle des « 4 secondes »
- Choisir le type de passe le plus adapté

Durée : 20 min

Matériel : 32 coupelles, 4 ballons

Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs. - 1 défenseur dans la première zone - 2 défenseurs dans la 2^{ème} zone - Match de 4 à 5 minutes. Remarques : - Les passes ne sont pas frappées. Les passes lancées (de type basket) sont autorisées. - Pas de contact. - Lorsque le ballon est au sol, le joueur doit le prendre à la main en restant debout.	- Pour marquer, le ballon doit franchir la rivière jaune (1 point) ou bleue (3 points). Le ballon doit être maîtrisé dans les mains dans la zone, qu'il soit au sol ou non. - Possibilité d'utiliser la passe au pied ou à la main. - Les défenseurs (crocodiles) doivent rester dans leur rivière. S'ils récupèrent un ballon, ils marquent 1 point dans la zone jaune et 3 points dans la zone rouge. - La 2^{ème} équipe joue après le passage de la première équipe. - Si le ballon sort en touche, il est perdu ; s'il sort en fond de terrain, le point n'est pas marqué. - S'il y a une faute de passe, le joueur fautif reprend le ballon et refait sa passe au même endroit. - Auto-arbitrage.	— - Réduire la taille des rivières - Enlever un défenseur dans la 2^{ème} zone + - Ajouter un défenseur dans une zone - Autoriser le 1^{er} défenseur à sortir de sa zone pour défendre jusqu'à l'en-but.



SÉANCE 1 : DÉCOUVRIR LE FOOTBALL GAÉLIQUE

CAPTAIN'S BALL 1

POUR RÉINVESTIR

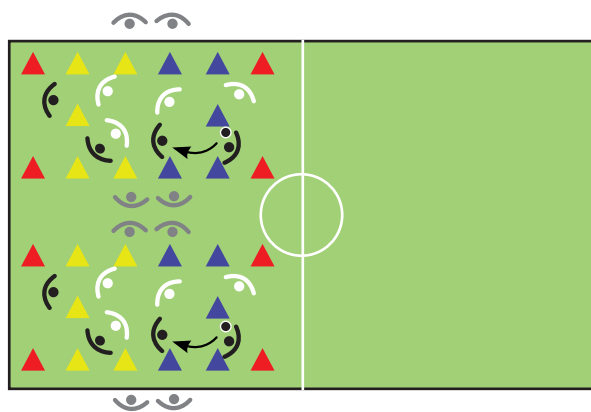
Objectif(s) :

- Faire des passes à la main et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Maîtriser la règle des 4 « secondes »
- Marquer à la main ou au pied

Durée : 15 min

Matériel : 28 coupelles, 3 ballons, 2 feuilles de bingo, 2 crayons, 2 supports pour écrire, 4 sifflets, 2 chronomètres

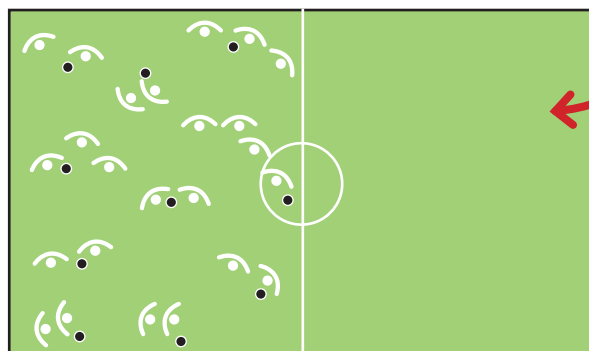
Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs. - Deux équipes se placent sur un terrain. Un capitaine de chaque équipe se place dans son en-but (zone entre la ligne de fond de terrain et les plots rouges). - Les passes à la main ne sont pas frappées. Les passes lancées (de type basket) et les passes au pied sont autorisées. Remarques : - Pour tout engagement, touche ou pénalité, on relance au pied ou à la main, tous les adversaires sont à 10 m. - Le capitaine change après chaque tir dans l'en-but.	- Pour marquer, il faut envoyer le ballon au capitaine qui doit le maîtriser avant qu'il ne sorte de l'en-but, qu'il soit au sol ou non. - Pour lancer le jeu, le ballon est tiré au pied ou à la main par un joueur de champ de son l'en-but. Ce joueur attaque ensuite avec ses partenaires. - On procède de la même façon après chaque point marqué. - Si un ballon sort en touche, on joue la touche en faisant une passe au pied. - Le marqueur est le joueur qui a fait la passe au capitaine.	BINGO - BANCO - JACKPOT Bingo : équipe qui marque le plus de buts Banco : équipe qui a le plus de buteurs Jackpot : équipe qui a le plus de buts et le plus de buteurs — - Règle de l'invincible : Lorsqu'un joueur crie « invincible » il met le ballon au-dessus de sa tête, tous les joueurs reculent de 5 grands pas. Le joueur a alors 4 sec. pour faire une passe, sans marquer directement. + - Il n'y a plus de capitaine désigné, le point est marqué quand l'un des attaquants maîtrise le ballon dans l'en-but. Arbitrage : - 2 maîtres des règles - 1 maître du temps - 2 maîtres du score



SÉANCE 2 : PROGRESSER COLLECTIVEMENT À LA MAIN (PASSE FRAPPÉE) VERS LA CIBLE ADVERSE

HAND PASS	
PROBLÈME POSÉ : GÉRER LA PROBLÉMATIQUE DE LA PASSE FRAPPÉE	
Objectif(s) : - Faire des passes à la main frappées pour faire avancer le ballon - Maîtriser la règle des 4 « secondes » Durée : 5 - 10 min Matériel : ballons (1 pour 2 ou 1 pour 3)	
Déroulement	Consignes
- 1 demi-terrain de football - Les élèves forment des groupes de 2, voire de 3. - Pendant cette activité, l'enseignant installe les coupelles pour la situation Crocodiles River 2. Remarques : Les élèves sont sur une situation de découverte de la problématique de la passe frappée. Les laisser essayer et trouver des solutions pour réussir sans se faire mal, d'abord en étant écartés de 1 à 2 m. puis en s'éloignant.	- Par groupes de 2 (ou 3), vous allez vous faire des passes en frappant le ballon avec la main. - Vous ferez des passes à l'arrêt mais aussi en courant. - Vous avez l'espace du demi-terrain. - Pas de passe au pied.

