

LE BALLON IRLANDAIS AU CYCLE 2



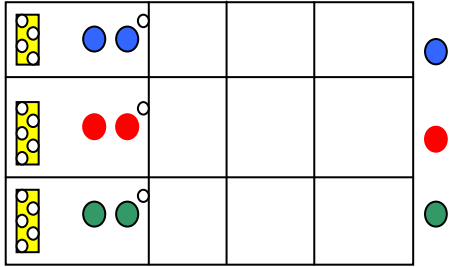
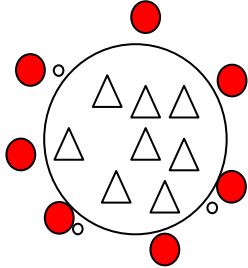
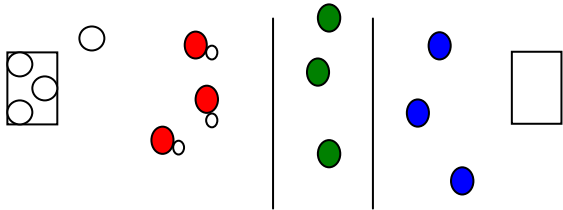
Cette unité d'apprentissage comporte :

- Une entrée dans l'activité qui permet d'engager l'élève dans une approche globale.
- Des situations d'apprentissage dans trois domaines :
 - La maîtrise de la balle,
 - La maîtrise de l'espace,
 - La maîtrise des relations.
- Une situation d'évaluation dont l'objectif est de mesurer les compétences de fin de cycle.

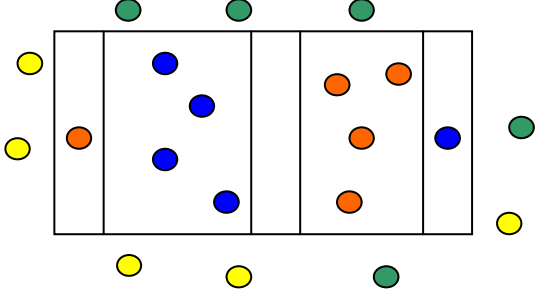
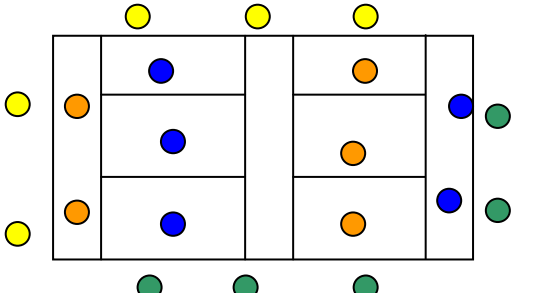
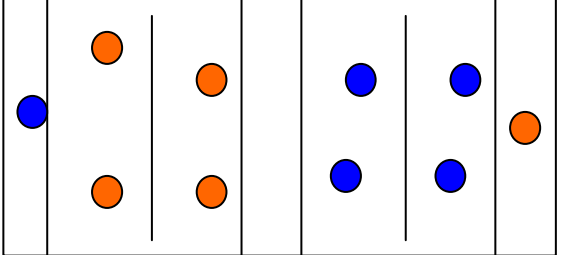
Jeu collectif – Entrée dans l'activité

Objectifs	Situations proposées																																								
<p>Objectifs moteurs :</p> <p>Lancer fort et avec précision</p> <p>Expérimenter différentes formes de lancer</p> <p>Lancer fort et précis à bras cassé</p> <p>Placer les jambes de manière adaptée</p> <p>Se déplacer pour intercepter la balle</p> <p>Repousser la balle</p> <p>Bloquer la balle à deux mains</p>	<p>Caractéristiques du jeu Jeu de renvoi avec 2 équipes évoluant chacune dans son propre camp avec des rôles identiques.</p> <p>Organisation de la classe 4 équipes de 6 joueurs (5 joueurs + 1 capitaine) ; deux équipes qui jouent et deux équipes en attente.</p> <p>Terrain de jeu : Un terrain rectangulaire de 12 m. x 10 m. avec deux zones d'en-but de 2 mètres de profondeur.</p> <p>But du jeu : Transmettre la balle à son capitaine.</p> <p>Règle essentielle : Les équipes restent dans leur terrain.</p> <p>Système de comptage : Le point est marqué lorsque le capitaine bloque la balle dans sa zone.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>	<p style="text-align: center;">Evolution possible du jeu pour répondre à des problèmes rencontrés ou des comportements observés en adaptant les règles si nécessaire.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 30%;"><u>Problèmes rencontrés / Comportements observés</u></th> <th style="width: 30%;"><u>Adaptation et/ou évolution du jeu</u></th> <th style="width: 30%;"><u>Règles nécessaires</u></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">BALLES</td> <td>La balle sort du terrain, les élèves se dispersent pour la récupérer.</td> <td>Introduction d'un nouveau rôle assuré par une troisième équipe : ramasseurs.</td> <td>Toute balle qui sort du terrain est perdue. Les balles perdues sont ramenées dans la réserve de l'arbitre par les ramasseurs</td> </tr> <tr> <td>Les lanceurs lancent systématiquement par dessus l'équipe adverse.</td> <td>Introduire un rebond obligatoire.</td> <td>La balle doit toucher le sol au moins une fois dans le camp adverse.</td> </tr> <tr> <td>Les élèves lancent toujours de la même manière.</td> <td>Introduire des balles de tailles et de formes différentes.</td> <td>On peut intercepter les balles avec toutes les parties du corps.</td> </tr> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">ESPACE</td> <td>Le capitaine n'arrive pas à bloquer les balles.</td> <td>Augmenter la profondeur de la zone du capitaine.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Toutes les balles sont interceptées par les défenseurs</td> <td>Augmenter la largeur des terrains.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>On constate un phénomène de grappe.</td> <td>Augmenter la largeur des terrains.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Les élèves ne lancent pas assez fort.</td> <td>Réduire la profondeur des terrains et introduire une zone neutre.</td> <td>La balle n'a pas le droit de rebondir dans la zone neutre.</td> </tr> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">JOUEURS</td> <td>Le capitaine n'arrive pas à bloquer les balles.</td> <td>Introduire un deuxième capitaine.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tous les élèves ne s'engagent pas dans le jeu.</td> <td>Attribuer des rôles différents : lanceurs et intercepteurs.</td> <td>Les intercepteurs font une passe aux lanceurs.</td> </tr> <tr> <td>C'est toujours le même élève qui intercepte et qui relance les balles.</td> <td>Introduire une deuxième balle.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				<u>Problèmes rencontrés / Comportements observés</u>	<u>Adaptation et/ou évolution du jeu</u>	<u>Règles nécessaires</u>	BALLES	La balle sort du terrain, les élèves se dispersent pour la récupérer.	Introduction d'un nouveau rôle assuré par une troisième équipe : ramasseurs.	Toute balle qui sort du terrain est perdue. Les balles perdues sont ramenées dans la réserve de l'arbitre par les ramasseurs	Les lanceurs lancent systématiquement par dessus l'équipe adverse.	Introduire un rebond obligatoire.	La balle doit toucher le sol au moins une fois dans le camp adverse.	Les élèves lancent toujours de la même manière.	Introduire des balles de tailles et de formes différentes.	On peut intercepter les balles avec toutes les parties du corps.	ESPACE	Le capitaine n'arrive pas à bloquer les balles.	Augmenter la profondeur de la zone du capitaine.		Toutes les balles sont interceptées par les défenseurs	Augmenter la largeur des terrains.		On constate un phénomène de grappe.	Augmenter la largeur des terrains.		Les élèves ne lancent pas assez fort.	Réduire la profondeur des terrains et introduire une zone neutre.	La balle n'a pas le droit de rebondir dans la zone neutre.	JOUEURS	Le capitaine n'arrive pas à bloquer les balles.	Introduire un deuxième capitaine.		Tous les élèves ne s'engagent pas dans le jeu.	Attribuer des rôles différents : lanceurs et intercepteurs.	Les intercepteurs font une passe aux lanceurs.	C'est toujours le même élève qui intercepte et qui relance les balles.	Introduire une deuxième balle.	
	<u>Problèmes rencontrés / Comportements observés</u>	<u>Adaptation et/ou évolution du jeu</u>	<u>Règles nécessaires</u>																																						
BALLES	La balle sort du terrain, les élèves se dispersent pour la récupérer.	Introduction d'un nouveau rôle assuré par une troisième équipe : ramasseurs.	Toute balle qui sort du terrain est perdue. Les balles perdues sont ramenées dans la réserve de l'arbitre par les ramasseurs																																						
	Les lanceurs lancent systématiquement par dessus l'équipe adverse.	Introduire un rebond obligatoire.	La balle doit toucher le sol au moins une fois dans le camp adverse.																																						
	Les élèves lancent toujours de la même manière.	Introduire des balles de tailles et de formes différentes.	On peut intercepter les balles avec toutes les parties du corps.																																						
ESPACE	Le capitaine n'arrive pas à bloquer les balles.	Augmenter la profondeur de la zone du capitaine.																																							
	Toutes les balles sont interceptées par les défenseurs	Augmenter la largeur des terrains.																																							
	On constate un phénomène de grappe.	Augmenter la largeur des terrains.																																							
	Les élèves ne lancent pas assez fort.	Réduire la profondeur des terrains et introduire une zone neutre.	La balle n'a pas le droit de rebondir dans la zone neutre.																																						
JOUEURS	Le capitaine n'arrive pas à bloquer les balles.	Introduire un deuxième capitaine.																																							
	Tous les élèves ne s'engagent pas dans le jeu.	Attribuer des rôles différents : lanceurs et intercepteurs.	Les intercepteurs font une passe aux lanceurs.																																						
	C'est toujours le même élève qui intercepte et qui relance les balles.	Introduire une deuxième balle.																																							

