

Football gaélique: 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 adverses 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.

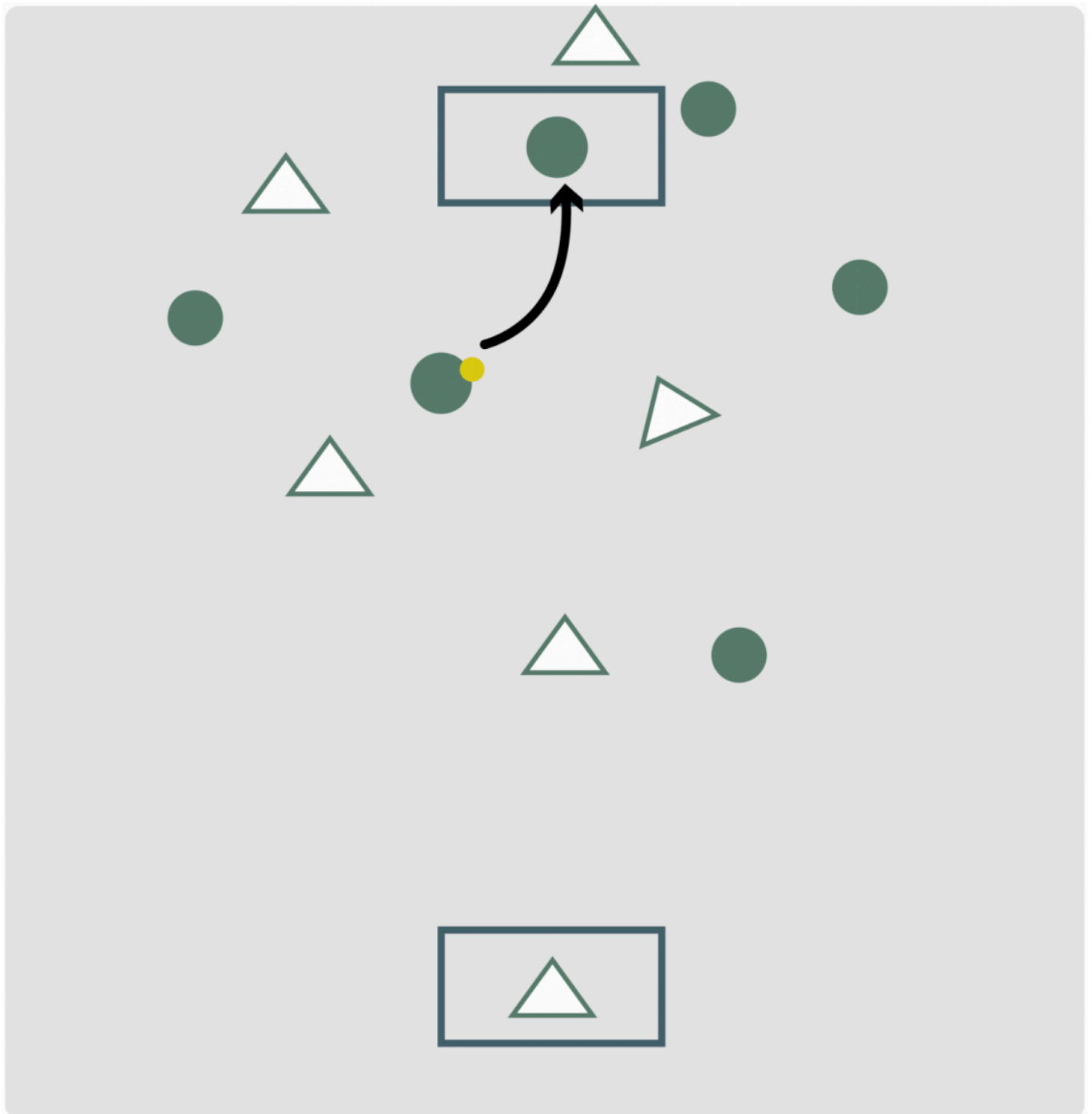
Ballon dans la zone: Le point est marqué si le ballon passé par un joueur est récupéré directement en l'air par un coéquipier dans la zone.