Installer les coupelles pour les 2 terrains de la situation Crocodiles River 2



SÉANCE 2 : PROGRESSER COLLECTIVEMENT À LA MAIN (PASSE FRAPPÉE) VERS LA CIBLE ADVERSE

THIEF GAME 1

PROBLÈME POSÉ : GÉRER LA PROBLÉMATIQUE DE LA PASSE FRAPPÉE

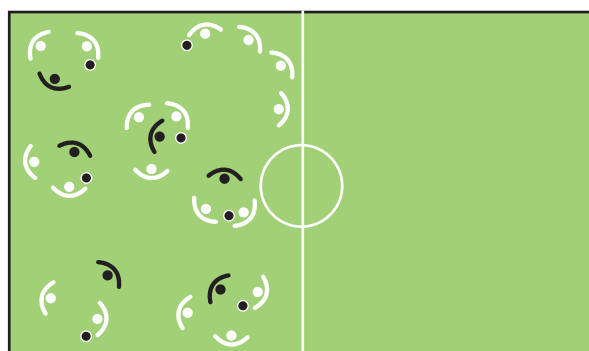
Objectif(s) :

- Conserver le ballon en utilisant la passe à la main frappée, avec des défenseurs
- Maîtriser la règle des 4 « secondes »

Durée : 10 min

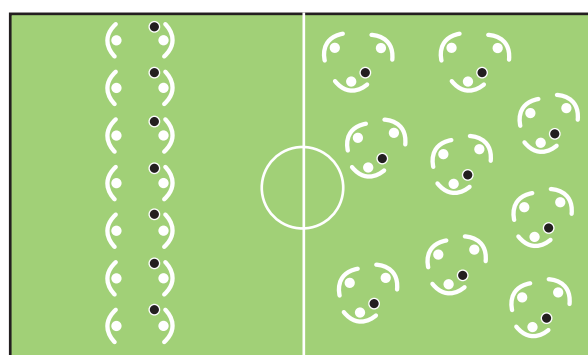
Matériel : 6 ballons (1 pour 3 « attaquants »), 6 chasubles ou foulards

Déroulement	Consignes	Variables
- 1 demi-terrain de football - 6 défenseurs avec une chasuble ou un foulard à la ceinture (afin que celui-ci puisse être rapidement donné à un camarade). - Un défenseur peut récupérer un ballon sur une interception, sur un ballon tombé ou dès qu'il y a une faute de passe (ballon lancé).	- Vous allez poursuivre les passes à la main frappées. Des défenseurs essaient de récupérer le ballon qu'ils souhaitent. - Si un défenseur récupère un ballon, celui qui a fait la passe devient défenseur et prend la chasuble.	- - Réduire le nombre de défenseurs - Ajouter des ballons + - Augmenter le nombre de défenseurs - Réduire la taille du terrain



SÉANCE 2 : PROGRESSER COLLECTIVEMENT À LA MAIN (PASSE FRAPPÉE) VERS LA CIBLE ADVERSE

MAXI PASSES POUR APPRENDRE		
Objectif(s) : - Savoir réaliser une passe à la main frappée / - Savoir réceptionner un ballon Durée : 15 min - Matériel : ballons (1 pour 2 ou 3)		
Vers une passe frappée efficace. • Démonstration par l'enseignant (cf. Conseils passe à la main + vidéo). • Réalisation par les élèves : <i>Pour réussir :</i> tenir le ballon dans une main (dans la main gauche si je suis droitier), le frapper avec le bout des doigts		
Déroulement	Consignes	Variables
- 1 demi terrain de football. - Les élèves forment des groupes de 2, voire de 3. - Pendant cette activité, l'enseignant installe les coupelles pour les situations suivantes. Remarque : Possibilité de faire changer rapidement les duos en décalant une ligne d'un rang.	- Par groupes de 2 (ou 3), vous allez devoir faire des passes à la main. Le ballon doit être frappé. - Vous devez faire le maximum de passes frappées sans faire tomber le ballon en essayant d'augmenter votre score. - Pour réceptionner le ballon, on prépare une « cible » à hauteur de poitrine avec les doigts bien écartés et orientés vers le ciel.	— - Si les élèves ne sont pas coordonnés, reprendre le mouvement de la passe en alternant sans puis avec ballon - Raccourcir les distances + - Augmenter les distances - Faire des passes en frappant le ballon de la main gauche ou de la main droite 💡 Un groupe de besoin dirigé par l'enseignant peut être constitué avec des binômes hétérogènes avec un élève très performant.



Installer les coupelles pour les 2 terrains de la situation Crocodiles River 2

ou

SÉANCE 2 : PROGRESSER COLLECTIVEMENT À LA MAIN (PASSE FRAPPÉE) VERS LA CIBLE ADVERSE

CROCODILES RIVER 2

POUR APPRENDRE

Objectif(s) :

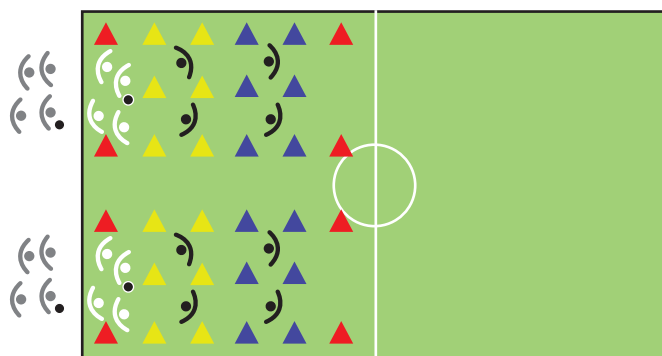
- Faire des passes à la main et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Maîtriser la règle des « 4 secondes »

Durée : 20 min

Matériel : 32 coupelles, 4 ballons

Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs. - 1 défenseur dans la première zone - 2 défenseurs dans la 2^{ème} zone - Match de 4 à 5 minutes. Remarques : - Les passes sont frappées. - Pas de contact. - Lorsque le ballon est au sol, le joueur doit le prendre à la main en restant debout.	- Pour marquer, le ballon doit franchir la rivière jaune (1 point) ou bleue (3 points). Le ballon doit être maîtrisé dans les mains dans la zone, qu'il soit au sol ou non. - Possibilité d'utiliser la passe au pied ou à la main frappée. - Les défenseurs (crocodiles) doivent rester dans leur rivière. S'ils récupèrent un ballon, ils marquent 1 point dans la zone jaune et 3 points dans la zone rouge. - La 2^{ème} équipe joue après le passage de la première équipe. - Si le ballon sort en touche, il est perdu ; s'il sort en fond de terrain, le point n'est pas marqué. - S'il y a une faute de passe, le joueur fautif reprend le ballon et refait sa passe au même endroit. - Auto-arbitrage.	— - Réduire la taille des rivières - Enlever un défenseur dans la 2^{ème} zone + - Ajouter un défenseur dans une zone - Autoriser le 1^{er} défenseur à sortir de sa zone pour défendre jusqu'à l'en-but.

Nouveautés



SÉANCE 2 : PROGRESSER COLLECTIVEMENT À LA MAIN (PASSE FRAPPÉE) VERS LA CIBLE ADVERSE

CAPTAIN'S BALL 2

POUR RÉINVESTIR

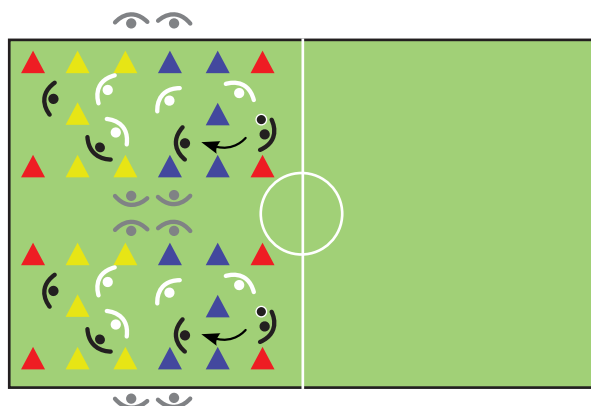
Objectif(s) :

- Faire des passes à la main et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Maîtriser la règle des 4 « secondes »
- Marquer à la main ou au pied

Durée : 15 min

Matériel : 28 coupelles, 3 ballons, 2 feuilles de bingo, 2 crayons, 2 supports pour écrire, 4 sifflets, 2 chronomètres

Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs. - Deux équipes se placent sur un terrain. Un capitaine de chaque équipe se place dans son en-but (zone entre la ligne de fond de terrain et les plots rouges). - Les passes à la main sont frappées. - Possibilité d'utiliser la passe au pied ou à la main frappée. Remarques : - Pour tout engagement, touche ou pénalité, on relance au pied ou à la main, tous les adversaires sont à 10 m. - Le capitaine change après chaque tir dans l'en-but.	- Pour marquer, il faut envoyer le ballon au capitaine qui doit le maîtriser avant qu'il ne sorte de l'en-but, qu'il soit au sol ou non. - Pour lancer le jeu, le ballon est tiré au pied ou à la main par un joueur de champ de son l'en-but. Ce joueur attaque ensuite avec ses partenaires. - On procède de la même façon après chaque point marqué. - Si un ballon sort en touche, on joue la touche en faisant une passe au pied. - Le marqueur est le joueur qui a fait la passe au capitaine.	— - Règle de l'invincible : (voir page 8) + - Il n'y a plus de capitaine désigné, le point est marqué quand l'un des attaquants maîtrise le ballon dans l'en-but. - Augmenter la taille des rivières. Arbitrage : - 2 maîtres des règles - 1 maître du temps - 2 maîtres du score



SÉANCE 3 :

AUGMENTER LE POUVOIR DU PORTEUR DE BALLE (LE REBOND)

BOUNCE AND PASS

PROBLÈME POSÉ : GÉRER L'ALTERNATIVE JEU INDIVIDUEL, JEU COLLECTIF

Objectif(s) :

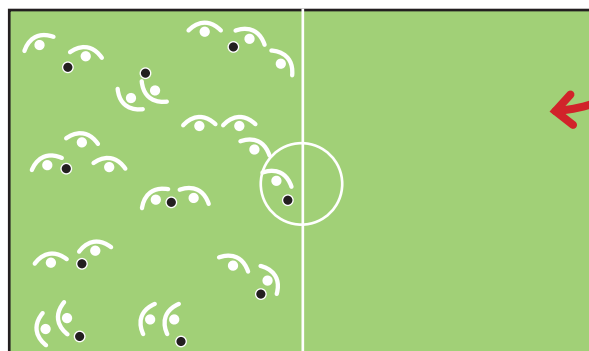
- Utiliser le rebond comme moyen de progression individuelle
- Utiliser la passe à la main frappée pour faire progresser le ballon collectivement
- Maîtriser la règle des 4 « secondes »

Durée : 5 - 10 min

Matériel : ballons (1 pour 2 ou 1 pour 3)

Déroulement	Consignes
- 1 demi terrain de football - Les élèves forment des groupes de 2, voire de 3. - Pendant cette activité, l'enseignant installe les coupelles pour les situations suivantes. Remarques : Les élèves sont sur une situation de découverte de la problématique du rebond. Les laisser essayer, pas d'apport technique.	- Par groupes de 2 (ou 3), vous allez avancer avec le ballon. Vous devrez utiliser le rebond, puis au bout de 4 secondes faire une passe frappée. - Vous avez l'espace du demi terrain. - Pas de passe au pied.

Installer les coupelles pour la situation du Relay Game



SÉANCE 3 : AUGMENTER LE POUVOIR DU PORTEUR DE BALLE (LE REBOND)

THIEF GAME 2

PROBLÈME POSÉ : GÉRER L'ALTERNATIVE JEU INDIVIDUEL, JEU COLLECTIF

Objectif(s) :

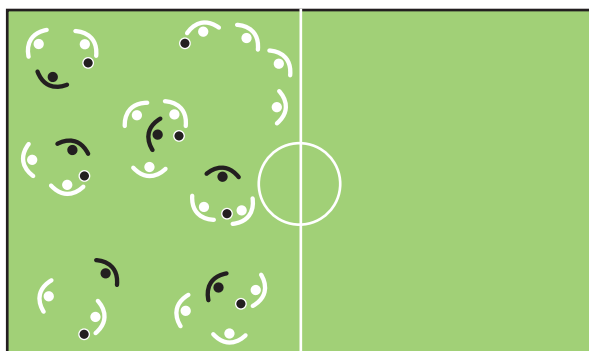
- Conserver le ballon en utilisant le rebond et la passe à la main frappée, avec des défenseurs
- Maîtriser la règle des 4 « secondes »

Durée : 10 min

Matériel : 6 ballons (1 pour 3 « attaquants »), 6 chasubles ou foulards

Déroulement	Consignes	Variables
- 1 demi terrain de football - 6 défenseurs avec une chasuble ou un foulard à la ceinture (afin que celui-ci puisse être rapidement donné à un camarade).	- Vous allez poursuivre les passes à la main frappées en ayant le droit d'utiliser le rebond. Des défenseurs essayent de récupérer le ballon qu'ils souhaitent. - Si un défenseur récupère un ballon, celui qui a fait la passe devient défenseur et prend la chasuble.	⊖ - Réduire le nombre de défenseurs - Ajouter des ballons ⊕ - Augmenter le nombre de défenseurs - Réduire la taille du terrain

Nouveautés



SÉANCE 3 :

AUGMENTER LE POUVOIR DU PORTEUR DE BALLE (LE REBOND)

RELAY GAME

POUR APPRENDRE

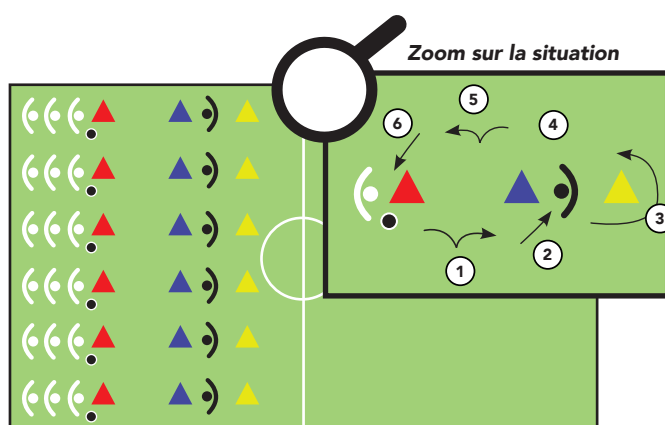
Objectif(s) :

- Utiliser le rebond comme moyen de progression individuelle
- Utiliser la passe à la main frappée pour faire progresser le ballon collectivement
- Maîtriser la règle des 4 « secondes »

Durée : 15 min

Matériel : 6 ballons, 18 coupelles

Déroulement	Consignes	Variables
- 6 équipes de 4 joueurs - Coupelles espacées de 15 à 20 m. (à rapprocher ou reculer en fonction de vos observations). Remarque : Pour rappel, on ramasse le ballon en étant debout (sur ses deux pieds).	Temps 1 : - Chacun votre tour, vous allez avancer avec le ballon en relais. - Vous devez faire un rebond, passer au joueur « base », contourner la coupelle, ramasser le ballon et revenir en faisant un rebond puis une passe à votre partenaire. - Le joueur « base » réceptionne et pose le ballon à 1 mètre de lui sur le côté. Temps 2 : - Même consigne mais vous jouez contre les autres équipes. - On démarre au signal. - Tout le monde doit finir son relais. - Indiquer le nombre de tour que doit faire chaque joueur. - Quand un joueur a fini, il s'accroupit.	— - Raccourcir la distance entre les coupelles - Mettre un joueur à l'aise techniquement comme joueur « base » + - Allonger la distance entre les coupelles



1. J'avance, je fais un rebond.
2. Je passe au joueur base.
3. Je contourne le plot.
4. Je ramasse le ballon.
5. J'avance, je fais un rebond.
6. Je passe à mon partenaire.
7. Je m'accroupis.

SÉANCE 3 : AUGMENTER LE POUVOIR DU PORTEUR DE BALLE (LE REBOND)

CROCODILES RIVER 3

POUR APPRENDRE

Objectif(s) :

- Faire des passes à la main et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Maîtriser la règle des « 4 secondes »
- Progresser avec le ballon à l'aide du rebond

Durée : 20 min

Matériel : 32 coupelles, 4 ballons

Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs. - 1 défenseur dans la première zone - 2 défenseurs dans la 2^{ème} zone - Match de 4 à 5 minutes. Remarques : - Le rebond est autorisé. - Les passes sont frappées. - Pas de contact. - Lorsque le ballon est au sol, le joueur doit le prendre à la main en restant debout.	- Pour marquer, le ballon doit franchir la rivière jaune (1 point) ou bleue (3 points). Le ballon doit être maîtrisé dans les mains dans la zone, qu'il soit au sol ou non. - Possibilité d'utiliser la passe au pied ou à la main frappée, possibilité d'utiliser le rebond. - Les défenseurs (crocodiles) doivent rester dans leur rivière. S'ils récupèrent un ballon, ils marquent 1 point dans la zone jaune et 3 points dans la zone rouge. - La 2^{ème} équipe joue après le passage de la première équipe. - Si le ballon sort en touche, il est perdu ; s'il sort en fond de terrain, le point n'est pas marqué. - S'il y a une faute de passe, le joueur fautif reprend le ballon et refait sa passe au même endroit. - Auto-arbitrage.	— - Réduire la taille des rivières - Enlever un défenseur dans la 2^{ème} zone + - Ajouter un défenseur dans une zone - Autoriser le 1^{er} défenseur à sortir de sa zone pour défendre jusqu'à l'en-but.

Nouveautés



SÉANCE 3 : AUGMENTER LE POUVOIR DU PORTEUR DE BALLE (LE REBOND)

GAELIC GAME 1 POUR RÉINVESTIR

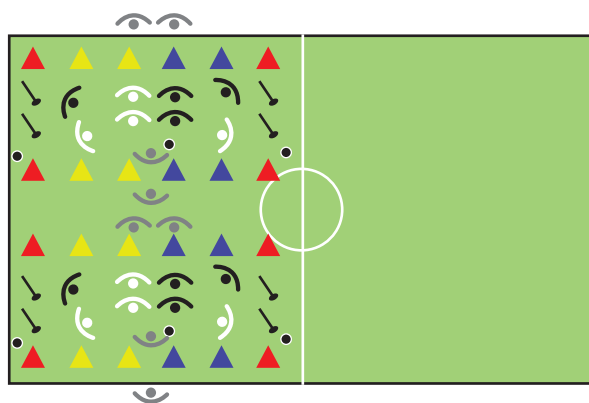
Objectif(s) :

- Faire des passes à la main frappées et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Utiliser le rebond comme moyen de progression individuelle
- Maîtriser la règle des 4 sec.
- Marquer à la main ou au pied

Durée : 20 min

Matériel : 2 ballons (+ 4 en attente au pied de chaque but), 16 coupelles, 4 piquets ou cônes hauts pour les buts, chasubles (8 à 10 chasubles de 3 couleurs différentes)

Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. - Largeur des buts : 5 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs - Match de 4 à 5 minutes Remarques : - Engagement à la main ou au pied après un but, une touche ou une pénalité. - Après un but encaissé ou une tentative de but, un joueur relance à la main ou au pied en s'avancant jusqu'à 10 m. par rapport à son but (ballon en mains). - Les adversaires doivent être au moins à 10 m. de lui.	- Les joueurs se répartissent sur tout le terrain, sauf 2 joueurs de chaque équipe qui font l'engagement au centre. L'arbitre lance la balle entre ces 4 joueurs (cf. vidéo). - Les joueurs peuvent utiliser la passe à la main frappée, la passe au pied et le rebond. - Il faut marquer dans le but à la main ou au pied. Un point par but marqué. - Avant l'engagement, indiquer le sens d'attaque de chaque équipe (cf. sur le schéma, les noirs attaquent à droite).	- - Règle de l'invincible - Il ne peut y avoir qu'un seul défenseur sur le porteur de balle, à distance d'un bras. - Si des joueurs sont en attente juste devant le but, mettre une petite zone interdite délimitée par des coupelles. + BINGO - BANCO - JACKPOT Arbitrage par les élèves



SÉANCE 4 : JOUER AU PIED

3 MINUTES CHALLENGE ET FREE KICKS

PROBLÈME POSÉ : PASSER ET MARQUER AU PIED

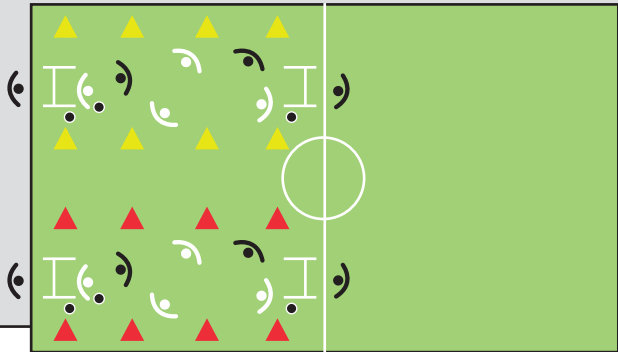
Objectif(s) :

- Réaliser une passe au pied / Marquer au pied
- Réceptionner un ballon
- Utiliser le jeu au pied pour progresser et marquer rapidement

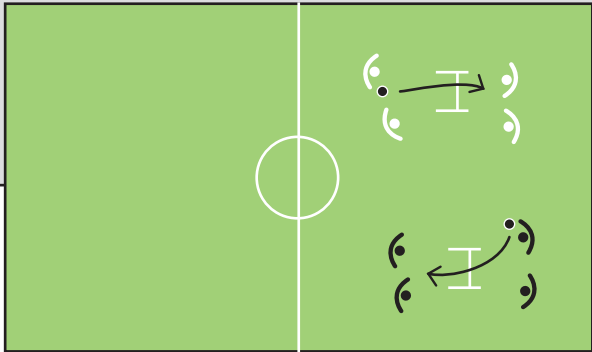
Durée : 30 min (3 x 7 min. en atelier tournant. Chaque équipe passe 2 fois sur la situation 3 *Minutes Challenge* et 1 fois sur *Free kicks*)

Matériel : 8 ballons, 16 coupelles, 8 à 12 piquets d'au moins 1, 80 m. pour les buts, chasubles (8 à 10 chasubles de 2 couleurs différentes),

3 MINUTES CHALLENGE

Déroulement	Consignes
- 2 terrains de 20 x 40 m. - Largeur des buts : 5 m. - La barre transversale n'est pas matérialisée. Elle est fictive, il faut l'imaginer au sommet des 2 poteaux. - 4 équipes de 4 à 5 joueurs - 4 attaquants, 2 défenseurs, 2 récupérateurs de balle - 2 matchs de 3 minutes par équipe (changer les défenseurs au 2^{ème} match) - Auto-arbitrage	- Un attaquant engage au pied de son but. Il peut s'avancer jusqu'à 10 m. Le joueur qui engage change à chaque fois. - Il faut marquer le plus de points possibles en trois minutes : au-dessus de la barre à la main ou au pied (1pt.), sous la barre uniquement au pied (3 pts.). Il n'est plus possible de marquer à la main sous la barre. - Dès qu'un ballon est perdu, prendre un ballon disponible au pied du but attaqué pour attaquer à nouveau dans l'autre sens. - Les joueurs peuvent utiliser la passe à la main frappée, la passe au pied et le rebond. 

FREE KICKS

Déroulement	Consignes
- 2 équipes de 4 à 5 joueurs - 1 demi-terrain avec deux buts avec piquets et rubalise ou avec des grands cônes. - Les joueurs se répartissent sur les deux buts. - L'atelier est en autonomie	- 2 élèves sont face à face, ils tirent chacun leur tour au pied en essayant de marquer entre les poteaux, au-dessus de la « barre ». - Les joueurs se rapprochent ou s'éloignent du but en fonction des réussites. 

SÉANCE 4 : JOUER AU PIED

KICK PASSES POUR APPRENDRE

Objectif(s) :

- Savoir faire une passe au pied
- Savoir récupérer un ballon le plus vite possible

Durée : 15 min

Matériel : 6 ballons, 26 coupelles

Vers une passe au pied efficace

- Démonstration par l'enseignant ou par un élève en réussite.
- Par deux ou trois, s'entraîner à passer au pied (5 min.) à 10 – 15 m. de distance.

Pour réussir :

- tenir le ballon à deux mains puis le laisser tomber de sa main « forte » (droite pour un droitier)
- ne pas lancer le ballon en l'air mais le laisser tomber
- frapper avec le coup du pied

Remarque :

- Les passes tendues sont à encourager car le ballon est plus facile à réceptionner. Il peut même y avoir un ou plusieurs rebonds au sol avant réception.

Déroulement	Consignes	Variables
- 1 demi-terrain - 6 colonnes espacées de 10 m. avec deux joueurs à chaque plot (ou 3 si plus de 24 élèves), se faire des passes à 10-15 m. Remarques : - Constituer des groupes hétérogènes pour favoriser le nombre d'échanges.	- Le premier joueur de chaque colonne fait une passe au pied à celui qui se trouve en face. - Une fois que le joueur a tiré, il court pour se replacer dans la colonne d'en face. - Si les passes sont plutôt précises (réceptionnées par le partenaire avec ou sans rebond), il est possible de reculer un plot.	— - Raccourcir les distances + - Augmenter les distances - Passes en hauteur



SÉANCE 4 : JOUER AU PIED

GAELIC GAME 2

POUR RÉINVESTIR

Objectif(s) :

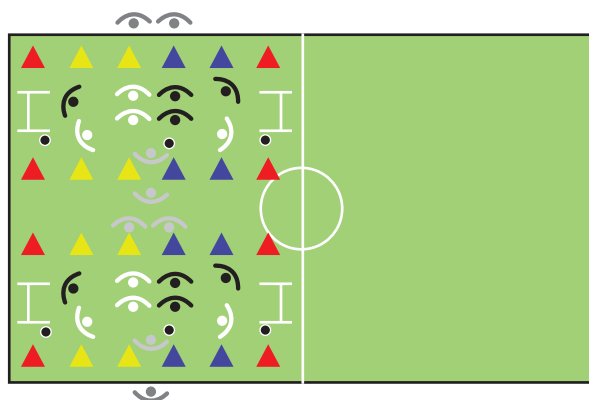
- Faire des passes à la main frappées et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Utiliser le rebond comme moyen de progression individuelle
- Maîtriser la règle des 4 sec.
- Marquer à la main ou au pied à 1 point ou à 3 points

Durée : 20 min

Matériel : 6 ballons (+ 4 en attente au pied de chaque but), 20 coupelles, 8 piquets ou cônes hauts pour les buts, chasubles (8 à 10 chasubles de 3 couleurs différentes)

Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. - Largeur des buts : 5 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs - Match de 4 à 5 minutes Remarques : - Engagement à la main ou au pied après un but, une touche ou une pénalité. - Après un but encaissé ou une tentative de but, un joueur relance à la main ou au pied en s'avançant jusqu'à 10 m. par rapport à son but (ballon en mains). - Les adversaires doivent être au moins à 10 m. de lui.	- Les joueurs se répartissent sur tout le terrain, sauf 2 joueurs de chaque équipe qui font l'engagement au centre. L'arbitre lance la balle entre ces 4 joueurs (cf. vidéo). - Les joueurs peuvent utiliser la passe à la main frappée, la passe au pied et le rebond. - Il faut marquer dans le but à la main ou au pied. 1 point au-dessus de la barre et 3 points par but marqué.	— - Règle de l'invincible - Il ne peut y avoir qu'un seul défenseur sur le porteur de balle, à distance d'un bras. - Si des joueurs sont en attente juste devant le but, mettre une petite zone interdite délimitée par des coupelles. + BINGO - BANCO - JACKPOT Arbitrage par les élèves

 Nouveautés



SÉANCE 5 :

AUGMENTER LE POUVOIR DU DÉFENSEUR :

LE TACKLE

SQUARE GAME

PROBLÈME POSÉ : GÊNER LA PROGRESSION DU BALLON

Objectif(s) :

- Défendre en suivant son vis à vis
- Gêner la progression de la balle

Durée : 12 min

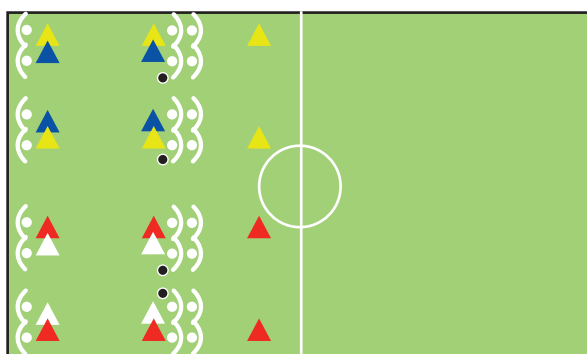
Matériel : 3 ballons, 28 coupelles, chasubles (8 à 10 chasubles de 3 couleurs différentes)

Déroulement	Consignes
3 terrains de 20 x 20 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs - 3 matchs de 3 minutes (1 min de repos entre chaque match) Remarques : - La relance se faisant à la main, les joueurs peuvent être proches du partenaire. - Auto-arbitrage. - La frappe doit être main ouverte sur le ballon (pas sur les bras).	- Un joueur sur un plot engage à la main sur l'un de ses partenaires. - Les joueurs à l'intérieur du terrain doivent « marquer » en faisant une passe à l'un de leurs partenaires sur les plots (même avec celui qui vient d'engager). - Le jeu au pied est interdit. - Quand un joueur a « marqué », il prend la place du partenaire sur le plot et relance à l'un de ses partenaires. - Les défenseurs doivent récupérer le ballon. - S'ils le récupèrent, ils deviennent attaquants et cherchent à marquer avec leurs partenaires sur les plots. - Pour les 2^{ème} et 3^{ème} matchs, ils ont le droit de frapper le ballon main ouverte lorsque l'attaquant a le ballon en mains.



SÉANCE 5 : AUGMENTER LE POUVOIR DU DÉFENSEUR : LE TACKLE

DEFENCE DUEL POUR APPRENDRE		
Objectif(s) : - Défendre en suivant son vis à vis - Gêner la progression de la balle : le « tackle » Durée : 15 min Matériel : 4 ballons, 20 coupelles		
Vers une défense efficace • Démonstration par l'enseignant de la règle du « tackle » qui vise à déposséder l'adversaire du ballon en frappant sur le ballon main ouverte (cf. vidéo Fautes) Pour réussir : - être proche du porteur de balle - ne pas se faire dépasser par le porteur de balle - frapper le ballon main ouverte Remarque : Il est interdit de frapper sur les bras, ni d'utiliser le poing pour frapper.		
Déroulement	Consignes	Variables
- 4 colonnes de 20 m. - 6 joueurs par colonne Remarques : - Un seul rebond est autorisé. - Pas de jeu au pied.	- Le défenseur et le porteur de balle partent ensemble côte à côte. Le défenseur doit frapper une fois sur le ballon pendant la course du porteur de balle. Le PB transmet le ballon en face par une passe à la main. Temps 1 : coopération (5 min.) - Le défenseur touche le ballon sans le faire tomber et l'attaquant favorise le défenseur en restant près de lui, en trotinant. Temps 2 : - Le défenseur doit faire tomber le ballon ou perturber la progression du PB et la transmission du ballon.	— - Sur le temps 1 : faire la situation de coopération en marchant. - Réduire la longueur de la colonne + - Allonger la longueur de la colonne



SÉANCE 5 :

AUGMENTER LE POUVOIR DU DÉFENSEUR : LE TACKLE

GAELIC GAME MASTER

POUR RÉINVESTIR

Objectif(s) :

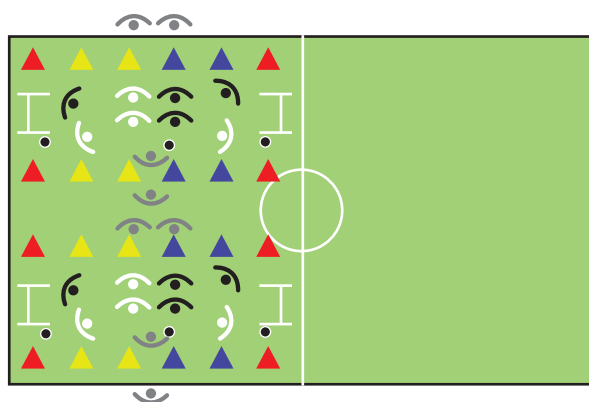
- Faire des passes à la main frappées et/ou au pied pour faire avancer le ballon vers la cible
- Utiliser le rebond comme moyen de progression individuelle
- Maîtriser la règle des 4 sec.
- Marquer à la main ou au pied à 1 point ou à 3 points
- Défendre en utilisant le « tackle »

Durée : 20 min

Matériel : 6 ballons (+ 4 en attente au pied de chaque but), 20 coupelles, 8 piquets ou cônes hauts pour les buts, chasubles (8 à 10 chasubles de 3 couleurs différentes)

Déroulement	Consignes	Variables
- 2 terrains de 20 x 40 m. - Largeur des buts : 5 m. - 6 équipes de 4 à 5 joueurs - Match de 4 à 5 minutes Remarques : - Engagement à la main ou au pied après un but, une touche ou une pénalité. - Après un but encaissé ou une tentative de but, un joueur relance à la main ou au pied en s'avançant jusqu'à 10 m. par rapport à son but (ballon en mains). - Les adversaires doivent être au moins à 10 m. de lui.	- Les joueurs se répartissent sur tout le terrain, sauf 2 joueurs de chaque équipe qui font l'engagement au centre. L'arbitre lance la balle entre ces 4 joueurs (cf. vidéo : https://video.toutatice.fr/video/22615-lengagement-au-football-gaelique/). - Les joueurs peuvent utiliser la passe à la main frappée, la passe au pied et le rebond. - Il faut marquer dans le but à la main ou au pied. 1 point au-dessus de la barre et 3 points par but marqué. - Le « tackle » est autorisé.	— - Si des joueurs sont en attente juste devant le but, mettre une petite zone interdite délimitée par des coupelles. + BINGO - BANCO - JACKPOT Arbitrage par les élèves

Nouveautés





Prénoms	Buts marqués	Couleurs des équipes		Prénoms	Buts marqués
		Total de buts : Bingo	Total de buts : Bingo		
		Marqueurs : Banco	Marqueurs : Banco		
		Jackpot	Jackpot		



Prénoms	Score		Couleurs des équipes		Prénoms	Score	
	1pt	3 pts				1pt	3 pts
			Total de points :	Total de points :			
			Bingo	Bingo			
			Marqueurs :	Marqueurs :			
			Banco	Banco			
			Jackpot	Jackpot			

Feuille de score

Équipe (lettre et couleur) :		Équipe (lettre et couleur) :	
Nombre de buts (3 pts)	Nombre de « 1 point »	Nombre de buts (3 pts)	Nombre de « 1 point »
Total « 3 points »	Total « 1 point »	Total « 3 points »	Total « 1 point »
Score final :		Score final :	

KIT FOOTBALL GAÉLIQUE

10 ballons	
1 sac à ballons	
10 piquets slalom + socles	
40 coupelles de 4 couleurs différentes	
3 x 8 chasubles de couleurs différentes	
1 chronomètre	
2 sifflets	

PROJETS INTERDISCIPLINAIRES AUTOUR DU FOOTBALL GAÉLIQUE

HISTOIRE DES SPORTS IRLANDAIS ET DU FOOTBALL GAÉLIQUE

- L'histoire du football gaélique et des autres sports gaéliques (rounders, hand ball gaélique hurling/camogie) : l'émergence de ces sports dans les milieux populaires et leur pratique parfois militante pour l'appartenance à l'identité irlandaise.
- L'évènement tragique du Bloody Sunday qui s'est déroulé lors d'un match dans l'enceinte de Croke Park lors de la guerre d'indépendance de l'Irlande en 1920. La séparation de l'Irlande en deux territoires distincts et la guerre civile qui s'en est suivie.
- L'émigration de nombreux irlandais et l'émancipation du football gaélique en Europe et dans le monde.

LA CULTURE IRLANDAISE

- La fête de la Saint-Patrick (17 mars)
- Les symboles (trèfle, drapeau, harpe, hymne, leprechaun)
- La musique et la danse
- Les terres d'Irlande, les châteaux

PRATIQUE DE L'ANGLAIS

- Cours d'EPS menés en anglais
- Etude du vocabulaire spécifique lié à l'activité football gaélique (to pass, to kick, to look, to listen, to run, to forward, to follow, an attacker, a defender, a goalkeeper, here, to bounce, a goal, one point, 4 steps, you can, you can't, out, a penalty, a team, etc.).
- Saynète de phases de jeu
- Etude, apprentissage de l'hymne irlandais

CONSEILS TECHNIQUES

CONSEILS POUR LA PASSE À LA MAIN :

Vidéo : <https://video.toutatice.fr/video/16588-la-passe-a-la-main-au-football-gaelique/>

Le ballon doit être tenu à deux mains au départ.

S'entraîner à passer le ballon à une seule main (le tenir d'une main puis le lancer vers un partenaire).

Utiliser les deux mains : frapper le ballon du bout des doigts.

CONSEILS POUR LA RÉCEPTION DE BALLE :

Préparer les mains avec les doigts souples. Ne pas avoir peur, avancer les mains vers le ballon au moment de la réception (réactivité, souplesse des bras).

CONSEILS POUR LA PASSE AU PIED :

Tenir le ballon à deux mains, le faire basculer sur une main.

Faire un pas vers l'avant tout en lâchant le ballon (ne pas le lancer en l'air !). Le pied vient frapper le ballon bien droit.

Frapper avec le coup du pied (le dessus).

Ne pas forcément chercher à monter le ballon, les passes rectilignes sont plus faciles à rattraper.

FAUTES

Vidéo : <https://video.toutatice.fr/video/16597-les-fautes-au-football-gaelique/>

- Faute de passe : le ballon n'a pas été frappé mais lancé.
- Double rebond : le joueur a enchaîné deux rebonds.
- 4 secondes : le joueur a couru pendant plus de 4 secondes avec le ballon (ce qui correspond à 4 pas) ou a gardé le ballon au-delà de 4 secondes de façon statique (ex : un joueur se retrouve sans solution pour avancer ni passer, il reste « bloqué » plus de 4 secondes, c'est une faute).
- Pick up : un joueur doit ramasser le ballon à la main en étant sur ses deux pieds.
- Contact : pas de coup d'épaule, ni de frappe sur les bras ou sur le ballon quand un adversaire porte le ballon. Le défenseur doit rester à 1 mètre du porteur de balle.