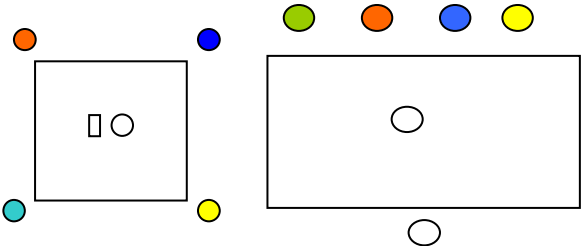
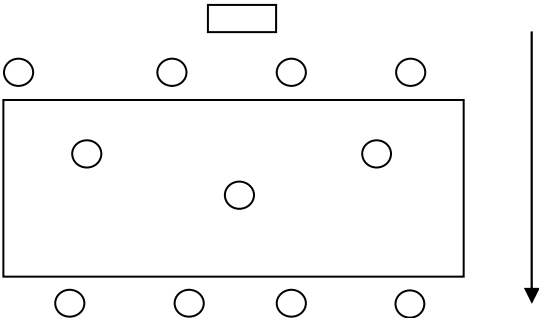
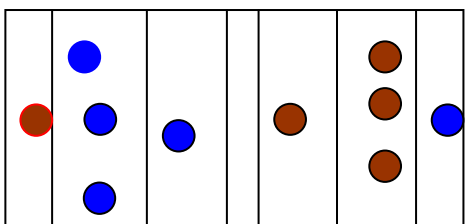
Maîtrise de la balle

