

LE BALLON IRLANDAIS

1. Les étapes du projet :

➤ Lire : *Découvrir un jeu*

La découverte du jeu se fait en classe par la lecture d'une fiche qui présente le but du jeu, l'aire de jeu, une règle essentielle et le système de comptage des points. La situation de départ doit être simple et très ouverte pour permettre une compréhension globale par les élèves.

☞ Situation proposée :

- Distribuer à chaque groupe (entre 4 et 6 par classe selon l'effectif), une fiche qui présente l'aire de jeu, le but du jeu, une règle essentielle et le système de comptage des points (voir document joint).
- Les groupes découvrent le document, en discutent, puis essaient d'expliquer le jeu aux autres groupes.

➤ Agir : *entrer dans l'activité*

Les élèves jouent en auto arbitrage et inventent les règles nécessaires au bon fonctionnement de celui-ci.

☞ Situation proposée :

- 3 terrains sont installés dans le gymnase. La classe est divisée en 6 équipes (4X6=24 élèves).
- Les équipes jouent en auto arbitrage. Ils inventent les règles nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Lorsqu'il y a contestation ou problème, les équipes appellent l'enseignant.
- Faire un bilan rapide en fin de séance et noter les propositions des élèves.

➤ Discuter et écrire : *Rédiger les règles*

Les élèves écrivent les principales règles du jeu à partir de l'étude grammaticale des types de phrases infinitives et négatives.

☞ Situation proposée :

- Le maître recopie au tableau les propositions des élèves après la première séance et entame le débat.
- Par groupe, on rédige les règles qui émergent du débat collectif en imposant des phrases infinitives et négatives. On compare les règles rédigées.
- On retiendra les règles et les formulations qui semblent les mieux adaptées.

➤ Agir : *Confronter les règles à l'expérimentation*

On confronte les nouvelles règles à l'expérimentation et on les valide.

☞ Situation proposée :

- 2 terrains de jeux : Sur chaque terrain, 2 équipes qui jouent et 1 équipe qui compte les points et ramassent les balles qui sortent du terrain et valide les règles utilisées.
- Les équipes jouent en auto arbitrage les unes contre les autres avec les règles établies par la classe. En cas de conflit, on fait appel à l'enseignant.

➤ Discuter et écrire : *Concevoir des ateliers*

A partir de l'analyse du jeu, on définit et on schématise des ateliers qui permettront de s'entraîner. On rédige **les consignes de travail** et **les critères de réussite**.

☞ **Situation proposée :**

- Le maître recopie au tableau une synthèse des observations des élèves après la dernière séance et entame un débat sur ces commentaires.
- Chaque groupe tente de préparer un atelier d'entraînement (dessiner le dispositif, rédiger une consigne et les critères de réussite).

➤ **Agir : s'entraîner**

On joue et on s'entraîne.

☞ **Situation proposée :**

- 1 terrain de jeu et des ateliers: Sur le terrain, 2 équipes qui jouent et 1 équipe qui compte les points et ramassent les balles qui sortent du terrain.
Les trois autres équipes évoluent dans les trois ateliers préparés par les élèves.
- Les équipes jouent les unes contre les autres avec les règles établies par la classe.

Cet aller retour Agir – Discuter/écrire se fera aussi souvent que nécessaire (attention à la lassitude).

➤ **Agir : Évaluer**

Lorsque le jeu est finalisé, les élèves participent à un tournoi de classe.

☞ **Situation proposée :**

- 1 terrain de jeu : 2 équipes jouent et 1 équipe arbitre, compte les points et ramassent les balles.
- Les équipes jouent les unes contre les autres avec les règles établies par la classe.

➤ **Communiquer : Transmettre à une autre classe**

Suite à ce tournoi, la classe communique le descriptif du jeu à une autre classe de même niveau et reçoit (peut-être) en retour une autre fiche jeu.

☞ **Situation proposée :**

- La classe réalise un panneau ou une fiche qui présente le jeu. Sur ce descriptif, on retrouve obligatoirement : **le but du jeu, la représentation de l'aire de jeu, les règles essentielles et le système de comptage des points.**
- La présentation générale du document est élaborée avec les élèves.

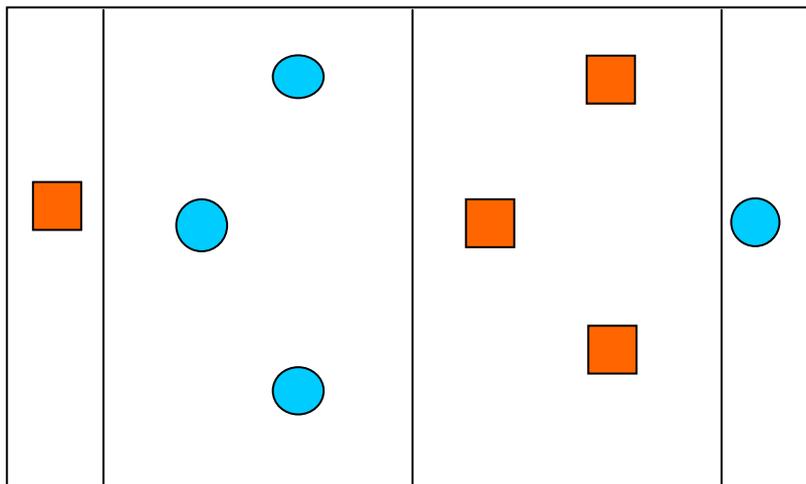
2. La situation de départ :

Le Ballon irlandais.

But du jeu :

Transmettre la balle à son capitaine dans sa zone d'en-but.

Terrain :



Matériel nécessaire : 1 balle

Nombre de joueurs : 4 joueurs par équipe.

Règles :

- La balle doit rebondir au moins une fois dans le camp adverse avant de pénétrer dans la zone d'en-but.
-
-
-
-
-

Comptage des points :

1 point est marqué lorsque le capitaine bloque la balle dans sa zone.

3. Quelques évolutions possibles :

Espace

- Élargir le terrain.
- Réduire ou augmenter la profondeur du terrain.
- Réduire ou augmenter la profondeur de la zone d'en-but.
- Installer une zone neutre.
- ...

Engin

- Jouer avec 2 balles.
- Introduire des balles de tailles et de masses différentes.
- ...

- Statuts des joueurs**
- Introduire deux capitaines (receveurs)
 - Introduire des rôles différents :
 - bloqueurs,
 - lanceurs,
 - ramasseurs.
 - ...

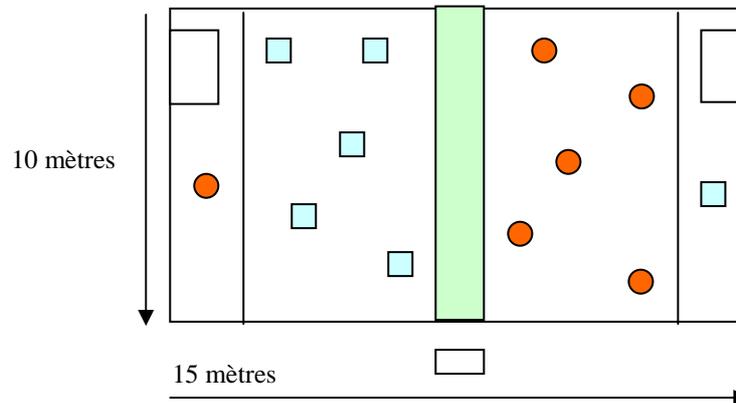
- Règles**
- Jouer au pied.
 - Jouer à la main.
 - Jouer en se déplaçant au sol.
 - Faire rouler la (les) balle(s).
 -

4. La version finale utilisée lors de la rencontre

Ballon irlandais

But du jeu : Transmettre une balle à son receveur dans sa zone d'en-but.

Terrain :



Terrain de 15 m de long sur 10 m de large.
 Une zone neutre de 1 m de large (en vert)
 Deux zones d'en-but de 2 mètres de profondeur chacune.

Matériel nécessaire :

- 10 balles de type hand, rugby, volley scolaire.
- 3 boîtes réserves (caisses en plastique).

Nombre de joueurs :

5 joueurs de champ, un receveur et des remplaçants.

Règles :

- Au signal, l'arbitre met en jeu deux balles de même type, une pour chaque équipe.
- Chaque équipe reste dans son terrain.
- La balle doit toucher le sol au moins une fois dans le terrain adverse avant de parvenir à son receveur.
- Toute balle qui sort des limites du terrain est perdue et sera remise dans la réserve de balle de l'arbitre par les ramasseurs.
- Lorsque les deux balles mises en jeu sont utilisées (point marqué et/ou balle perdue), l'arbitre met en jeu deux autres balles.
- Un joueur peut intercepter la balle avec toutes les parties du corps.
- Le jeu dure 6 minutes.

Comptage des - 1 point est marqué lorsque le receveur bloque la balle dans sa zone et la met dans sa caisse réserve.

points :

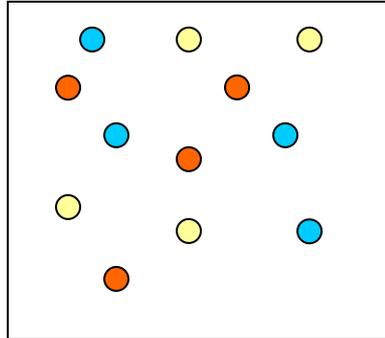
5. Exemple de jeu crée par une classe de CE1/CE2

La Balle aux couleurs

(Jeu proposé par Sandra Schoettel – Ecole Catherine – Circonscription de Strasbourg 5)

But du jeu : Lancer la balle pour qu'elle sorte du terrain.

Terrain :



Terrain carré de 15 m sur 15 m

Matériel 1 balle de volley.

nécessaire :

Nombre de 3 équipes de 4 joueurs.
joueurs :

Règles :

- l'équipe qui commence est tirée au sort par l'arbitre.
- Le lanceur appelle l'équipe (couleur) qui doit attraper la balle.
- La balle doit rebondir au moins une fois dans le terrain.
- L'élève qui attrape la balle ne peut pas la relancer, il doit faire une passe à un de son coéquipier.
- la balle est remise en jeu par l'équipe qui a perdu.

Comptage des 1 point est marqué lorsque la balle sort de l'espace de jeu avant que l'équipe
points : appelée ait attrapé la balle.