

2 | 2023



Sommaire

L'histoire du jeu	2
Le jeu officiel	3
Le jeu dans l'enseignement	6
Les habiletés	8

Bonnes pratiques

Des premiers pas au jeu final	11
• Formes d'échauffement et introduction des habiletés «Passes» et «Solo»	11
• Formes de jeux	13
• Formes simples et scolaires du football gaélique	16
Les réflexions didactiques	17
Les objectifs pédagogiques	19
Indications	20

Catégories

Tranche d'âge: 16 à 20 ans

Degré scolaire: secondaire II

Niveaux de progression: débutants et avancés

Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

Football gaélique

Le football gaélique, sport dynamique et attractif, se prête à merveille à l'enseignement de l'éducation physique dans les écoles professionnelles ainsi qu'au secondaire II. Ce dossier présente des formes de jeux et d'exercices éprouvés qui dévoilent les riches facettes de cette activité sportive.

Le football gaélique, sport d'équipe très rapide né en Irlande, jouit aujourd'hui encore d'une grande popularité dans son pays d'origine. Appelé aussi «caid», il apparaît comme un métissage entre le rugby et le football avec des éléments piochés dans le basketball, le handball et le volleyball. Jeu de main et de pied, le football gaélique ouvre un grand champ de possibilités aussi bien en attaque qu'en défense.

Le jeu d'équipe en général – passes au pied, à la main, au poing – et les solos – dribble, toe-tap – en particulier, sont des compétences essentielles qui constituent des défis pour l'apprentissage de ce jeu. De plus, les multiples options pour marquer un but représentent certes un attrait, mais elles peuvent aussi compliquer les prises de décision dans les moments importants.

En terre inconnue

Ces particularités font du football gaélique un jeu idéal pour le cours d'éducation physique dans les écoles professionnelles. Peu développé en Suisse, il apparaît comme un nouveau territoire à découvrir, de quoi séduire la majorité des élèves néophytes en la matière.

Tant les élèves que les enseignants se voient offrir de précieuses opportunités d'apprentissage, respectivement d'observation. Outre les compétences spécifiques telles que la technique ou la tactique, une leçon dédiée au football gaélique permet de thématiser et développer des compétences transversales, ainsi que de les rendre visibles, observables et sujettes à réflexion.

Inspiré des célèbres jeux d'invasion

Après un petit historique de la discipline, le dossier présente les règles essentielles de ce jeu passionnant complétées par des propositions d'adaptations pour l'école. Vous découvrirez aussi les habiletés les plus stimulantes – compétences centrales spécifiques au jeu – ainsi qu'un large éventail de jeux et d'exercices pertinents pour entrer dans l'activité de manière ludique.

Les formes de jeux et d'exercices issues des jeux d'invasion connus servent avant tout à faciliter la mise en œuvre des techniques spécifiques. Destinées au sport à l'école professionnelle, elles ont été testées avec succès. Conçues comme une progression logique menant au jeu final, elles peuvent aussi être appliquées isolément. Le football gaélique peut évidemment s'enseigner à tous les degrés scolaires tant ses caractéristiques promettent une expérience enrichissante et positive.



L'histoire du jeu

La première mention d'un jeu appelé football en Irlande figure dans les statuts de Galway en 1527. On trouve des références au jeu aussi bien au 17^e qu'au 18^e siècles. De nombreux poèmes, notamment, donnent une idée de la rudesse du football à cette époque. Ci-après est décrite l'évolution d'une discipline sportive dont les règles ont peu à peu fixé le cadre.

Dans la première moitié du 19^e siècle, une variante du football, le «caid», l'emportait en popularité dans certaines régions d'Irlande, plus particulièrement dans le comté de Kerry. On distinguait alors deux formes de jeu: le «field game», disputé sur un terrain délimité dont les buts étaient des troncs d'arbres, et une version plus épique, le «cross country caid», où l'objectif consistait à amener le ballon au-delà des limites de la paroisse voisine. Ces matchs se déroulaient souvent après la messe dominicale et duraient parfois toute la journée.

1884: fondation du football gaélique

Durant les années 1860 et 1870, le rugby et le football se popularisèrent en Irlande. Ces sports étaient déjà régis par des règles assez strictes. Pendant ce temps, le caid laissait sa place au «rough-and-tumble-game», que l'on peut traduire en français par jeu rude. Comme son nom le laisse présager, cette variante plutôt débridée ne s'encomrait pas de règles bien établies. Tout, ou presque, était permis pour faire trébucher son adversaire et lui dérober le ballon.

La fondation de la Gaelic Athletic Association (GAA) en 1884 sonna le glas de cette version sauvage. Les premières règles officielles établirent la base du jeu tel qu'il est pratiqué aujourd'hui. Le premier match se déroula le 15 février 1885 à Callan dans le comté de Kilkenny. Les nouvelles règles ainsi que l'association faïtière accélérèrent la diffusion du jeu dans toute l'Irlande.

Plus de 80 000 spectateurs

Le football gaélique, sport essentiellement amateur, compte des clubs aux quatre coins du pays. Au niveau national, les équipes sont organisées selon l'ancien système des comtés irlandais. Malgré la partition de l'île en 1921 entre l'Irlande du Nord et du Sud, la GAA représente toutes les équipes de football gaélique qui prennent part au même championnat. A côté du championnat irlandais – le «All Ireland Championship» – coexiste depuis 1927 la «National Football League» disputée chaque printemps. Mais cette compétition reste dans l'ombre du championnat.

La finale du championnat, le «All Ireland Final», se déroule au Croke Park de Dublin. Chaque année ou presque, plus de 80 000 spectateurs rejoignent le stade pour assister à cette rencontre haute en couleurs.

Le jeu officiel

«Le cuir doit passer dans le rectangle, ou en dessus»! L'objectif du jeu étant clair, il s'agit d'en expliquer le déroulement et les spécificités, du nombre de joueurs à la durée du match, en passant par la taille du terrain.

Les joueurs

L'équipe se compose de 15 joueurs: un gardien, trois arrières centraux (full-backs), trois arrières (half-backs), deux milieux de terrain (midfielders), trois demi-centres (half-forwards) et trois attaquants (full-forwards). Six changements sont autorisés durant le match, trois supplémentaires en cas de prolongation.

Les arbitres

Garant du respect des règles, l'arbitre principal est assisté de six collègues qui gardent un œil sur les lignes et les buts.

Le terrain

La surface de jeu gazonnée mesure entre 130 et 145 m de longueur pour 80 à 90 m de largeur.

Les éléments du terrain

Au milieu des deux lignes de fond se trouvent les buts – les «scoring spaces» – délimités par deux poteaux distants de 6,5 m. D'une hauteur de 7 m au moins, ils sont traversés par une barre placée à 2,50 m. L'espace situé entre les poteaux et sous la barre forme le but fermé par un filet. Deux rectangles se trouvent devant les buts, un petit, la zone de but (14 x 4,5 m), et un grand, la zone de pénalité (19 x 13m). Le terrain est encore délimité par les lignes des 20 m et des 45 m.

Le ballon

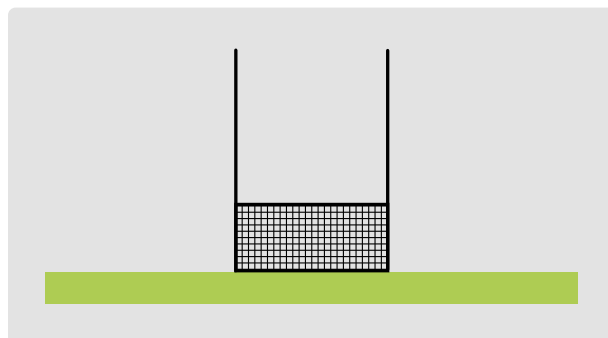
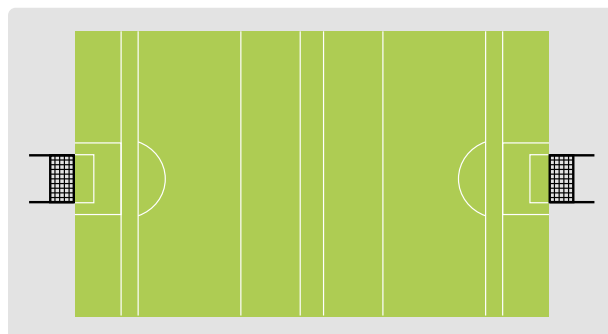
La circonférence du ballon de cuir est de 58 à 71 cm pour un rayon d'environ 22 cm. Son poids – entre 450 et 485 g –, est un peu plus élevé qu'un ballon de football classique.

La durée du match

Un match se dispute en deux mi-temps de 35 minutes entrecoupées d'une pause de 10 minutes.



Tobias Graf, l'auteur de ce dossier, expose les opportunités qu'offre le football gaélique dans le cours d'éducation physique.



Le déroulement

Le jeu débute par une mise en jeu de l'arbitre au milieu du terrain entre deux joueurs de chaque équipe placés l'un derrière l'autre dans leur propre camp (un peu comme au basketball). L'équipe qui s'empare du ballon lance son attaque avec l'objectif de marquer un point ou un but.

Les buts et points

Un but est marqué lorsque le ballon est logé dans les filets, soit entre les deux poteaux et sous la barre transversale. Il rapporte trois points. En principe, le ballon est frappé avec le pied, sauf si le ballon est en l'air (sans véritable porteur) ou si le joueur en possession du ballon tombe ou est poussé au sol. Dans ces situations, le ballon peut être frappé en direction du but avec le poing ou la paume (comme un smash). Par contre, il est interdit de porter le ballon ou de le lancer dans le but.

Un point est marqué quand le ballon passe entre les poteaux au-dessus de la barre transversale. L'essai être réalisé avec le pied, le poing ou la main.

Les règles de conduite

En l'air, le ballon peut être joué et transmis avec toutes les parties du corps. Les joueurs n'ont pas le droit de récupérer un ballon au sol avec leurs mains. Ils doivent le soulever avec le pied pour l'amener dans leurs mains.

Exceptions: le gardien peut prendre le ballon au sol avec ses mains dans sa zone de but tandis que le porteur du ballon, tombé ou poussé au sol, est autorisé à le frapper avec le poing ou la paume de la main. Le ballon (au sol ou venant de la main) est donc frappé avec le pied ou avec la main / le poing (mouvement du bras de bas en haut). Les lancers et les passes en vigueur dans le handball ou le basketball sont interdits.

Le porteur du ballon peut le transférer une fois d'une main à l'autre, à condition que les deux mains gardent le contact avec le ballon lors de ce geste (interdit de le lancer d'une main à l'autre). Après chaque dribble ou toe-tap, le joueur peut à nouveau effectuer un changement de main.

Il est aussi permis...

- ... d'attraper le ballon en l'air;
- ... de «piquer» le ballon au sol avec le pied pour le ramener dans ses mains. Le ballon au sol ne peut être joué qu'avec le pied à l'exception de la situation décrite plus haut;
- ... de tenir quatre secondes (au plus) le ballon dans ses mains ou d'effectuer quatre pas (au plus) ballon en main avant de réaliser une des deux actions suivantes:
- dribble (rebond): faire rebondir le ballon une fois sur le sol
- toe-tap: lâcher le ballon sur son pied et le renvoyer dans ses mains (possible de le faire plusieurs fois de suite). Après cela, on peut à nouveau courir balle en main avant d'intercaler un toe-tap ou un dribble (attention: ne pas enchaîner deux dribbles consécutifs), de faire une passe ou de tirer;
- ... de frapper le ballon de bas en haut avec le poing ou la paume en direction d'un coéquipier ou du but (en dessus de la barre latérale);
- ... de shooter le ballon tenu en main ou posé sur le sol en direction du coéquipier, du but ou au-dessus de la barre transversale;
- ... de frapper avec la paume ouverte le ballon tenu par un adversaire;
- ... de bloquer avec ses mains un ballon joué par l'adversaire.

En principe, le ballon détenu par un adversaire peut être attaqué. Conditions: garder un pied au moins au sol, contacts épaule contre épaule uniquement et l'adversaire ne doit pas être en train de frapper le ballon avec le pied.

Les pénalités

Quand un joueur retient, plaque au sol, bouscule, renverse, insulte, joue avec rudesse, il écope d'une pénalité. Différents cartons sont distribués en fonction de la gravité de la faute: outre les cartons jaune et rouge similaires au football, il existe aussi un carton noir pour des fautes situées entre les deux (p. ex.: retenir volontairement un adversaire avec force ou le faire tomber au sol). Le joueur sanctionné d'un carton noir quitte le terrain pour dix minutes.

Plus d'informations

- [Règles officielles](#) (pdf, en anglais)

Le jeu dans l'enseignement

Avec quelques adaptations au niveau du nombre de joueurs, du terrain, du matériel et des règles, le jeu ouvre de nouvelles perspectives dans l'enseignement de l'éducation physique à l'école.

Les joueurs et le terrain

Dans une salle simple, des équipes de cinq à six joueurs (gardien compris) permettent un jeu fluide. À l'extérieur, le jeu se déploie idéalement sur les demi-terrains de football avec huit à dix joueurs par équipe. En fonction du niveau de la classe, les enseignants peuvent à tout moment adapter la taille des terrains et le nombre de joueurs.

Le matériel et l'équipement

Le football gaélique nécessite peu de matériel pour offrir une expérience inédite et attractive. Le matériel et les accessoires suivants ont été testés et jugés adéquats en salle et en extérieur:

Les buts

Plusieurs installations conviennent très bien à la salle de sport: buts de handball, gros tapis contre le mur, caissons ou autres engins similaires. Pour la zone au-dessus des buts, on peut fixer des antennes de volleyball ou des barres de saut en hauteur aux poteaux de handball, ou encore coller du ruban adhésif sur le mur. Si aucune bordure «physique» n'est envisageable, les enseignants définissent avec les élèves une surface pour les points.

À l'extérieur, les buts de football de 5 m ou de handball (debout ou couchés) font très bien l'affaire. Pour la visualisation des points, on peut également utiliser les antennes de volleyball ou autre accessoire similaire.

Le ballon

Les ballons de football gaélique peuvent être remplacés par des ballons de football en salle classiques, ou mieux, par des [ballons de FooBaSkill](#). On peut aussi jouer de temps en temps avec des ballons ovales. L'usage de différents ballons peut être considéré comme une mesure didactique visant à rendre le jeu plus exigeant et original.

Sur les terrains extérieurs, les ballons de football classiques conviennent très bien, tout comme ceux de beach soccer, surtout lorsqu'on a l'occasion de tester des formes de jeu proches du football gaélique sur sable.

Les chasubles ou sautoirs

En raison de la dynamique du jeu, les chasubles s'avèrent plus adaptés que les traditionnels sautoirs. Ils améliorent grandement la vision du jeu des joueurs et celle des arbitres.



Les règles

Dans les grandes lignes, les règles officielles du football gaélique peuvent être appliquées au jeu scolaire. Les adaptations suivantes se révèlent toutefois pertinentes selon la configuration de la classe:

Les contacts avec le ballon

Le ballon peut être frappé au pied seulement quand il est lâché de ses propres mains. C'est pourquoi il faut le soulever du sol avec la main. Pour protéger le gardien des tirs trop puissants avec le pied, les buts ne peuvent être marqués qu'avec les mains et les points avec les pieds. Il faut donc sensibiliser les élèves à la problématique du gardien (tirs au but violents près de la cage).

Les contacts physiques

Les contacts physiques et le «tackling» (frapper une balle tenue par un adversaire) sont interdits au niveau scolaire.

Les habiletés

Les habiletés suivantes, propres au football gaélique, contribuent fortement à son caractère bien particulier. Pour que ces éléments rendent le jeu attractif, il vaut la peine de les examiner d'un peu plus près. Prises individuellement, ces habiletés ne présentent pas de difficulté majeure. Le grand défi consiste à les mettre en oeuvre dans un jeu dynamique sous la pression exercée par le temps et les adversaires.

Toe-tap (solo)

Le toe-tap est une habileté qui permet de rester en possession du ballon sans commettre de faute. Il s'agit pour le joueur de lâcher le ballon en course (après quatre pas au plus) sur le pied et de le jongler en retour pour le reprendre en main. Cette action peut être répétée plusieurs fois de suite.

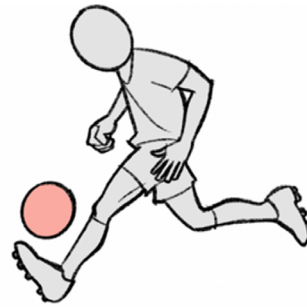
Le joueur tient le ballon dans la main côté jambe libre (celle qui botte le ballon) et dirige son regard vers le ballon. Il effectue un pas avec l'autre jambe et lâche le ballon sur le pied en veillant à ramener les orteils vers le tibia. La jambe de frappe est tendue tout comme les bras qui récupèrent le ballon.

Erreurs typiques

- Ballon lâché avec la main opposée à la jambe libre ou avec les deux mains
- Jambe non tendue lors de la frappe
- Frappe trop haute ou imprécise

Plus d'habiletés

Des vidéos d'autres habiletés sont présentées sur le [site Internet de la Gaelic Athletic Association \(GAA\)](#).



Plus d'informations

- [Toe-tap](#) (pdf, en anglais)
- [Vidéo](#)

Bounce (rebond)

Le dribble représente la seconde option pour avancer balle en main. Après quatre pas au maximum, la joueuse doit faire rebondir le ballon sur le sol (comme au basketball ou au handball). Il ne peut pas dribbler une deuxième fois consécutive après avoir repris sa course.

Pour protéger son ballon, la joueuse le tient à deux mains. Pour le dribble, elle fixe le ballon, écarte légèrement les doigts de la main sur l'arrière du ballon, puis elle tend le bras pour le faire rebondir au sol. Le ballon est repris à deux mains et ramené près du corps.

Erreurs typiques

- Dribble avec les deux mains
- Dribble trop ou pas assez fort
- Réception du ballon à une seule main



Plus d'informations

- [Bounce](#) (pdf, en anglais)
- [Vidéo](#)

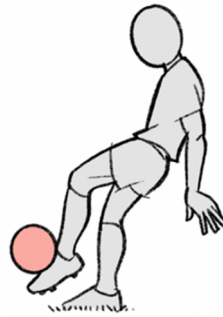
Punt kick

Le punt kick est la technique de passe au pied la plus importante au football gaélique. Le joueur peut aussi l'utiliser pour marquer un point ou un but (surtout s'il se trouve face au goal et non de côté).

Le ballon est tout d'abord tenu à deux mains puis dans la main côté jambe libre. La tête est orientée vers le bas (les yeux fixés sur le ballon). Le joueur effectue un pas vers l'avant avec la jambe qui ne frappe pas, puis il lâche le ballon sur l'autre jambe. Cette dernière, en complète extension, expédie le ballon en direction de la cible.

Erreurs typiques

- Jambe de frappe fléchie
- Ballon joué avec la main opposée
- Regard quittant trop tôt le ballon



Plus d'informations

- [Punt kick](#) (pdf, en anglais)
- [Vidéo](#)

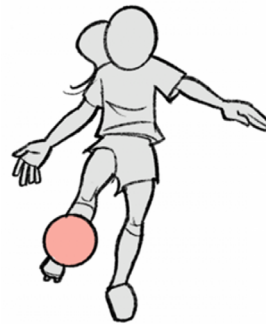
Hook kick

Le hook kick des deux mains est utilisé principalement pour marquer des points, mais il s'avère aussi efficace pour effectuer de longues passes ou des tirs au but. En salle, cette frappe est plutôt réalisée avec l'intérieur du pied pour marquer des points et des buts, mais aussi pour construire le jeu collectif sur des distances plus courtes.

Le ballon est tenu à deux mains, les épaules s'orientent vers la cible. Le ballon passe dans la main côté jambe libre. La joueuse effectue un pas vers l'avant avec l'autre jambe avant de lâcher le ballon qu'elle frappe avec l'intérieur du pied ou sur le cou-de-pied. La jambe est lancée en direction de la cible, les orteils pointant vers l'avant.

Erreurs typiques

- Épaules non orientées vers la cible
- Ballon lâché de la main opposée
- Regard quittant trop tôt le ballon



Plus d'informations

- [Hook kick](#) (pdf, en anglais)
- [Vidéo](#)

Chip (crouch lift)

Comme il est interdit de toucher avec la main un ballon au sol, la maîtrise du chip s'avère essentielle, car ce geste technique permet de récupérer le ballon en l'amenant dans ses propres mains.

En course, le joueur se penche vers l'avant et fléchit les genoux. Le pied d'appui est posé à côté du ballon, les deux mains devant, avec les doigts en éventail pour le «recueillir». La jambe libre soulève légèrement le ballon pour l'amener dans les mains. Le joueur serre le ballon contre lui pour le protéger et il se redresse.

Erreurs typiques

- Haut du corps insuffisamment incliné pour soulever le ballon
- Mains placées de manière inadéquate devant le ballon
- Ballon frappé trop frontalement (mauvais timing)



Plus d'informations

- [Chip](#) (pdf, en anglais)
- [Vidéo](#)

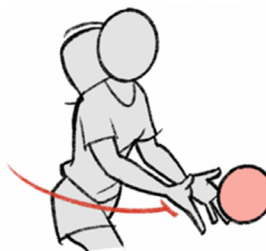
Hand pass (passe à la main)

On privilégie la passe à la main pour les passes courtes, mais elle permet aussi de marquer des points (pas des buts). Cette habileté est essentiellement mise en œuvre en salle.

Le ballon repose sur la paume de la main devant le buste. Le bras fort balance vers l'arrière (élan), les yeux fixent le ballon. La joueuse incline légèrement le haut du corps vers l'avant et frappe le ballon avec la paume ouverte. Le bras accompagne le mouvement en direction de la cible.

Erreurs typiques

- Ballon non frappé avec la paume
- Ballon lancé au lieu d'être frappé



Plus d'informations

- [Hand pass](#) (pdf, en anglais)
- [Vidéo](#)

Fist pass (passe au poing)

La passe au poing, variante de la passe à la main, est destinée aux courtes distances, mais elle sert aussi à marquer des points dans le jeu original en plein air.

Le ballon repose sur la paume de la main devant le corps. Le bras fort balance vers l'arrière (élan), les yeux fixent le ballon. Le joueur incline légèrement le buste vers l'avant et frappe le ballon avec le poing. La main poursuit son mouvement en direction de la cible.

Erreurs typiques

- Ballon lancé avant la frappe
- Main de soutien instable
- Ballon tenu trop près du corps



Plus d'informations

- [Fist pass](#) (pdf, en anglais)
- [Vidéo](#)

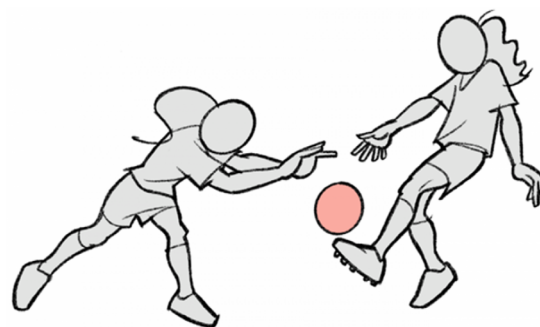
Block down

Le block down est un geste technique de défense destiné à contrer un tir (point ou but) ou une passe.

Le joueuse en défense s'approche par le côté de la joueuse sur le point de tirer. Dès que cette dernière arme son tir, la joueuse en défense plonge bras tendus et serrés vers l'avant. Au moment de la frappe, les yeux fixés sur le ballon, elle tente de le bloquer avec ses mains et de s'en emparer ensuite.

Erreurs typiques

- Dos tourné au ballon (peur du contact)
- Ballon manqué (mauvais timing, trop loin du ballon ou bras trop écartés)
- Yeux fermés au moment du bloc



Plus d'informations

- [Block down](#) (pdf, en anglais)
- [Vidéo](#)

Des premiers pas au jeu final

Une approche axée sur le jeu et la tactique permet d'aborder le football gaélique de manière judicieuse, d'amener progressivement vers la forme finale et de concevoir des leçons adaptées à l'enseignement scolaire. Le développement des compétences tactiques constitue le noyau de la démarche.

Des formes de jeux modifiées, conçues dans l'esprit de la forme finale et exercées en petits groupes, exposent les joueurs à des situations tactiques simplifiées. Grâce à la taille réduite des équipes, tous les élèves sont activement impliqués dans le jeu. Ils bénéficient de nombreux contacts avec la balle et doivent adopter un comportement tactique adéquat (grand nombre d'actions avec et sans ballon).

L'essence du jeu, ses exigences tactiques, ses spécificités et les règles du jeu final se précisent grâce à cette approche. Des phases de réflexions communes, judicieusement réparties, incitent les élèves à chercher des solutions ainsi qu'à trouver des adaptations techniques et tactiques. Leurs responsabilités individuelle et collective se voient ainsi sollicitées et stimulées. Cela favorise la compréhension des subtilités du jeu final tout en avivant leur motivation.

Ensuite, les compétences techniques et tactiques peuvent être entraînées de manière plus ciblée en fonction des besoins. Les exercices doivent se dérouler dans une configuration proche du jeu final (en tenant compte des trajectoires de course et de passes, des coéquipiers et des adversaires).

Formes d'échauffement et introduction des habiletés «Passes» et «Solo»

Les formes d'échauffement visent avant tout à introduire les habiletés spécifiques du football gaélique. L'amélioration du contrôle de la balle y tient la première place.

Les jeux et les formes sociales proposées pour cet apprentissage se déclinent seuls ou par deux, en partenariat, en concurrence ou en parallèle.

Seul avec le ballon

Les élèves se déplacent seuls sur un terrain délimité, un ballon tenu à deux mains.

- Dribbler le ballon sur le sol après quatre pas au plus.
- Après quatre pas au plus, jongler le ballon avec le pied pour le ramener dans ses mains (toe-tap).
- Après quatre pas au plus, effectuer une auto-passe en frappant le ballon avec le poing (ou la main), ou frapper le ballon contre le mur et le rattraper.

À deux avec le ballon

Face à face, les deux partenaires se passent le ballon de manière à pouvoir le réceptionner directement en l'air. Quel duo réussit 20 passes?

- Seulement avec des passes à la main / au poing.
- Seulement avec des passes au pied.
- Avec tous les types de passes.

À deux avec ballon, variante

Les partenaires commencent à une certaine distance l'un de l'autre définie au préalable. Après chaque passe réussie, ils reculent d'un pas et à chaque erreur, ils avancent d'un pas. Après un temps donné, quel duo affiche le plus grand écart?

- Seulement avec des passes à la main / au poing.
- Seulement avec des passes au pied.
- Avec tous les types de passes.

À deux en mouvement, avec ballon

Les partenaires se passent le ballon en course avec la paume de la main / le poing ou avec le pied (punt kick).

Variante

- Intégrer le solo: entre les passes, se déplacer en effectuant quatre pas, un dribble ou un toe-tap.

Passes numérotées

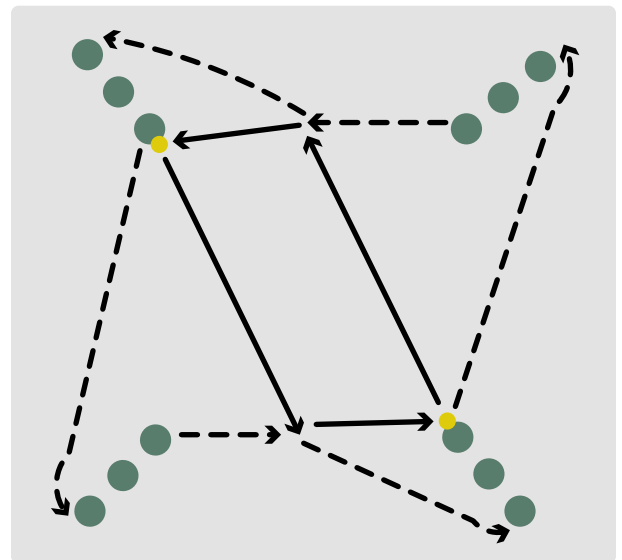
Dans un terrain délimité, former des petits groupes de quatre à cinq joueurs qui se passent le ballon dans l'ordre des numéros: 1 passe à 2 qui passe à 3, etc.

- Seulement avec des passes à la main / au poing.
- Seulement avec des passes au pied.
- Avec tous les types de passes.

Carré tchèque

Passes en mouvement. Délimiter un carré ou un rectangle (dimensions adaptées au nombre d'élèves) avec quatre cônes. Les joueurs se répartissent équitablement dans les angles. Deux joueurs avec ballon, placés en diagonale, s'orientent vers le prochain cône. Ils bottent le ballon vers les deux premiers joueurs de la colonne suivante qui s'avancent pour le rattraper. A leur tour, ils le transmettent aux deux prochains joueurs avec une passe à la main / au poing, etc.

Matériel: Cônes



- Joueur/Joueuse avec ballon
- Joueur/Joueuse
- Passe
- -> Déplacement

Formes de jeux

Les exercices et jeux suivants sont conçus comme des séries menant progressivement à la forme finale. Chaque forme de jeu prise individuellement permet aussi d'acquérir des éléments spécifiques du jeu final.

Quatre domaines sont pris en compte pour le développement du jeu:

- Amélioration du contrôle de la balle (jeux d'échauffement et de lutte pour le ballon)
- Maîtrise de la complexité et combinaison de différentes capacités et habiletés (lutte pour le ballon, balle au mur, ballon derrière la ligne, ballon dans la zone)
- Introduction aux stratégies offensives et défensives (balle au mur, ballon derrière la ligne, balle au caisson, balle au roi)
- Jeu complexe en vue du jeu final (balle au caisson, balle au roi, formes simples et scolaires du football gaélique)

Jeux de lutte pour le ballon

Accent sur la technique: Apprendre les passes de base, les réceptions et les solos.

Accent sur la tactique: Développer le jeu d'équipe, repérer les espaces libres, s'orienter et se positionner, défendre contre des adversaires.

Deux équipes (3:3, 4:4 ou 5:5) s'affrontent sur un terrain délimité. Le but est d'enchaîner des passes à la main et/ou au poing (en fonction de l'objectif) à l'intérieur de l'équipe sans perdre le contrôle du ballon. Après dix passes consécutives réussies (ou autre nombre défini au préalable), l'équipe marque un point.

Variantes

- Avec la règle des quatre pas.
- Seulement avec des passes au pied (sans la règle des quatre pas, puis avec).
- Avec toutes les variantes de passes (sans la règle des quatre pas, puis avec).
- Idem ci-dessus, mais seules les passes au pied rapportent un point.
- Avec toutes les variantes de passes et les «solos» (quatre pas, toe-tap et dribble).
- Idem ci-dessus, mais seules les passes au pied rapportent un point.

Remarque: Les formes de lutte pour le ballon permettent aux élèves de distinguer les ressemblances et les divergences entre les jeux. Les expériences ainsi acquises les aident à transférer leurs apprentissages d'un jeu à l'autre.

Balle au mur, derrière la ligne, dans la zone

Accent sur la technique: Apprendre les techniques de passe, de réception et du solo, reconnaître les trajectoires de course et de passes.

Accent sur la tactique: Développer le comportement offensif et défensif, créer des situations de surnombre et des espaces, repérer les espaces libres, défendre sa zone.

Deux équipes de trois à cinq joueurs s'affrontent sur un terrain délimité (demi-salle p. ex.). Le but est de poser le ballon derrière la ligne, dans la zone ou contre le mur adverse et de défendre sa propre zone. Sont autorisés tous les types de passes ou certains définis à l'avance, avec ou sans solo (comme les variantes de la lutte pour le ballon).

Balle au mur: Un point est marqué si le ballon touche le mur (ou une zone dessinée sur le mur) après avoir été frappé à la main, au poing ou au pied, et qu'il retombe ensuite sur le sol.

Variantes

- Le point est annulé si le ballon, après avoir touché le mur, est rattrapé par la défense avant qu'il touche le sol.
- Le point est marqué si le ballon, après avoir touché le mur, est rattrapé par l'équipe en attaque avant qu'il touche le sol.

Balle au mur/derrière la ligne: Le point est marqué si le ballon est plaqué contre le mur ou derrière la ligne après que le joueur a effectué un pas au plus. Définir éventuellement le type de passes autorisées.

Ballon dans la zone: Le point est marqué si le ballon passé par un joueur est récupéré directement en l'air par un coéquipier dans la zone.

Remarque: Les formes de balle derrière la ligne, au mur ou dans la zone permettent aux élèves de distinguer les ressemblances et les divergences entre les jeux. Les expériences ainsi acquises les aident à transférer leurs apprentissages d'un jeu à l'autre.

Balle au caisson / Balle au roi

Accent sur la technique: Jouer des balles précises et bien dosées, appliquer le solo.

Accent sur la tactique: Reconnaître et exploiter les situations de surnombre, créer des espaces libres et défendre contre les adversaires.

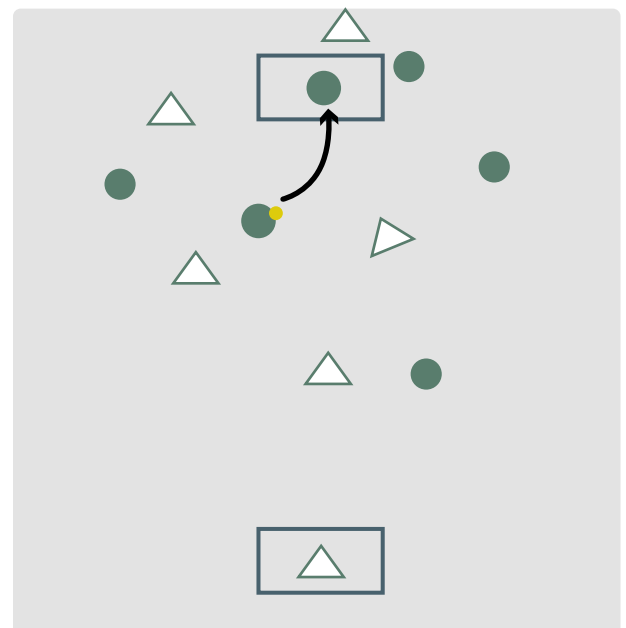
Deux équipes de trois à cinq joueurs s'affrontent sur un terrain délimité. En fonction des objectifs, elles ont droit à différents types de passes, avec ou sans solo. Chaque équipe désigne un roi qui s'assied sur un caisson situé dans le terrain adverse. Pour marquer un point, le roi doit rattraper la passe d'un coéquipier. Le passeur prend alors la place du roi et l'équipe adverse effectue une mise en jeu pour lancer son attaque. Possibilité d'installer deux caissons et deux rois par équipe.

Variantes

- Sans roi fixe. Chaque joueur peut prendre place sur le caisson en fonction de la situation.
- Les passes à la main et au poing rapportent un point, les passes au pied, trois.

Matériel: Caissons

Remarque: Ces formes de jeu qui accentuent les problèmes tactiques avec des modifications ou extensions de règles (p. ex. jeu sur plusieurs goals ou avec jokers) renforcent la compréhension du jeu, aussi bien en attaque qu'en défense.



- Joueur/Joueuse avec ballon
- △ ● Joueur/Joueuse
- Caisson
- Passe

Jeu sur plusieurs buts

Accent sur la technique: Appliquer les habiletés en adéquation avec la situation, marquer des points et des buts, utiliser le block down.

Accent sur la tactique: Développer le comportement spécifique en attaque et en défense (transition rapide), se créer ou empêcher des occasions de conclure.

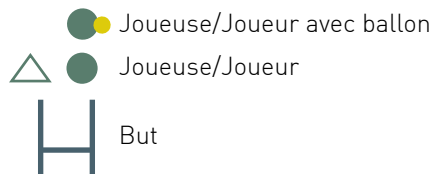
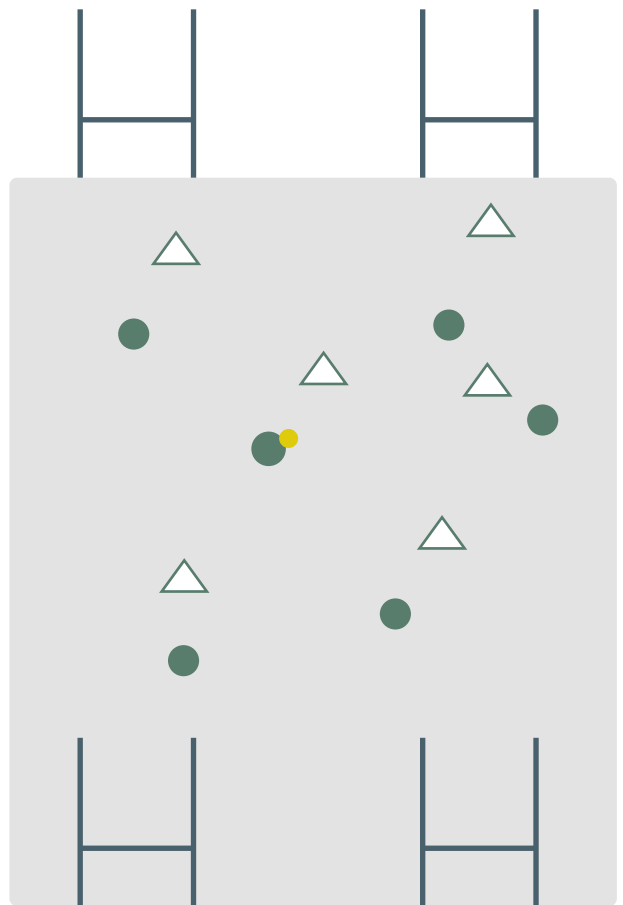
Deux équipes (cinq à six élèves en salle, huit à dix à l'extérieur) s'affrontent sur un terrain délimité (p. ex. salle simple, demi-terrain de football) avec deux buts (ou gros tapis de 40 cm) par terrain. Jeu selon les règles officielles ou simplifiées décrites ci-dessous.

Variantes

- Rabattre les buts de 5 m.
- Créer une situation de surnombre avec l'entrée de jokers.
- Possibilité de marquer des buts et des points sur les quatre goals.

Matériel: Buts de handball ou de 5 m, gros tapis de 40 cm, antennes de volleyball

Remarque: Ces formes de jeu qui accentuent les problèmes tactiques avec des modifications ou extensions de règles (p. ex. jeu sur plusieurs goals ou avec jokers) renforcent la compréhension du jeu, aussi bien en attaque qu'en défense.



Formes simples et scolaires du football gaélique

Le football gaélique à l'école se joue aussi bien en salle qu'à l'extérieur.

Les règles simplifiées, résumées ci-dessous, ont fait leurs preuves:

- Rattraper le ballon en l'air.
- Récupérer le ballon au sol avec les mains, mais ne pas le jouer au sol
- Effectuer quatre pas au plus, dribbler une fois ou réaliser un toe-tap, puis repartir pour quatre pas (au plus), dribbler ou réaliser un toe-tap, etc. Il est interdit d'enchaîner deux dribbles de suite contrairement au toe-tap.
- Frapper le ballon de bas en haut avec la paume ou le poing pour le passer à un coéquipier ou pour l'expédier entre les antennes (en dessus de la barre transversale).
- Lâcher le ballon tenu en main et le botter en direction d'un coéquipier, du but ou entre les antennes.

Ces règles de jeu peuvent être discutées avec les élèves pour les adapter aux infrastructures et au niveau de la classe. L'attractivité du jeu augmente si l'on parvient à placer des marques pour visualiser les points.

- **Extérieur (pelouse, gazon synthétique):** Huit à dix joueurs (avec ou sans gardien) avec des buts de football de 5 m (terrain d'env. 50 m de longueur sur 30 m de largeur). Des antennes de volleyball sont fixées au-dessus des poteaux afin de faciliter la visualisation des points.
- **Intérieur:** Cinq joueurs par équipe env. avec des buts de handball (plus antennes de volleyball) ou gros tapis de 40 cm. Avec ou sans gardien.
- **Sable (terrain de beach soccer):** Cinq à six joueurs et un gardien par équipe (cette position est particulièrement attractive sur le sable). A l'exception du dribble, toutes les règles peuvent s'appliquer sur le sable. Il est facile de fixer des antennes de volleyball sur les buts de beach soccer (5 m).

Les réflexions didactiques

Afin d'introduire les jeux collectifs et plus particulièrement le football gaélique de manière attractive et pertinente, quelques questions méritent réflexion: quelle porte d'entrée choisir? Sur quels éléments mettre l'accent? Faut-il privilégier les drills techniques ou la tactique globale par le jeu? Quels objectifs spécifiques ou transversaux poursuit-on?

Les exercices et formes de jeux de ce dossier ont été choisis pour faciliter une approche aussi bien technique que tactique du football gaélique. Même si des formes mixtes s'invitent souvent dans la pratique, l'entrée ludique et tactique semble la plus attractive et efficace. Les réflexions didactiques suivantes montrent comment concevoir un enseignement axé sur le jeu pertinent pour le football gaélique ainsi que pour les autres jeux d'équipe. Les conditions préalables pour cela:

- Bonne analyse technique et compréhension du jeu du côté des enseignants.
- Approche active et cognitive du jeu, de ses adaptations et modifications possibles au niveau des règles, du matériel, de la taille du terrain et du nombre de joueurs.
- Ouverture d'esprit et acceptation par tous du bien-fondé des modifications et adaptations discutées ensemble.

La compréhension des enseignants

Une bonne analyse du football gaélique englobe, outre un survol historique (découverte d'une nouvelle culture sportive), des connaissances au niveau des règles, de l'esprit du jeu (tactique) et des techniques spécifiques. Pour cela, il est important de bien comprendre les particularités (p. ex. le ballon peut être joué avec les mains et les pieds, on peut marquer des points et des buts) et les difficultés du jeu (p. ex. appliquer les habiletés dans un jeu dynamique, «tackling»).

Au niveau didactique, il est essentiel de tenir compte du public cible, des prérequis et des conditions. La comparaison avec des sports plus connus partageant des similitudes techniques et tactiques facilite l'entrée des élèves dans la nouvelle activité.

Concrètement, il s'agit de porter son attention sur les aspects tactiques suivants issus des sports collectifs classiques:

- Esquiver l'adversaire (situations de 1:1, feintes).
- Repérer et occuper les espaces libres.
- Se démarquer (se rendre disponible/s'orienter/se positionner).
- Coopérer.
- Identifier et exploiter les situations de surnombre.
- Défendre son terrain et défendre contre l'adversaire.

Des parallèles avec les sports apparentés

De plus, le recours aux connaissances et habiletés des sports apparentés permet de tisser de précieux liens.

- Football: idée de base du jeu, tactique et technique (marquer des buts, toe-tap, etc.) et certaines règles.
- Rugby: idée de base du jeu, marquer des points, contacts épaule contre épaule, conduite et protection du ballon.
- Handball et basketball: réceptions et dribbles.
- Volleyball: technique de passes à la main et au poing.

Les parallèles mis en évidence facilitent l'approche cognitive du jeu, ce qui soutient les processus d'enseignement et d'apprentissage. Afin de valoriser au mieux les similitudes tactiques des différents jeux, il est judicieux de les intégrer dans la planification semestrielle (p. ex. enseigner les jeux collectifs dans un bloc).

Un répertoire stratégique élargi

L'enseignement tactique et ludique vise à améliorer les capacités de jeu des élèves en élargissant leur répertoire stratégique. Cette démarche s'appuie sur plusieurs principes:

- Un jeu collectif peut être pratiqué à n'importe quel niveau de compétence technique.
- Le jeu passe avant le drill.
- Tout exercice n'est efficace qu'à condition d'en comprendre le sens.
- On apprend le jeu en jouant.
- On enseigne d'abord ce qu'il faut faire (développement de la réflexion tactique), puis comment le faire (développement de la technique).

Les objectifs pédagogiques

Le football gaélique ouvre de précieuses pistes, outre l'apprentissage des compétences techniques et tactiques, pour développer les compétences transversales et les inscrire comme objectifs d'apprentissage.

Le football gaélique peut être assigné au champ d'action «Jeu» du plan d'études cadre pour l'enseignement de l'éducation physique dans la formation professionnelle initiale. Les élèves vivent des expériences nouvelles qui leur procurent joie et plaisir. Certains éprouvent même parfois un sentiment de plénitude, le fameux «flow». Le jeu est vécu d'autant plus intensément que son issue reste ouverte et incertaine jusqu'au bout.

Étant donné que les élèves découvrent tous ou presque le football gaélique pour la première fois, les conditions de départ diffèrent moins que pour les sports classiques (football, unihockey, handball ou encore volleyball). Ainsi, les expériences vécues en club et à l'école – parfois négatives – n'interfèrent pas avec l'apprentissage de cette discipline inédite qui met tout le monde sur un pied d'égalité. Les élèves éprouvent un immense plaisir à pratiquer une activité originale où tout est à découvrir. De plus, une fois les règles de jeu comprises et appliquées, ils peuvent les modifier et les adapter en fonction de leurs besoins et capacités.

Outre le développement des compétences disciplinaires (p. ex. compréhension du jeu, acquisition des habiletés de base, comportement tactique), l'accent porte aussi sur l'acquisition des compétences sociales et personnelles (intégrer l'action sociale dans le sport). Les critères ou indicateurs suivants s'avèrent pertinents pour la classe ainsi que pour l'élève pris individuellement:

Compétences sociales

- Appliquer les capacités de coopération et de communication.
- Coopérer pour négocier les règles de jeu.
- Permettre à tous d'avoir un rôle actif dans le jeu.
- Résoudre les conflits, se montrer fair-play.
- Accepter les faiblesses et erreurs des coéquipiers.

Compétences personnelles

- Se montrer ouvert à la nouveauté.
- Reconnaître ses forces et ses faiblesses.
- Savoir gérer la victoire et la défaite.
- Montrer sa volonté de s'engager dans le jeu.
- Réfléchir sur ses propres compétences tactiques et techniques.
- Accepter les décisions arbitrales.

Indications

Liens

- [Football gaélique](#) | Fédération allemande des sports gaéliques
- [Règlement officiel](#) (en allemand) | Fédération allemande des sports gaéliques
- [Learning Skills «Gaelic Football»](#) | Gaelic Athletic Association (GAA)
- [Plan d'études cadre pour l'enseignement de l'éducation physique dans la formation professionnelle initiale](#) | Secrétariat d'Etat à la formation, à la recherche et à l'innovation SEFRI

Un grand
merci

aux apprentis de deuxième année des classes AMAT 4A et 4B (automaticien) de l'école professionnelle générale (AGS) de Bâle pour leur participation aux prises de vue.

Partenaires



Impressum

Editeur: Office fédéral du sport OFSPO, 2532 Macolin

Auteur: Tobias Graf, enseignant d'éducation physique à l'école professionnelle générale de Bâle (AGS Basel), chargé de cours à la Haute école spécialisée du Nord-Ouest de la Suisse (FHNW)

Co-auteurs: Urs Böller, enseignant d'éducation physique et responsable du sport à l'école professionnelle générale de Bâle (AGS Basel), président de l'Association suisse pour le sport dans les écoles professionnelles ASSEP

Thomas Pierer, enseignant d'éducation physique à l'école professionnelle générale de Bâle (AGS Basel), chargé de cours à la Haute école spécialisée du Nord-Ouest de la Suisse (FHNW)

Rédaction: Raphael Donzel, mobilesport.ch

Photos: Ueli Känzig, Médias didactiques OFSPO

Dessins: [Luzi Etter](#)

Graphiques: Franziska Küffer, OFSPO

Conception graphique: Franziska Küffer, OFSPO