Objectifs	Situations proposées	Consignes	Comportements recherchés
<p>Objectifs moteurs :</p> <p>Lancer fort et avec précision</p> <p>Expérimenter différents formes de lancer</p> <p>Lancer fort et précis à bras cassé</p> <p>Placer les jambes de manière adaptée</p> <p>Se déplacer pour intercepter la balle</p> <p>Repousser la balle</p> <p>Bloquer la balle à deux mains</p>	<p>Atelier 1 : Lancer fort et précis avec au moins un rebond</p>  <p>Atelier 2 : Les tours du château</p>  <p>Atelier 3 : Intercepter les balles</p> 	<p>Organisation : Plusieurs couloirs délimités, une réserve de balles par couloir.</p> <p>Consignes : envoyer la balle à son co-équipier en la faisant rebondir successivement dans les différentes zones (1, 2, 3).</p> <p>Critères de réussite : La balle a rebondi dans la zone annoncée, le capitaine a bloqué la balle au fond du couloir.</p> <p>Variantes possibles : Augmenter le nombre de zones de rebond. Augmenter la taille de la zone de rebond. Introduire des balles différentes.</p> <p>Organisation : Des cibles disposées dans un espace circulaire. Les joueurs placés autour du cercle avec chacun une balle.</p> <p>Consignes : Toucher les cibles.</p> <p>Critères de réussite : le nombre de cibles touchées dans le temps imparti.</p> <p>Variantes possibles : Nombre et taille des cibles. Nombre et formes des balles. Diamètre de l'espace de travail.</p> <p>Organisation : Trois équipes. Deux équipes qui coopèrent, une équipe qui s'oppose.</p> <p>Consignes : Lancer les balles à l'équipe partenaire.</p> <p>Critères de réussite : Nombre de balles interceptées par les défenseurs.</p> <p>Variantes possibles Largeur de la rivière. Nombre de défenseurs. Formes et masses des balles.</p>	<p>Adapter le lancer à la balle utilisée : lancer à bras cassé ou à deux mains.</p> <p>Viser un partenaire en le regardant.</p> <p>Bloquer la balle à deux mains.</p> <p>Prendre de l'élan pour lancer.</p> <p>Tirer fort et précisément.</p> <p>Enchaîner récupération et tir.</p> <p>Observer le lanceur.</p> <p>Se déplacer pour être sur la trajectoire de la balle.</p> <p>Repousser ou bloquer la balle à deux mains.</p>

Maîtrise de l'espace

Objectifs	Situations proposées	Consignes	Comportements recherchés
<p>Se déplacer en respectant sa zone.</p>	<p>Jeu dirigé 1 : joueurs et ramasseurs</p> 	<p>Organisation : Un terrain de jeu. 4 équipes au total : deux équipes qui jouent et deux équipes qui ramassent les balles qui sortent de l'espace de jeu.</p> <p>But du jeu : Transmettre la balle à son capitaine après au moins un rebond.</p> <p>Règle : Les joueurs n'ont pas le droit de quitter leur espace de jeu. Les balles qui « sortent » sont ramassées par les « ramasseurs » qui les ramènent à l'arbitre.</p> <p>Variantes possibles : Varier le nombre de ramasseurs. Imposer une zone d'intervention pour les ramasseurs.</p>	<p>Joueurs : se déplacer sans sortir des limites du terrain.</p> <p>Ramasseurs : se répartir autour du terrain et ne pas entrer dans le terrain.</p>
<p>Se déplacer et agir sur toute la profondeur du terrain</p>	<p>Jeu dirigé 2: les trois couloirs</p> 	<p>Organisation : Un terrain de jeu. Chaque camp est divisé en 3 couloirs. 4 équipes : deux qui jouent et deux qui ramassent les balles qui sortent de l'espace de jeu.</p> <p>But du jeu : Transmettre la balle à son (ses) capitaine(s) après au moins un rebond.</p> <p>Règles : Les joueurs n'ont pas le droit de quitter leur espace de jeu. Les balles qui « sortent » sont ramassées par les « ramasseurs » qui les ramènent à l'arbitre. Chaque joueur se déplace uniquement dans son couloir.</p> <p>Variantes possibles : Nombre de couloirs. Nombre de joueurs par couloir. Nombre de capitaines.</p>	<p>Se déplacer d'avant en arrière, face à l'adversaire, en fonction du rôle.</p> <p>Avancer vers son capitaine pour lui lancer la balle.</p> <p>Reculer pour intercepter la balle.</p>
<p>Se déplacer et agir sur toute la largeur du terrain</p>	<p>Jeu dirigé 3 : les deux zones</p> 	<p>Organisation : Un terrain de jeu découpé en deux zones. 4 équipes, deux qui jouent et deux qui ramassent les balles qui sortent de l'espace de jeu.</p> <p>But du jeu : Transmettre la balle à son (ses) capitaine(s) après au moins un rebond.</p> <p>Règles : Les joueurs n'ont pas le droit de quitter leur espace de jeu. Les balles qui « sortent » sont ramassées par les « ramasseurs » qui les ramènent à l'arbitre. Chaque joueur se déplace uniquement dans sa zone.</p> <p>Variantes possibles : La largeur des terrains. Le nombre de capitaines.</p>	<p>Occuper toute la largeur du terrain.</p> <p>Se déplacer, face à l'adversaire en pas chassé</p>

Maîtrise des relations

Objectifs	Situations proposées	Consignes	Comportements recherchés
<p>Lanceur : S'orienter rapidement vers un partenaire pour lancer la balle de manière précise.</p> <p>Se déplacer pour se décaler par rapport au défenseur.</p> <p>Défenseur : Se déplacer et bloquer la balle pour empêcher la transmission.</p> <p>Coopérer (assumer des rôles différents) pour atteindre le but du jeu.</p>	<p>Atelier 1 : Relation lanceur / capitaine</p>  <p>Jeu dirigé : La foire aux ballons</p>  <p>Jeu dirigé 2 : Lanceur et intercepteurs</p> 	<p>Organisation 1 Un terrain carré de 5 m. × 5 m. Le lanceur au centre du carré avec une réserve de ballons. Les capitaines identifiés par des couleurs différentes au quatre sommets du carré.</p> <p>Organisation 2 Un terrain rectangulaire de 4 m. × 8 m. Le lanceur situé sur la longueur du rectangle, les capitaines identifiés par des couleurs différentes situés sur le côté opposé.</p> <p>Consignes : Transmettre la balle au capitaine annoncé par le meneur (enseignant ou élève).</p> <p>Variantes possibles : Varier la taille du terrain. Varier les ballons. Ajouter un ou plusieurs opposants.</p> <p>Organisation : Un terrain de jeu rectangulaire de 4m. ×8 m. 3 équipes, deux qui coopèrent (une équipe lance, une équipe réceptionne) et une qui s'oppose (intercepte les ballons).</p> <p>But du jeu : Transmettre toutes les ballons à l'équipe avec au moins un rebond.</p> <p>Règles : Prendre une seule balle par lanceur. Les ballons interceptés par les défenseurs sont déposés dans leur réserve. Le jeu s'arrête lorsque toutes les ballons sont envoyées en face. Les équipes changent de rôle après chaque temps de jeu.</p> <p>Variantes possibles : Nombre de joueurs par équipe Les ballons (formes et tailles).</p> <p>Organisation : Un terrain de jeu découpé en deux zones. 3 équipes, deux qui jouent et une qui ramasse.</p> <p>But du jeu : Transmettre la balle à son (ses) capitaine(s) avec au moins un rebond.</p> <p>Règles : Les joueurs n'ont pas le droit de quitter leur espace de jeu. Les ballons qui « sortent » sont ramassés par les « ramasseurs » qui les ramènent à l'arbitre. Les intercepteurs n'ont pas le droit de lancer la balle au(x) capitaine(s).</p>	<p>S'orienter pour faire face au capitaine.</p> <p>Lancer à rebond dans la bonne direction.</p> <p>S'orienter pour faire face au lanceur.</p> <p>Se préparer à bloquer la balle.</p> <p>Défenseur : Se placer entre le lanceur et le capitaine. Intercepter la balle. Lanceur : Lancer la balle à rebond vers un capitaine disponible. Capitaine : Se déplacer latéralement pour se décaler par rapport au défenseur. Appeler la balle.</p> <p>Défenseur : Bloquer la balle. Faire la passe au lanceur. Capitaine : Se déplacer latéralement dans toute sa zone pour se décaler. Appeler la balle. Lanceur : Lancer la balle à rebond vers un capitaine disponible.</p>

Jeu final – Organisation -Evaluation

Jeu final – Organisation -Evaluation																													
<p style="text-align: center;">Objectifs</p> <p>Objectifs moteurs :</p> <p>Lancer la balle avec précision à un partenaire</p> <p>Intercepter la balle avec toutes les parties du corps</p> <p>Bloquer la balle à deux mains</p> <p>Objectifs sociaux :</p> <p>Alterner les rôles : attaquants/défenseurs</p> <p>Occuper et se déplacer dans tout l'espace</p> <p>Coordonner ses actions à celles des partenaires</p> <p>Organiser ses actions en fonction de celles des adversaires</p>	<p>Matériel :</p> <p>Plots, cônes pour délimiter le terrain.</p> <p>Chasubles ou dossards pour visualiser les trois équipes.</p> <p>Sifflet, chronomètre (ou sablier), tableau de résultats.</p> <p>Différents types de balles (hand, basket, rugby,...).</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <p>Jeu de renvoi avec 2 équipes évoluant chacune dans son propre camp avec des rôles identiques. Une troisième équipe ramasse les balles qui sortent du terrain et les ramène dans la réserve de balles de l'arbitre.</p> <p>Organisation de la classe :</p> <p>3 équipes, deux équipes qui jouent et une équipe qui ramasse les balles.</p> <p>Trois rencontres ; chaque équipe joue deux fois et ramasse une fois les balles.</p> <p>But du jeu :</p> <p>Transmettre la balle avec au moins un rebond à son capitaine.</p> <p>Règles finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toute balle qui sort du terrain est perdue. - Les balles perdues sont ramenées dans la réserve de l'arbitre par des ramasseurs. - La balle doit toucher le sol au moins une fois dans le camp adverse. - On a le droit d'intercepter les balles avec toutes les parties du corps. - On a le droit de faire une passe à un co-équipier - Le capitaine a le droit de se déplacer dans toute sa zone. <p>Système de comptage : Le point est marqué lorsque le capitaine bloque la balle dans sa zone.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>Grille d'évaluation pour l'enseignant</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">Observables</th> <th style="width: 40%;">Critères de réussite</th> <th style="width: 20%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3"><i>Maîtrise de la balle</i></td> </tr> <tr> <td>- Maîtrise des différentes formes de lancer.</td> <td>Lance à bras cassé (attaquant). Lance à deux mains (attaquant). Lance avec rebond (attaquant).</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- Maîtrise des différentes formes de réception de la balle.</td> <td>Bloque la balle à deux mains (capitaine et défenseur). Attrape la balle de volée (capitaine et défenseur).</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3"><i>Maîtrise de l'espace</i></td> </tr> <tr> <td>Maîtrise des déplacements dans les limites du terrain.</td> <td>Respecte les zones de jeu. Se déplace efficacement en fonction du rôle.</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3"><i>Maîtrise des relations</i></td> </tr> <tr> <td>- Avec les partenaires.</td> <td>S'organise avec les partenaires pour occuper le plus d'espace possible (attaquants et défenseurs). Passe la balle à un partenaire mieux placé (attaquant).</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- Avec les adversaires.</td> <td>Gêne le lanceur (défenseur). Se démarque du défenseur (attaquant).</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div>	Observables	Critères de réussite		<i>Maîtrise de la balle</i>			- Maîtrise des différentes formes de lancer.	Lance à bras cassé (attaquant). Lance à deux mains (attaquant). Lance avec rebond (attaquant).		- Maîtrise des différentes formes de réception de la balle.	Bloque la balle à deux mains (capitaine et défenseur). Attrape la balle de volée (capitaine et défenseur).		<i>Maîtrise de l'espace</i>			Maîtrise des déplacements dans les limites du terrain.	Respecte les zones de jeu. Se déplace efficacement en fonction du rôle.		<i>Maîtrise des relations</i>			- Avec les partenaires.	S'organise avec les partenaires pour occuper le plus d'espace possible (attaquants et défenseurs). Passe la balle à un partenaire mieux placé (attaquant).		- Avec les adversaires.	Gêne le lanceur (défenseur). Se démarque du défenseur (attaquant).	
Observables	Critères de réussite																												
<i>Maîtrise de la balle</i>																													
- Maîtrise des différentes formes de lancer.	Lance à bras cassé (attaquant). Lance à deux mains (attaquant). Lance avec rebond (attaquant).																												
- Maîtrise des différentes formes de réception de la balle.	Bloque la balle à deux mains (capitaine et défenseur). Attrape la balle de volée (capitaine et défenseur).																												
<i>Maîtrise de l'espace</i>																													
Maîtrise des déplacements dans les limites du terrain.	Respecte les zones de jeu. Se déplace efficacement en fonction du rôle.																												
<i>Maîtrise des relations</i>																													
- Avec les partenaires.	S'organise avec les partenaires pour occuper le plus d'espace possible (attaquants et défenseurs). Passe la balle à un partenaire mieux placé (attaquant).																												
- Avec les adversaires.	Gêne le lanceur (défenseur). Se démarque du défenseur (attaquant).																												