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.



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

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.

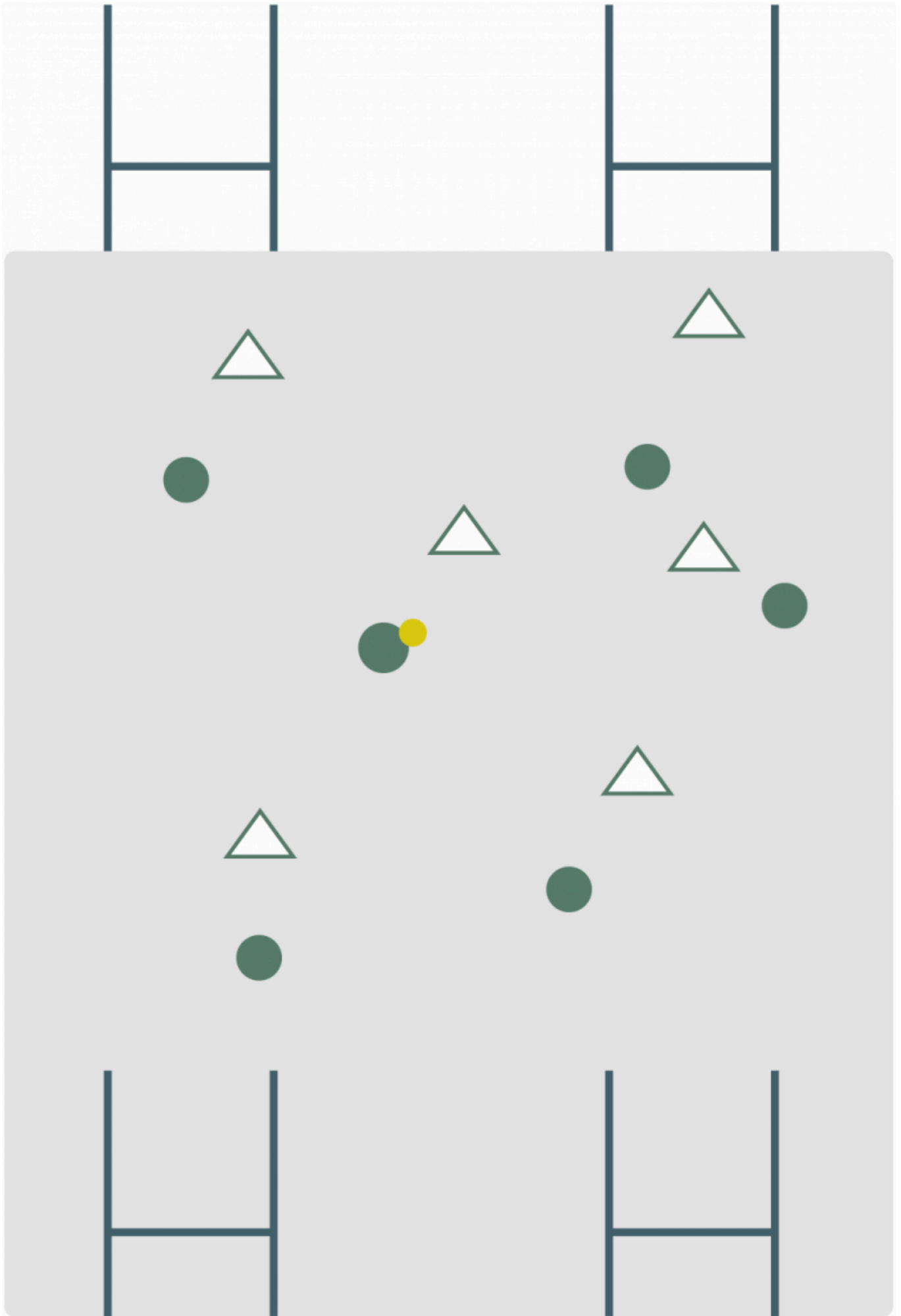
Matériel: Caissons

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.

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.

Source: 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)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO