

Echanger avec «eTwinning»



« *eTwinning* » permet aux enseignants de 33 pays européens, de tisser des contacts avec des membres inscrits, pour élaborer des **projets d'échange à distance**. Leurs élèves pourront communiquer entre eux, en utilisant toutes les technologies informatiques disponibles. 250 000 enseignants font partie de **la communauté «eTwinning»**; ils forment un vaste réseau utilisant des outils mis à disposition, tous gratuits et sécurisés.

Les pays participant à cette action sont dotés d'un bureau d'assistance ; c'est un service qui offre aux enseignants inscrits les soutiens pédagogiques et techniques dont ils peuvent avoir besoin, dans la mise en œuvre de leur projet de correspondance en ligne.

« *eTwinning* » fait partie d' « *Erasmus+* », le programme européen pour l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport.

Voici une présentation du portail « *eTwinning* » : à vous de cliquer les rubriques pour vous faire si nécessaire une première idée de ce programme.



The screenshot shows the eTwinning website interface. At the top left is the eTwinning logo. To its right is the Erasmus+ logo, with a blue arrow pointing down to it from above. Below the logos is a navigation menu with the following items: Découvrir | Se connecter | Collaborer | Progresser | Rester informé | Trouver de l'aide. A blue arrow points from the top right towards the 'Rejoignez la communauté eTwinning' button in the main banner.

The main banner features a chalkboard background with a map of Europe and a photo of a teacher and student. The text on the banner reads: "La communauté pour les établissements scolaires d'Europe. La plate-forme gratuite et sécurisée qui permet aux enseignants d'entrer en contact, de monter des projets collaboratifs et d'échanger des idées à travers l'Europe. 252457 Enseignants · 33722 Projets · 122849 Ecoles". A prominent orange button says "Inscrivez-vous !". Below the banner, there are two sections: "Premiers pas dans eTwinning" and "Un dispositif pour...".

The "Premiers pas dans eTwinning" section contains four cards:

- Découvrir**: eTwinning en quelques clics. Découvrez toutes les raisons de vous inscrire et les informations nécessaires pour bien démarrer.
- Se connecter**: Faites connaissance avec d'autres enseignants. Vous souhaitez trouver des collègues à travers toute l'Europe ?
- Collaborer**: Trouvez de l'inspiration. Echangez des idées, travaillez en coopération et participez à des projets.
- Progresser**: Développez vos compétences. Participez à des ateliers et des formations en ligne, découvrez les prix eTwinning.

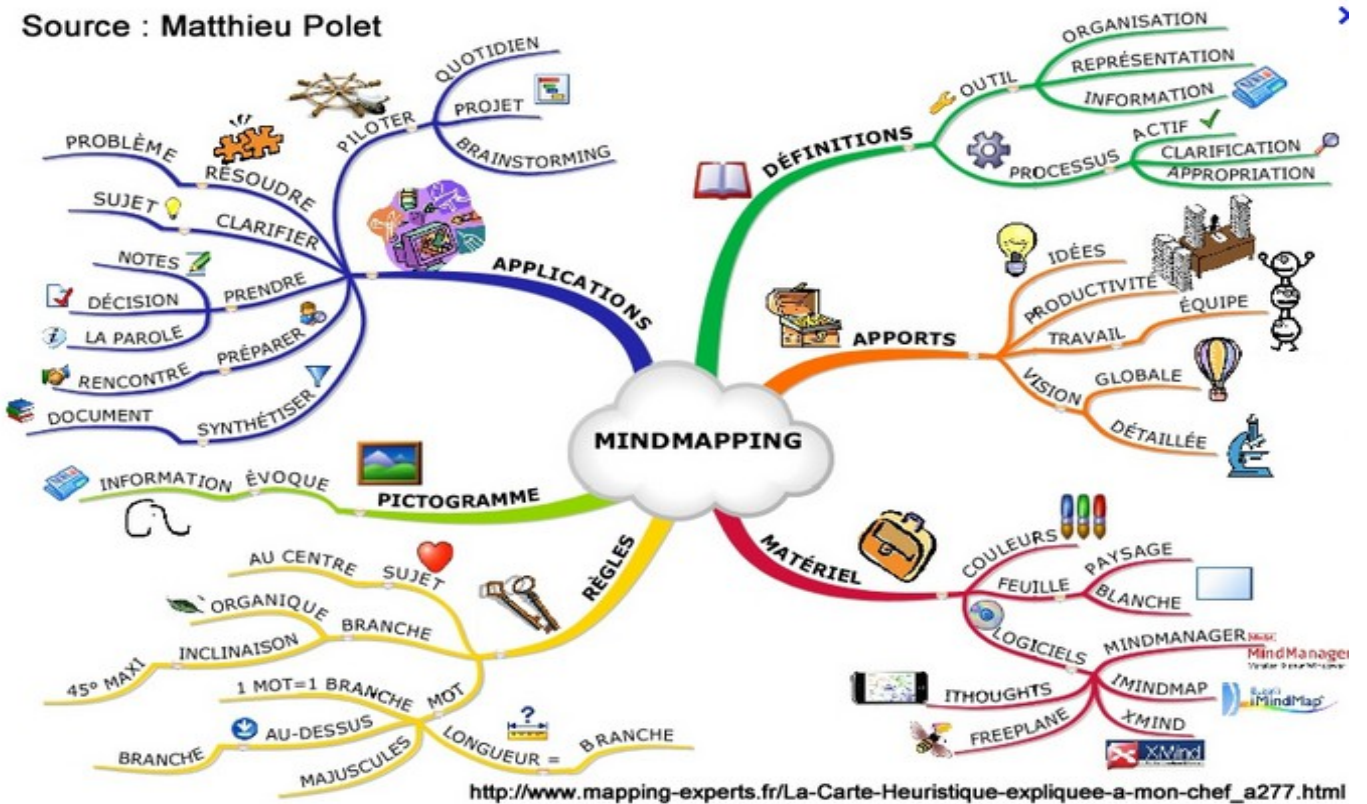
 Four blue arrows point upwards from the bottom of the page towards these four cards.

La carte heuristique ou Mind Map

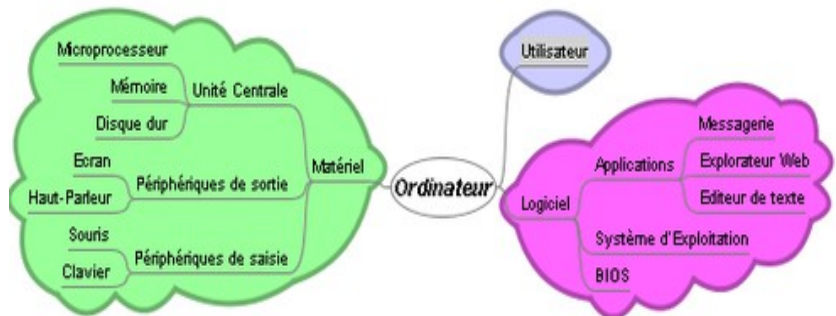
Avoir une idée globale de son sujet tout en ayant la possibilité de porter son attention sur tel ou tel détail ; voilà ce que la carte heuristique pourrait apporter à l'élève quel que soit son âge, du plus petit au plus grand. La carte heuristique permet « de photographier » ; elle donne une **image mentale** pour la mémorisation à cours, moyen... et (très) long terme.

En illustration du propos : une carte heuristique pour expliquer la carte heuristique

Source : Matthieu Polet



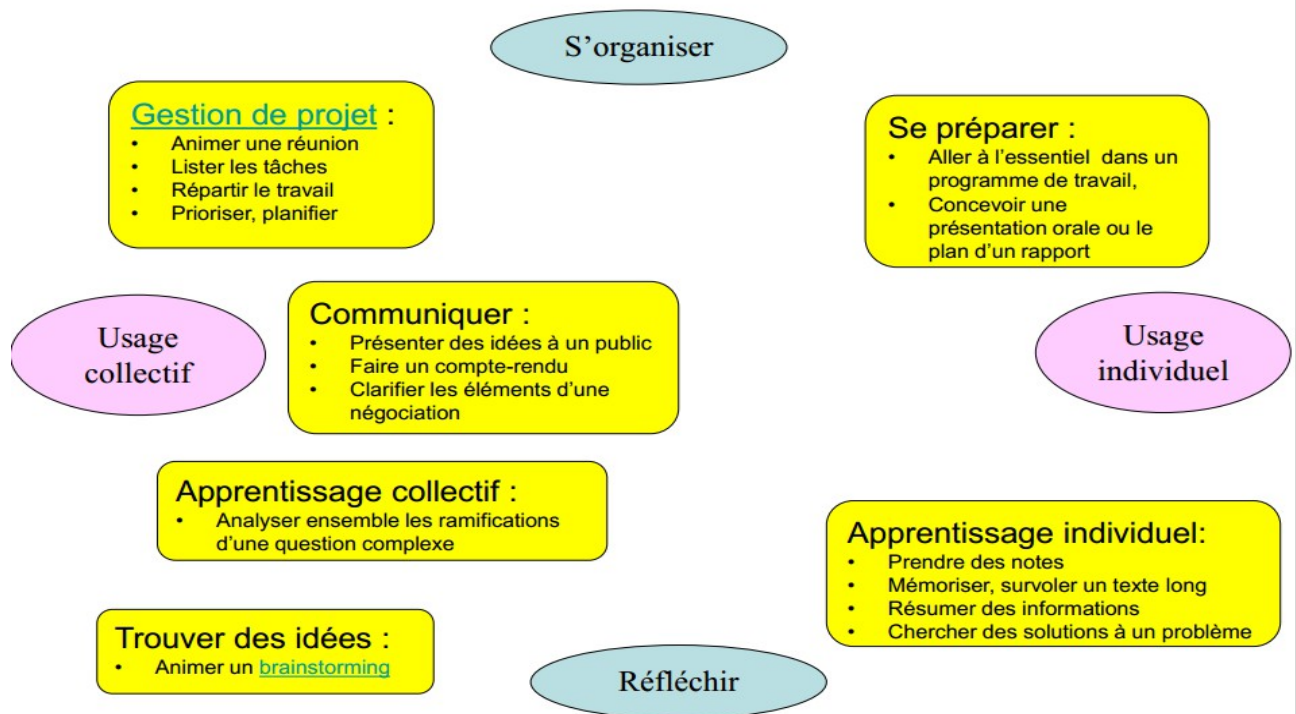
En exemple simple : une carte heuristique décrivant l'organisation d'une configuration d'un ordinateur et de ses périphériques



Réaliser une carte heuristique

Cette fiche doc propose de s'en remettre au travail réalisé par Monsieur Rémi Bachelet, Enseignant-Chercheur à l'Ecole Centrale de Lille. Il nous invite à découvrir la carte heuristique et il donne des « solutions logicielles » pour réaliser des cartes heuristiques. Dans le chapitre 3/3 de la page 18 à la page 28, il expose en particulier un éventail d'utilisation de la carte heuristique et décrit l'utilisation du logiciel « **Freeplane** » pour réaliser celle-ci.

Eventail d'utilisation de la carte heuristique :



Réaliser une carte heuristique :

La solution idéale est Freeplane :



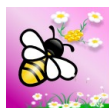
- C'est un logiciel libre et multi-plateformes.
- Une alternative « cloud computing / groupware » : [MindMeister](#)

Exemples d'utilisation de Freeplane:

- Mind map de brainstorming de définition de projet (cf. page précédente).
- Schéma de compte-rendu de réunion en [pdf](#), en [svg](#), en [flash](#), sur [Mindmeister](#) et au format [Freemind](#)

Source : [Rémi Bachelet](#) - <http://rb.ec-lille.fr/>

Acquérir le logiciel : [FREEPLANE](#)



Freeplane

Éditeur de cartes heuristiques

Logiciel:	Freeplane
Auteur(s):	Joerg Mueller, Daniel Polansky, Christian Foltin, Dimitry Polivaev...
Plateforme(s):	Windows, version portable, Mac OS, Linux
Version:	1.0.39
Licence:	Free Software (GPL°)
Site:	http://freeplane.sourceforge.net/

Par

Didier ANSELM

10/02/2010



Publié sous licence Creative Commons BY-SA

Paternité (BY) - Partage des Conditions Initiales à l'Identique (SA)

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.fr>

Framasoft

« Partir de Windows pour découvrir le libre... »
<http://www.framasoft.net>

Table des matières

1. Présentation du logiciel.....	4
2. Installation.....	4
3. Tâches de base.....	5
4. Tâches de base (suite).....	6
5. Créer un lien vers... ..	7
6. Insérer un objet.....	8
7. Importer dans une carte... ..	9
8. Exporter la carte dans un autre format.....	10
En guise de conclusion.....	10

Historique du tutoriel

Ce tutoriel a été développé à partir de celui de François Lefèvre sur FreeMind

Licence du tutoriel

Ce tutoriel est diffusé sous licence [Creative Commons By-Sa](#), c'est-à-dire que vous pouvez librement le **copier**, le **distribuer** et le **modifier** en respectant les clauses suivantes :

- BY (Attribution) : vous devez spécifier l'auteur du tutoriel original ainsi que l'adresse internet de sa première diffusion sur le site de Framasoft (<http://www.framasoft.net>).
- SA (Share Alike) : si vous modifiez ce tutoriel et que vous diffusez vos modifications, vous devez le faire en donnant les mêmes droits aux lecteurs.

Pour toute modification que vous souhaiteriez apporter à ce tutoriel, veuillez envoyer un mail à <tuto.framasoft AT gmail.com>, afin de coordonner toutes les bonnes volontés. Lisez aussi l'article [Proposer un tutoriel](#) pour en savoir plus sur la démarche à suivre.

Merci.

1. Présentation du logiciel

[FREEPLANE](#) est un [logiciel libre](#) qui permet de créer des [cartes heuristiques](#) (qui "favorisent la découverte") appelées également Mind Map.

[Télécharger et installer FREEPLANE](#) selon votre logiciel d'exploitation ainsi que l'environnement JAVA si vous ne l'avez pas déjà installé.

La version 1.0.39 est disponible en langue française.

• **Fonctionnalités et comparaison avec Freemind (Wikipedia)**


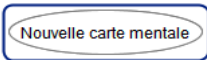



Outre le [mind mapping](#), voici les principales fonctions de Freeplane :

<ul style="list-style-type: none">● Celles qui existaient déjà dans Freemind, notamment :<ul style="list-style-type: none">○ export aux formats html, xhtml, pdf ;○ icônes dans les nœuds ;○ nuages autour des branches ;○ mise en forme automatique ;○ recherche dans les branches ;○ hyperliens vers des pages web, des fichiers locaux ou des fichiers partagés○ intégration d'images.	<ul style="list-style-type: none">● Celles qui n'existent pas sur Freemind<ul style="list-style-type: none">○ export aux formats png, jpeg, svg, odt○ recherche/remplace dans toutes les cartes○ coller du html en tant que série de noeuds○ surlignement○ version portable fonctionnant à partir d'une clé USB○ Scripting via Groovy○ vérification d'orthographe
---	---




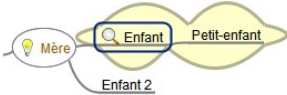

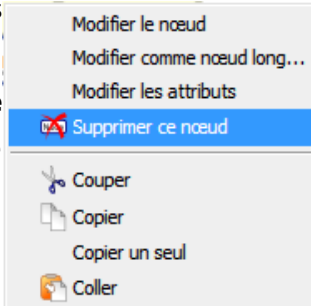
2 . Installation

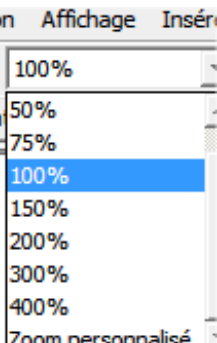
[Télécharger](#) la version correspondante à votre plateforme (16,6 Mo). Pour la mise à jour du logiciel, elle se fait par simple écrasement des fichiers. Pour installer Freeplane sur Microsoft Windows, [installez Java](#) au préalable.

3 . Tâches de base

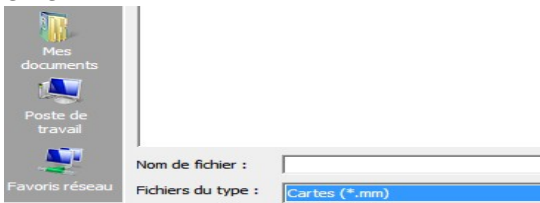

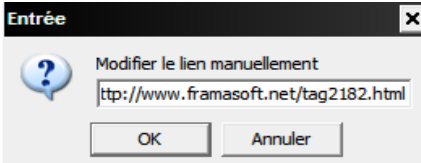
Objectif	Procédure
Démarrer le logiciel	<i>Démarrer/Programmes/Freeplane/Freeplane</i>
Créer une nouvelle carte	Par défaut le logiciel s'ouvre sur une nouvelle carte ; pour en créer une autre cliquer sur l'icône 
Renommer la « cellule-mère »	Il suffit de pointer le curseur de la souris sur une cellule pour que celle-ci soit automatiquement sélectionnée.  Cliquer sur la cellule effacer le texte et saisir par exemple le mot « Mère ». Cliquer en dehors pour valider la saisie : 
Créer une cellule-fils	Cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cellule-parent, choisir le menu contextuel « Nœud fils » comme fils de la sélection, et saisir le mot Enfant. La procédure peut se répéter (exemple : sur le nœud fils d'un clic droit choisir « Nœud frère en bas », nommer le « Enfant 2 »). 
Modifier le texte d'une cellule (et sa mise en forme)	Double-clic sur le nœud ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cellule, choisir le menu contextuel « Modifier le nœud », et modifier la saisie. (le choix dans le menu contextuel de « Modifier comme nœud long » permet d'ouvrir une fenêtre et de travailler sur la mise en forme du texte dans le nœud)
Ajouter une icône	Cliquer avec le bouton droit sur la cellule à affecter, puis choisir « icône » dans le menu contextuel et faire un choix parmi celles qui existent. (Pour supprimer l'icône dans le même menu, choisir « Supprimer l'icône ») 

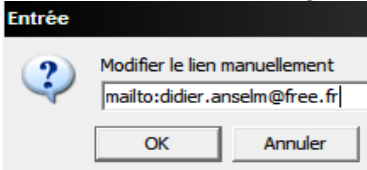
4. Tâches de base (suite)

Objectif	Procédure
Annuler ou restaurer une opération	Cliquez sur les flèches suivantes dans la barre de menu selon l'objectif : 
Enregistrer la carte (au format .mm)	Cliquez dans la barre de menu sur la disquette de gauche pour enregistrer ou de droite pour « Enregistrer sous... » : 
Déplacer une cellule (un nœud)	En maintenant un clic gauche sur la cellule choisie et en déplaçant celle-ci vers le nœud désiré sur la carte
Regrouper des cellules d'une même lignée dans un nuage	Cliquez sur la cellule-enfant à partir de laquelle va démarrer la lignée, puis sur l'icône suivante :  L'icône à côté permet de choisir la couleur du nuage 
Colorier une cellule 	Sélectionner le nœud, puis soit dans le menu soit par le menu contextuel (clic bouton droit), choisir « Mise en forme » puis « Couleur de fond du nœud... »
Supprimer une cellule	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la cellule, choisir la commande « Supprimer ce nœud ». On peut aussi le couper et le copier ailleurs sur la carte 

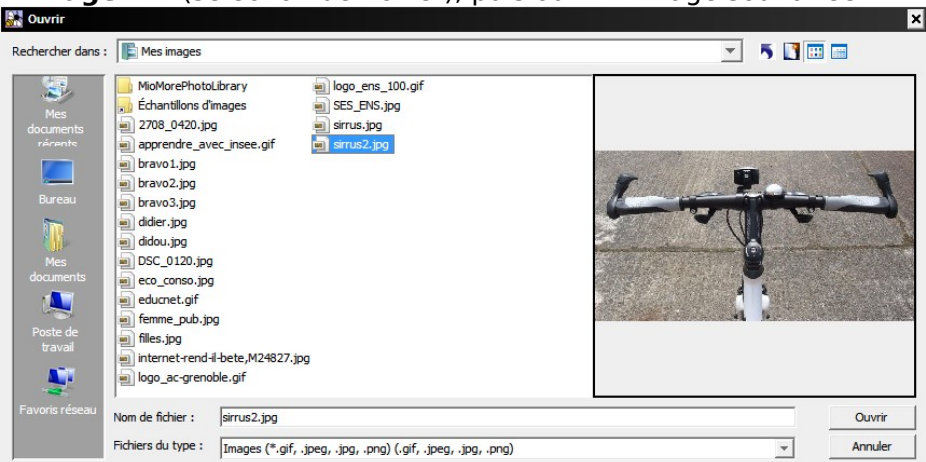
Zoomer (plus ou moins)	Utiliser la liste déroulante suivante : ou Touche Ctrl du clavier + Molette de la Souris.	
------------------------	--	---

5. Créer un lien vers...

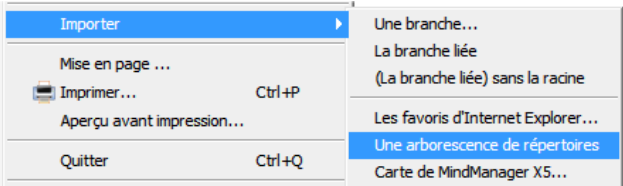
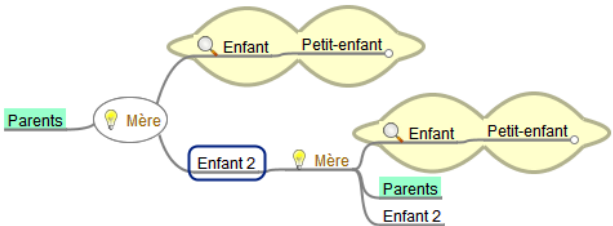
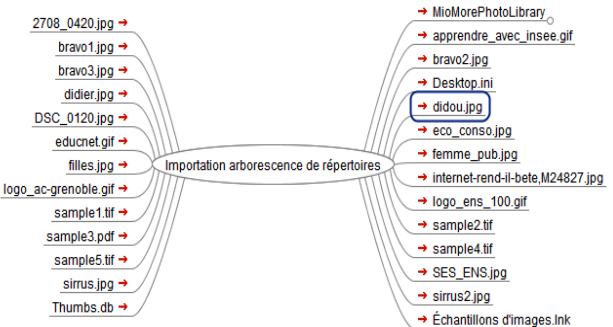
Objectif	Procédure
Créer un lien vers un fichier (son, vidéo, texte...)	<p>Cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cellule qui recevra la lien, choisir le menu contextuel « Insérer », puis la commande « Lien hypertexte fichier... ».</p> <p>Attention la carte en cours de création doit être enregistrée pour pouvoir créer le lien.</p>  <p>Puis sélection du fichier dans « Mes documents » par exemple et dans Fichiers du type, choisir « Tous les fichiers ».</p> <p>Une flèche rouge indique la présence du lien :</p> 
Créer un lien vers une page d'un site en ligne	<p>Cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cellule qui recevra la lien, choisir le menu contextuel « Insérer », puis la commande « Lien hypertexte libre... ». Dans la fenêtre qui s'ouvre, taper l'adresse (ou la coller si elle a été au préalable copier dans un navigateur)</p> 

Créer un lien vers une adresse de messagerie	<p>Même démarche que pour le lien précédent mais dans la fenêtre, taper: « mailto:'suivi de l'adresse de messagerie'»</p>  <p>L'adresse est signalée par une enveloppe devant l'intitulé du nœud</p>
Créer un lien entre deux nœuds de la carte	<p>Il faut d'abord sélectionner deux nœuds pour les relier (on se sert de la touche majuscule pour sélectionner le second)</p> <p>Cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cellule qui recevra la lien, choisir le menu contextuel « Insérer », puis la commande « Lien local hypertexte... ». Une flèche verte indique la présence du lien.</p>

6. Insérer un objet

Objectif	Procédure
Insérer une image	<p>Cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cellule qui recevra l'image, choisir le menu contextuel « Insérer » et la commande « Image... » (sélection de fichier), puis ouvrir l'image souhaitée.</p>  <p>Attention : l'image s'affiche à sa taille d'origine (il faudra peut-être la réduire dans un logiciel de retouche)</p>
Insérer une vidéo ou un son	La méthode consiste à créer un lien sur le fichier vidéo ou son (voir le point 5 : créer un lien vers un fichier...)

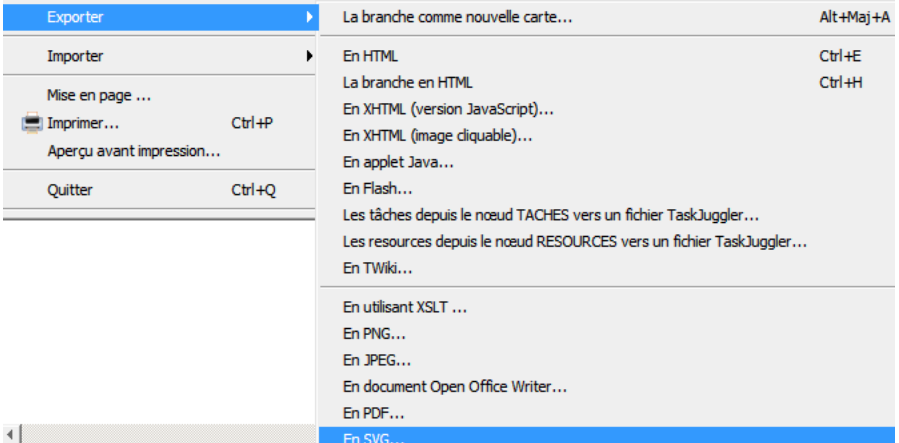
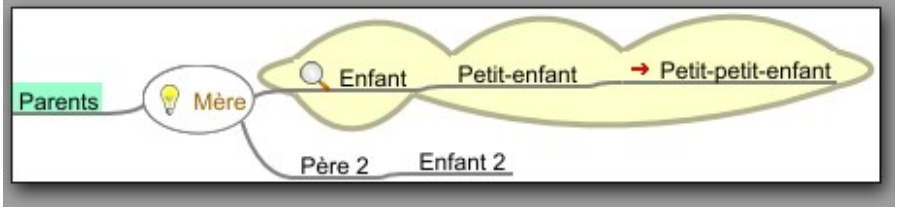
7. Importer dans une carte...

Objectif	Procédure
<p>Importer une branche à la racine en cours (ou à un nœud sélectionné) : permet de composer une carte à partir de plusieurs autres.</p>	<p>Choisir le menu « Fichier », le sous-menu « Importer » et « Une branche » puis indiquer le dossier et la carte (ou branche) au format .mm voulue.</p>  <p>Un exemple où l'on a associé au nœud 'Enfant2' la branche d'origine avec comme racine 'Mère'</p> 
<p>Importer une carte au format .mmap de MindManager</p>	<p>Choisir le menu « Fichier », le sous-menu « Importer » et « Une carte de MindManager X5 » puis indiquer le dossier et la carte au format .mmap</p>
<p>Insérer un dossier</p>	<p>Choisir le menu « Fichier », le sous-menu « Importer » et la commande « Importer une arborescence de répertoires »</p>  <p>Dans l'exemple ci-dessus, on accède par un lien à l'ensemble des fichiers 'images' d'un répertoire importé</p>

8. Exporter la carte dans un autre format

Par défaut on enregistre la carte créée au format .mm (qui s'exécute dans Freeplane); on peut également protéger sa carte par mot de passe (dans « **Fichier** » choisir « **Créer une carte chiffrée...** »)

Enfin on peut enregistrer sa carte dans un autre format : pdf, html (le format du web ou même en une version cliquable xhtml ou flash), jpeg (image), odt (Open Office)...

Objectif	Procédure
Exporter la carte dans un autre format	<p>Choisir le menu Fichier, le sous-menu « Exporter » et le format voulu de l'exportation.</p>  <p><i>NB : le fichier converti est généré dans le même dossier que le fichier .mm</i></p> <p>Un exemple au format PDF</p> 

En guise de conclusion...

Cette prise en main a été faite par une approche intuitive du logiciel.

Il ne s'agit pas de faire le tour de toutes les fonctionnalités mais juste d'en connaître l'essentiel pour rapidement devenir opérationnel et utiliser Freeplane.

Didier ANSELM, 10 février 2010

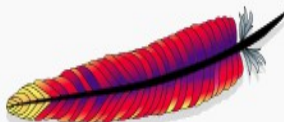
didier.anselm@free.fr

Bienvenue dans OpenOffice

« **Open Office** » est une suite logicielle complète, efficace et gratuite pour gérer tous les documents bureautiques. C'est le programme parfait pour donner libre cours à l'inspiration dans la création de documents de toutes sortes : écrire, calculer, illustrer, en insérant des images ou des photos, dessiner, présenter...



Apache Software Foundation









« **Open Office** » est développé par la « **Fondation Apache** ».

L' « **Apache Software Foundation** » est une organisation à but non lucratif qui développe des logiciels open source sous la licence Apache, dont le serveur web Apache HTTP Server.

Les projets « Apache » sont caractérisés par un mode de développement collaboratif fondé sur le consensus ainsi que par une licence de logiciel ouverte et pragmatique. Chaque projet est dirigé par une équipe de contributeurs auto-désignée et on ne devient membre de la fondation qu'après avoir contribué activement aux projets Apache.

Les fonctionnalités de Open Office

La suite OpenOffice inclut 6 modules.

Module OpenOffice	Équivalent Microsoft	Module OpenOffice	Équivalent Microsoft
 Writer le traitement de texte	<i>MS-Word.</i>	 Calc le tableur	<i>MS-Excel.</i>
 Impress module de présentation	<i>MS-Powerpoint.</i>	 Base module bases de données	<i>MS-Access.</i>
 Draw module de dessin	<i>MS-Publisher.</i>	 Math éditeur de formules mathématiques.	

Pour chacun des modules, une assistance gratuite et une documentation sont disponibles



[SITE OFFICIEL](#): OpenOffice
TÉLÉCHARGEMENTS: 305
CATÉGORIES: Productivité

(Source Wikipédia)

TÉLÉCHARGER

Bienvenue sur Thunderbird



« *Thunderbird* » est un « *client de messagerie* », comme « Outlook » de Microsoft ; « Mail » de Apple, « Lotus de Notes » de IBM, etc... Tous ces logiciels permettent d'accéder aux boîtes de courriers électroniques d'un utilisateur.



« *Thunderbird* » est distribué gratuitement par la « *Fondation Mozilla* » qui distribue par ailleurs le navigateur web libre et gratuit « *Firefox* ».

La « *Mozilla Foundation* » est un organisme à but non lucratif gérant le développement des logiciels libres issus de la suite Mozilla. Elle s'est donnée pour objectif de « préserver le choix et l'innovation sur l'Internet » ;

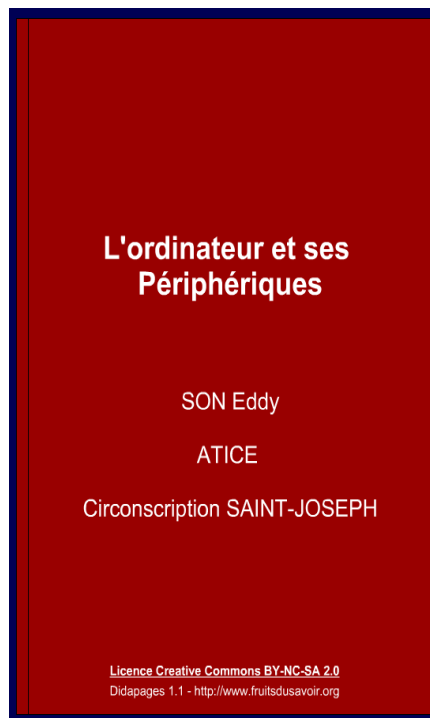
Les fonctionnalités de Thunderbird

Thunderbird se veut léger et rapide : disponible sur la plupart des plateformes d'exploitation , le logiciel peut gérer plusieurs comptes de courriel et de groupes de nouvelles. Rapidité dans la recherche des messages, filtrage et regroupement des messages ainsi qu'une gestion d'étiquettes (labels) utiles pour gérer les comptes, sont autant de fonctionnalités appréciées. Sa capacité à filtrer les courriels indésirables en les regroupant dans des dossiers spécifiques pour les supprimer en un seul clic, est encore une autre fonctionnalité intéressante.

Enfin, Thunderbird permet l'ajout de thèmes constitués de simples feuilles de styles et de fichiers images rendant son apparence encore plus agréable.



- Voici une proposition mise en ligne par l'Académie de la Martinique ; c'est un livret interactif de 24 pages qui te permettra de tester tes connaissances et que tu peux explorer en ouvrant le lien : cms.ac-martinique.fr
- pour tourner les pages, tu pointeras la souris dans un coin de chacune d'elles



Activité / TICE : *Apprends et teste tes connaissances puis reporte ci-après tes résultats.*

– pour apprendre, fais apparaître les explications en promenant la souris sur les images ; prends le temps de bien lire et si nécessaire, n'hésite à faire des retours en arrière.

Niveau 2

N de bonnes réponses / sur

Savoir nommer les périphériques :
Connaître le type de périphérique :


Niveau 3 :

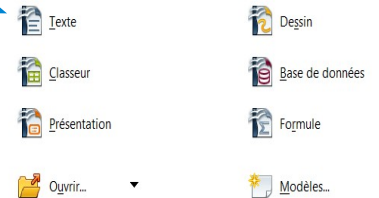
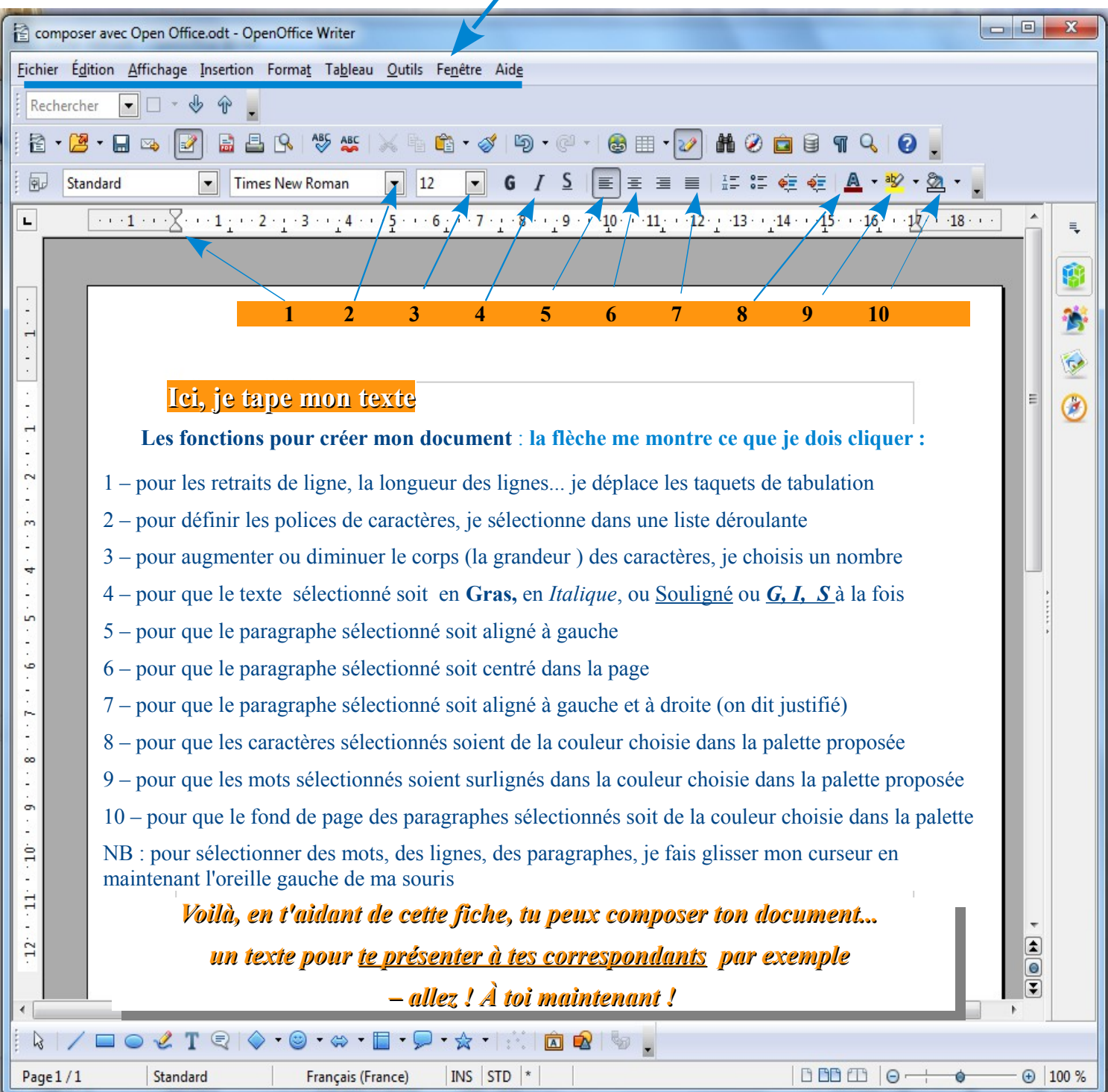
Savoir nommer les périphériques :
Connaître le type de périphérique :
Connaître les fonctions de chaque périphérique :
Savoir nommer les composants internes de l'ordinateur :
Connaître la fonction de chaque composant :

Activité / TICE - Composer un document avec « Open Office »

La **fiche Doc D86** t'a montré toutes les fonctionnalités de Open Office... lorsque tu ouvres le programme, clique sur la fonctionnalité texte



L'interface de traitement de texte qui s'ouvre te permet de composer ton document... tu n'oublieras pas de l'enregistrer en lui donnant un nom de fichier : accède à la fonction « enregistrer » en cliquant sur le bouton d'accès direct  (toutes les fonctions sur cette ligne sont en accès direct) ; on les retrouve également dans les menus déroulants

Ici, je tape mon texte

Les fonctions pour créer mon document : la flèche me montre ce que je dois cliquer :

- 1 – pour les retraits de ligne, la longueur des lignes... je déplace les taquets de tabulation
- 2 – pour définir les polices de caractères, je sélectionne dans une liste déroulante
- 3 – pour augmenter ou diminuer le corps (la grandeur) des caractères, je choisis un nombre
- 4 – pour que le texte sélectionné soit en **Gras**, en *Italique*, ou Souligné ou **G, I, S** à la fois
- 5 – pour que le paragraphe sélectionné soit aligné à gauche
- 6 – pour que le paragraphe sélectionné soit centré dans la page
- 7 – pour que le paragraphe sélectionné soit aligné à gauche et à droite (on dit justifié)
- 8 – pour que les caractères sélectionnés soient de la couleur choisie dans la palette proposée
- 9 – pour que les mots sélectionnés soient surlignés dans la couleur choisie dans la palette proposée
- 10 – pour que le fond de page des paragraphes sélectionnés soit de la couleur choisie dans la palette

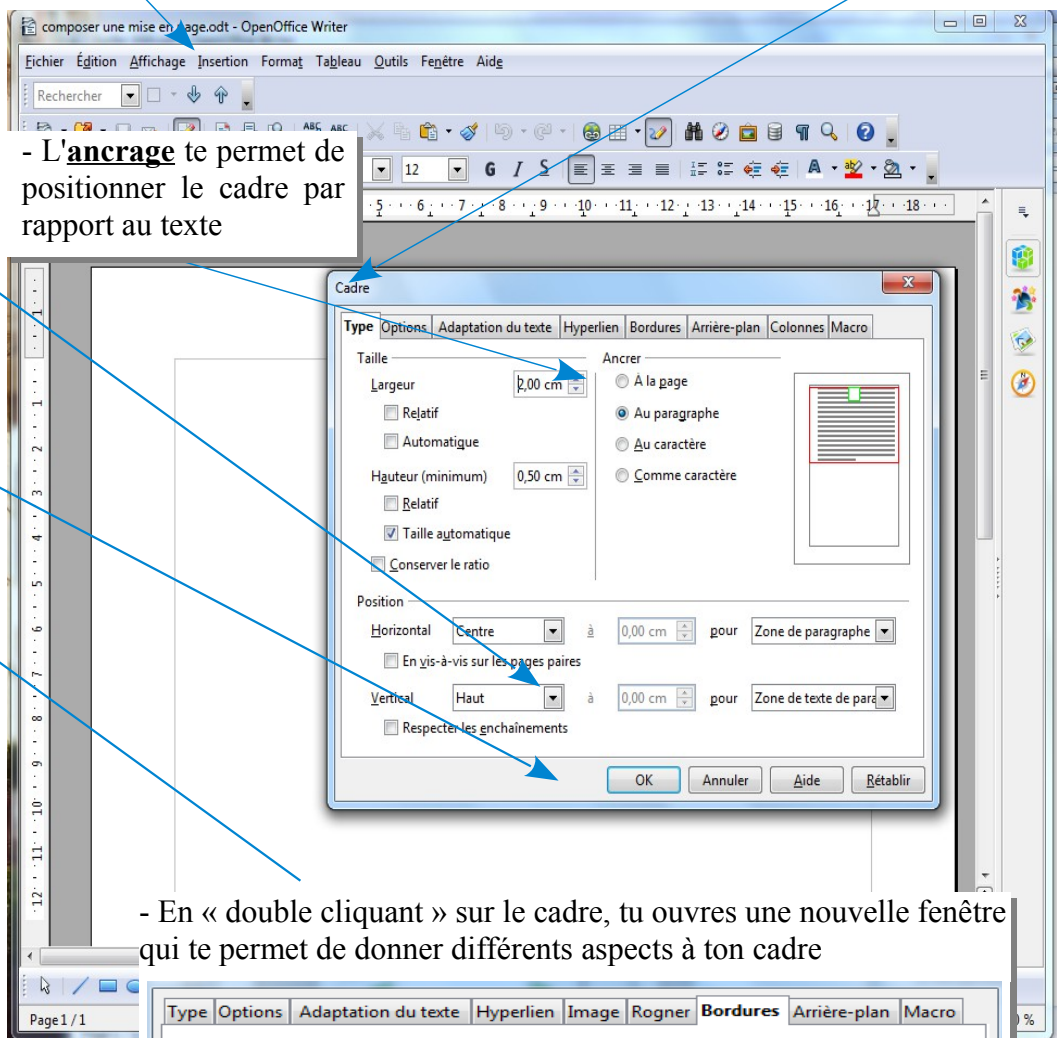
NB : pour sélectionner des mots, des lignes, des paragraphes, je fais glisser mon curseur en maintenant l'oreille gauche de ma souris

Voilà, en t'aidant de cette fiche, tu peux composer ton document... un texte pour te présenter à tes correspondants par exemple – allez ! À toi maintenant !

Activité / TICE : Mettre en forme un document avec « Open Office »

La **fiche activité A83** t'as donné quelques infos pour t'aider à mettre ton texte en forme... maintenant, tu peux essayer de faire encore plus. Tu peux, par exemple, insérer des cadres pour y placer des illustrations et ainsi composer « une vraie carte d'identité » pour te présenter à tes correspondants...

L'interface de traitement de texte te propose un grand nombre de fonctions qui permettent de faire une vraie mise en page ; le menu déroulant « Insertion » est très intéressant pour réaliser cette mise en page. Clique sur cette fonction, puis dans le menu déroulant, clique sur cadre. La fenêtre « cadre » apparaît



- Choisis la **position** verticale « bas » - tu pourras déplacer ton cadre par la suite

- L'**ancrage** te permet de positionner le cadre par rapport au texte

- Clique sur OK dans la fenêtre « cadre » et tu obtiens ceci

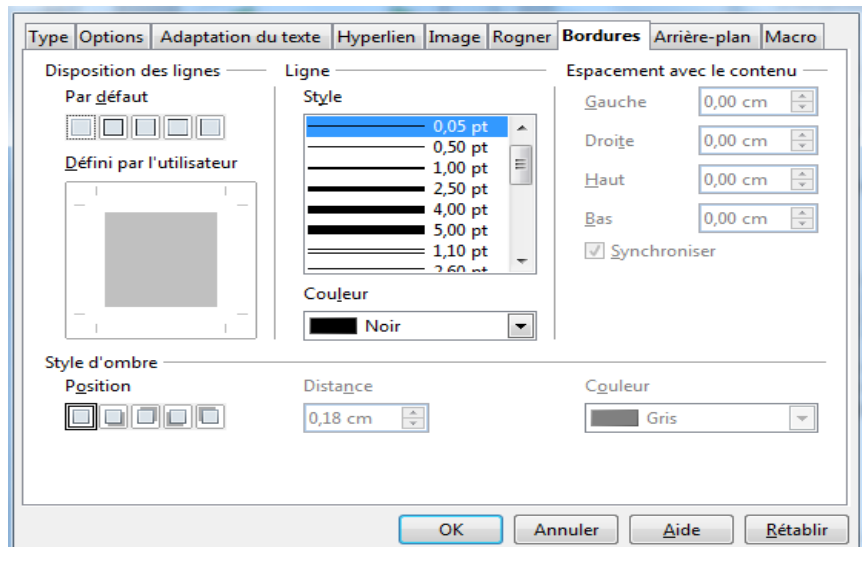


- En plaçant ton curseur sur le cadre et en maintenant l'oreille droite de ta souris, tu peux positionner ton cadre là où tu veux sur ta page

- En plaçant ton curseur sur l'une des « poignées » vertes, tu peux agrandir ou rétrécir le cadre en maintenant l'oreille gauche et en tirant sur la « poignée »

- C'est dans ce cadre que tu pourras écrire des textes ou insérer des images – dans le menu déroulant « Insertion », clique sur « Image »

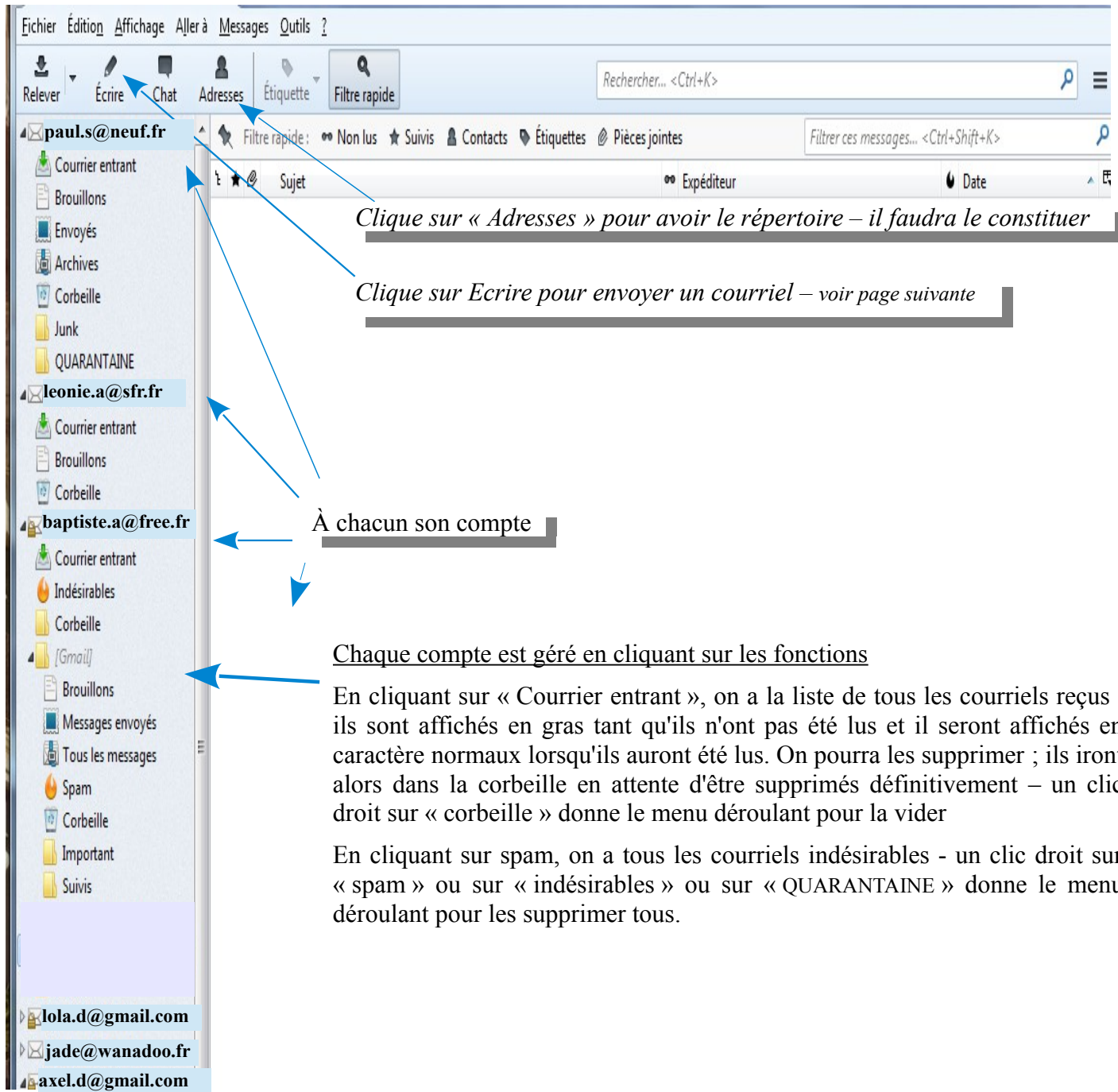
- En « double cliquant » sur le cadre, tu ouvres une nouvelle fenêtre qui te permet de donner différents aspects à ton cadre



Activité / TICE : recevoir et envoyer des courriels avec « Thunderbird »

La **fiche Doc D86** t'a présenté le logiciel de messagerie « Thunderbird » ; son utilisation est extrêmement simple ; en fait, ses fonctionnalités sont semblables à la plupart des logiciels proposés par d'autres « clients » de messageries électroniques.

En explorant son interface, tu sauras très vite l'utiliser. Peut être voudrez-vous travailler en groupe avec tes camarades de classe... vous pourrez créer des "comptes" différents pour chacun de vous.



Clique sur « Adresses » pour avoir le répertoire – il faudra le constituer

Clique sur Ecrire pour envoyer un courriel – voir page suivante

À chacun son compte

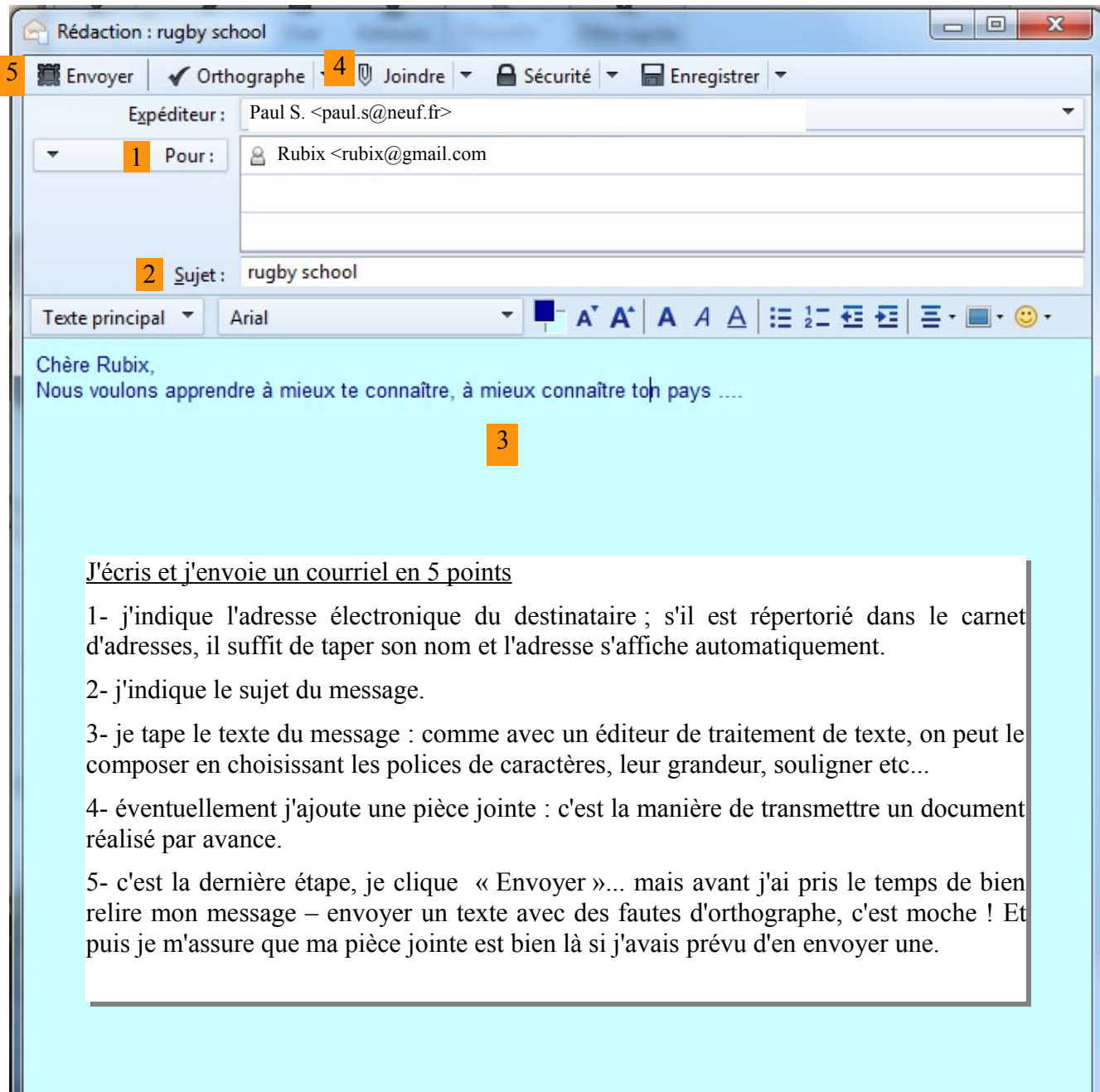
Chaque compte est géré en cliquant sur les fonctions

En cliquant sur « Courriel entrant », on a la liste de tous les courriels reçus ; ils sont affichés en gras tant qu'ils n'ont pas été lus et ils seront affichés en caractère normal lorsqu'ils auront été lus. On pourra les supprimer ; ils iront alors dans la corbeille en attente d'être supprimés définitivement – un clic droit sur « corbeille » donne le menu déroulant pour la vider

En cliquant sur spam, on a tous les courriels indésirables - un clic droit sur « spam » ou sur « indésirables » ou sur « QUARANTAINE » donne le menu déroulant pour les supprimer tous.

Editer et envoyer un courriel

Lorsque tu cliques sur "Ecrire", tu ouvres cet interface



Maintenant tu vas devenir un « pro » de la messagerie électronique... mais tu l'es peut-être déjà : recevoir et envoyer des courriels (les anglophones disent « *e mail* ») pour communiquer avec tes correspondants, cela va vite te devenir familier.

Activité / TICE : Jouer – Se documenter

De très nombreuses **fiches doc.** et quelques **fiches activité** invitent le lecteur à compléter sa documentation en ouvrant des liens « url ». Un (ou une) URL - Uniform Ressource Locator (Localisateur Uniforme de Ressource) est donc un lien qui permet de retrouver une documentation sur internet : un texte, des images et des vidéos, de la musique ou encore un programme. Un exemple d'URL : **http://www.ugsel.org.**

En fait, il suffit de taper « **ugsel.org** » dans un moteur de recherche et l'on a la page d'accueil du site internet de l'UGSEL nationale.



Dans les documents mis à ta disposition, tu trouveras ces **expressions soulignées de couleur bleue** : ce sont des **liens hypertextes**. Lorsque tu « promènes » ta souris sur ces textes, tu peux voir apparaître une main index pointée avec un W (dans les fichiers « PDF ») ce qui signifie que tu as la possibilité de consulter une ressource documentaire directement en ligne sur le Web (mot anglais pour « World Wide Web » => la « toile (d'araignée) mondiale », c'est à dire Internet)). Il te suffit de cliquer lorsque la main apparaît et tu es automatiquement dirigé vers le site internet.

Voici des liens que tu peux ouvrir en promenant ta souris sur les expressions soulignées pour accéder à des sites web : apprendre l'anglais, dessiner et colorier, jouer en ligne, te documenter...

[freddiesville.com/ fun games for learning english](http://freddiesville.com/fun_games_for_learning_english)

[Hugo l'Escargot](#)

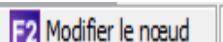
[Bubble-Hit, un jeu de réflexion](#)

[gastronomie anglaise](#)

ATTENTION : Lorsque tu veux « surfer sur internet », tu **DOIS** le faire avec la permission d'un adulte – ton enseignant à l'école ou une personne responsable à la maison ou en tout autre lieu. **POURQUOI ?** parce que tout simplement, les documentations sur le web ne sont pas toutes destinées aux enfants ; il est donc important de demander l'avis d'un adulte pour pouvoir consulter un site internet.

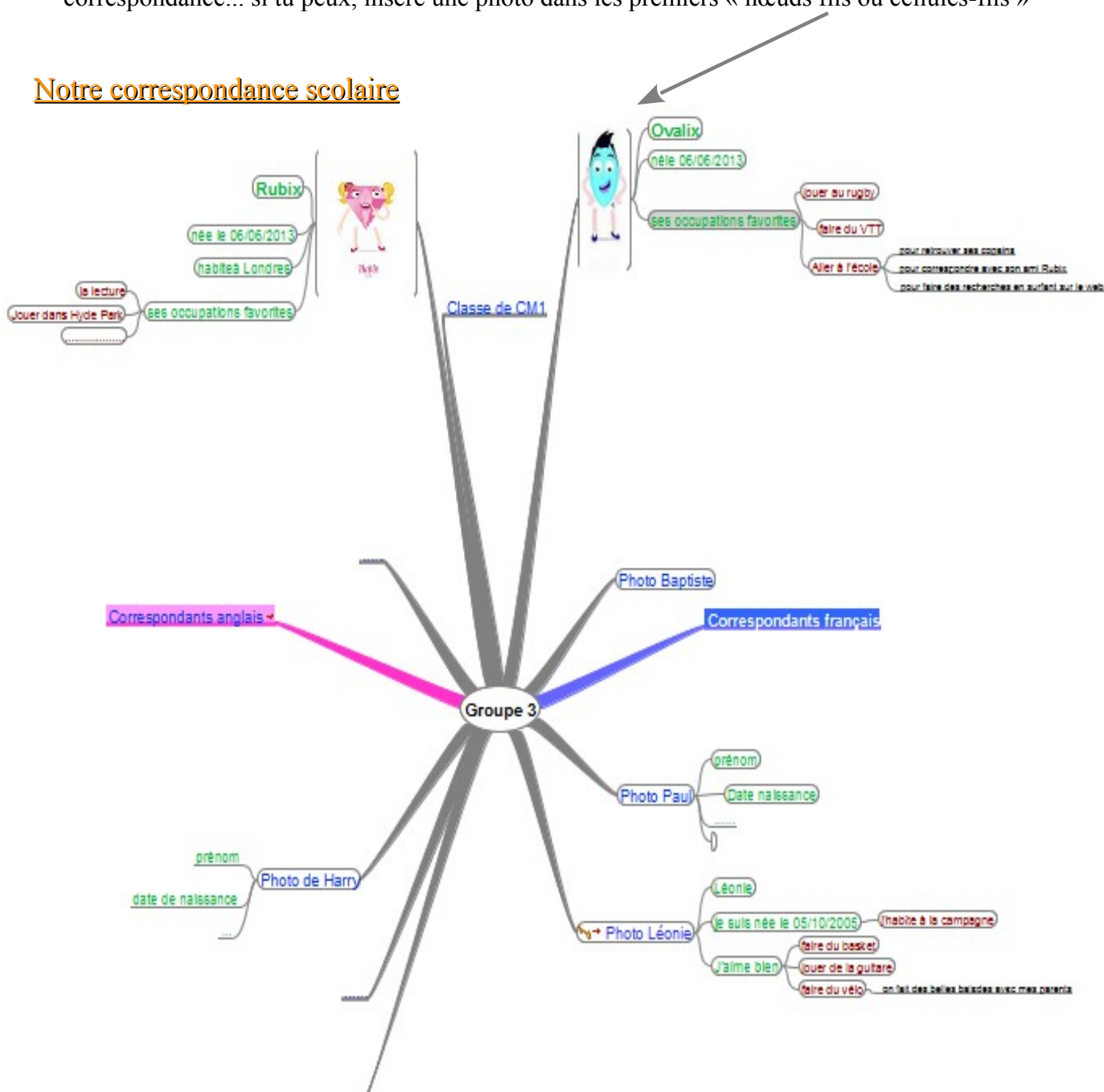
Fiche activités : Surfer sur internet avec Ovalix & Rubix A87

Activité / TICE : Réalise une carte heuristique avec le logiciel « Freeplane »

Procure-toi les **fiches doc D82 et D83** et le tutoriel **fiche doc D84** pour démarrer ta première carte heuristique ; ce tutoriel te fournit toutes les explications (3. Tâches de base - page 5) pour travailler avec « Freeplane ». *Pour modifier les noms des « noeuds » ou cellules, tu sélectionnes* 

... autour du nom de ton groupe de travail, tu vas installer tous les membres de la correspondance... si tu peux, insère une photo dans les premiers « nœuds fils ou cellules-fils »

Notre correspondance scolaire



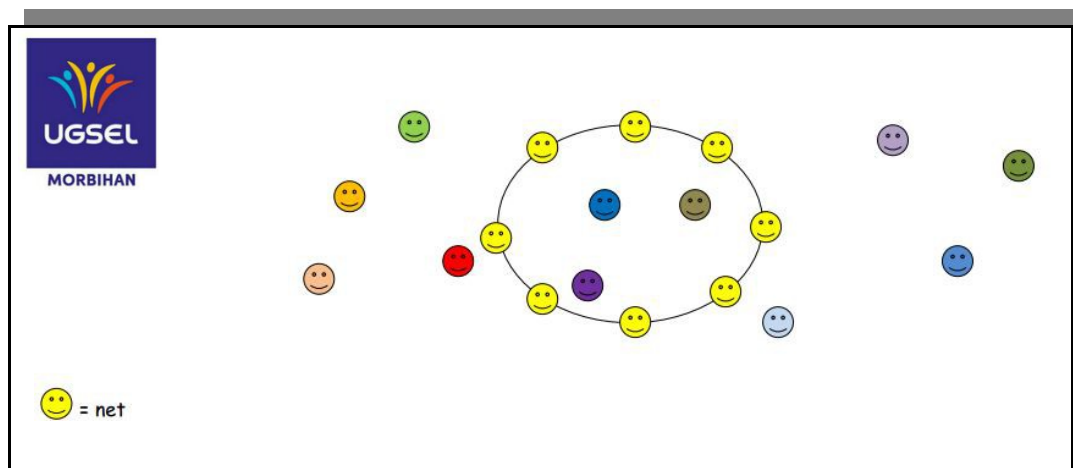
Activité : Jeu d’attrape « Fisherman » - cycle 1 / cycle 2 / cycle 3

Lexique à développer : The numbers from one to ten. En cycle 3 : count five to five

But du jeu : Traverser le filet sans se faire attraper

Organisation / Déroulement : Sous le préau ou dans la cour, définir les zones de jeu.

<p>Texte de jeu en français</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Les enfants pêcheurs forment un cercle en se donnant la main. Ils symbolisent le filet. ◆ Les autres enfants (poissons) se placent à l’extérieur du filet. ◆ Les pêcheurs choisissent un nombre de 1 à 10 en cycle 1 (en secret), de 1 à 12 en cycle 2 et plus en cycle 3. ◆ Le meneur dit : « go ! » ou « Let’s count ! » ◆ Les poissons entrent et sortent du filet. ◆ Quand le décompte est terminé, les pêcheurs baissent les bras. Les poissons prisonniers à l’intérieur du filet, deviennent pêcheurs. ◆ Le dernier poisson restant a gagné. 	<p>Consignes à donner en anglais</p> <ul style="list-style-type: none"> □ The fishermen make a circle. □ The fish stay around the circle. □ The fishermen choose a number. □ The leader says “go or let’s count”. □ The fishes cross the circle as often as they want. □ When the fishermen stop to count, they put their arms down. □ The fishes are caught and they become fishermen. 	<p>Textes et paroles en anglais pour les enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>count to 1</i> ✓ <i>let’s count !</i> ✓ <i>go back inside !</i> ✓ <i>a net</i> ✓ <i>fishes</i> ✓ <i>the fishermen</i>
<p>Variables sur l’activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • varier le nombre de poissons et de pêcheurs. • chanter une comptine anglaise, au mot choisi baisser le filet. 	<p>Variables sur la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisation des jours de la semaine (au bout du 3^{ème} lundi par exemple) • utilisation des mois de l’année. • l’alphabet... • compter de 5 en 5, de 10 en 10... 	



Activité : Jeu de poursuite « The squatter »- cycle 2 / cycle 3

Lexique à développer : Who are you ? (cycle 3) - What's your name ? (cycle2)

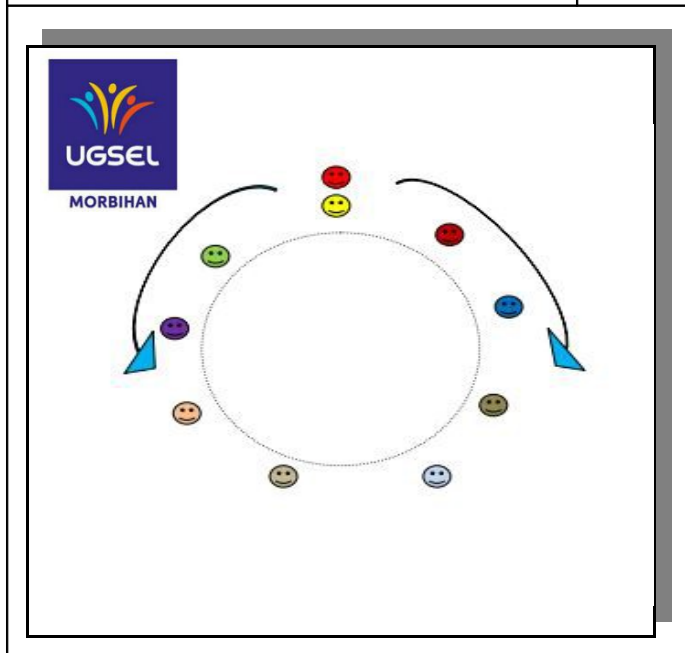
- I'm (cycle3) - My name is ... (cycle 2)

What do you want ? - Your house

But du jeu : Répondre à une série de questions, puis courir plus vite que son partenaire pour lui prendre sa place.

Organisation / Déroulement : Sous le préau ou dans la cour, définir les zones de jeu.

Texte de jeu en français	Consignes à donner en anglais	Textes et paroles en anglais pour les enfants
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Les enfants sont assis en cercle. Un seul enfant est debout derrière le groupe. ♦ Il se déplace, lorsqu'il le souhaite il s'arrête derrière un élève. ♦ Il toque sur la tête en disant : knock, knock, knock !!! ♦ L'enfant répond : Who are you (cycle 3) - What's your name (cycle2). ♦ Il répond : I'm ... (cycle3) - My name is... (cycle 2) ♦ L'enfant assis reprend : What do you want ? ♦ L'enfant debout répond : Your house. ♦ Les deux enfants se lèvent, se mettent dos à dos. ♦ Au signal de l'enseignant, ils partent en courant chacun dans un sens et font le tour du cercle. <ul style="list-style-type: none"> - Celui qui arrive en premier s'assoit. - Celui qui arrive en deuxième toque sur la tête d'un autre camarade. 	<ul style="list-style-type: none"> □ When the child is behind you, he says : knock, knock, knock. □ You answer : Who are you ? □ He says : I'm □ You say : What do you want? □ He answers : Your house. □ The two children stand up and get back to back. □ When the teacher says : Go ! □ The children run in opposite side around the circle. □ The first in the house is the winner. □ He sits down. □ The second finds another friend and says : knock, knock, knock !!! 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Who are you ?</i> ✓ <i>What's your name ?</i> ✓ <i>I'm.. or my name is ..</i> ✓ <i>What do you want ?</i> ✓ <i>Your house</i>



Variables sur la langue :

Cycle3

- Au lieu de répondre par un prénom, le thème choisit peut être un métier :
- What is your job ?
- doctor, teatcher, air hostess, architect, builder, butcher, house deaner, chef, custom offician soldier, secretary, waiter, writer, librarian, farmer, fisherman, fishmonger, gardner, greengrocer, tailor, soldier, secretary, lorry driver, mechanic, nurse, optician, pilot, plumber, policeman, postman.

Cycle 2

- What's your favorite colour ?
- What's your favorite number ?
- What's your favorite letter ?
- What's your favorite pet ?
- What's your favorite piece of clothe ?

Activité : Jeu de poursuite «Father François»- cycle 2 / cycle 3

Lexique à développer : How many chickens, do you want Father François ?
As many as I can catch

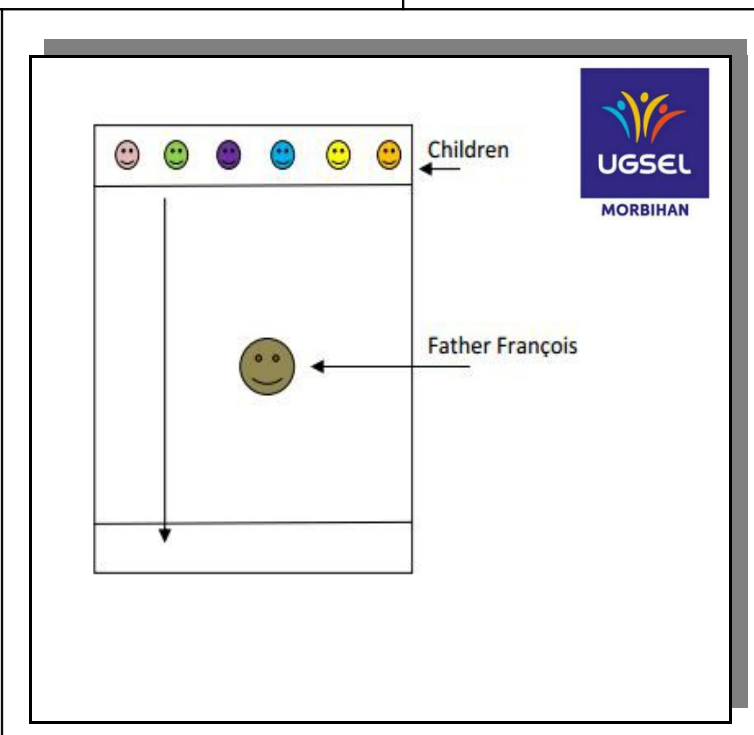
But du jeu : Traverser le pré du père François sans se faire attraper par lui.

Organisation / Déroulement : Sous le préau ou dans la cour, définir les zones de jeu.

Texte de jeu en français	Consignes à donner en anglais	Textes et paroles en anglais pour les enfants
<p>(principe de l'épervier)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ L'ensemble des joueurs se place dans le fond de l'espace imparti au jeu. ◆ Le père François est au milieu du terrain. ◆ Les élèves lui demandent combien il veut de poulets. Il répond : autant que je pourrai en attraper. ◆ Père François compte à haute voix jusqu'au nombre qu'il a choisi en secret et qu'il a confié avant le jeu à l'enseignant. ◆ Quand il s'arrête de compter, tous les joueurs courent pour traverser le terrain sans se faire attraper par le père François. ◆ Les joueurs pris aident le père François au tour suivant. 	<ul style="list-style-type: none"> □ To cross the meadow, you can ask Father François : How many chickens do you want Father François ? □ He answers : As many as I can catch □ The father François counts. When he stops to count, you can cross the meadow. □ Father François catches the chicken. □ They help Father François for the second passage. 	<p>✓ <i>Go</i></p> <p>✓ <i>The meadow</i></p> <p>✓ <i>Count</i></p> <p>✓ <i>How many chickens, do you want, Father François ?</i></p> <p>✓ <i>As many as I can catch</i></p>

Variables sur l'activité :

- Les poulets peuvent traverser pendant que Père François compte.
- Il ne peut attraper que lorsqu'il a fini de compter.
- Les poulets attrapés forment de petites chaînes (3 à 4 élèves), ils ne peuvent se lâcher la main pour attraper d'autres poulets.



Activité : Jeu d’attrape « The Crocodile » - cycle 1 / cycle 2 / cycle 3

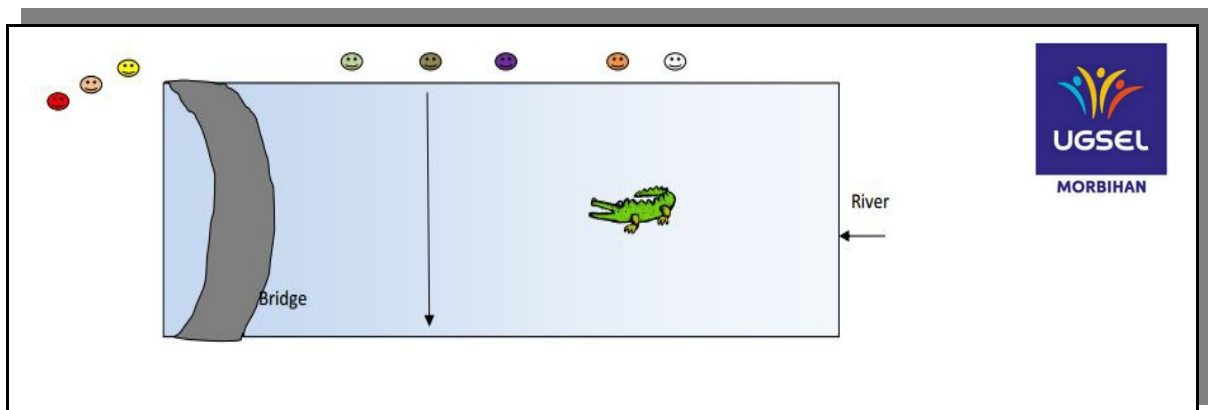
Lexique à développer : Yes, if you have - blond hair... - a red tee-shirt...
Yes, if you were - a boy.... - born in.....

But du jeu : Traverser la rivière sans se faire attraper par le crocodile

Matériel : foulard pour le crocodile, plots

Organisation / Déroulement : Sous le préau ou dans la cour, définir les zones de jeu.

<p>Texte de jeu en français</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Symboliser une rivière (taille variable en fonction du nombre d’élèves). ◆ Désigner un crocodile et des observateurs (2 à 3 enfants). ◆ Les autres enfants sont répartis le long de la rive. Les joueurs demandent au crocodile s’ils peuvent traverser la rivière. ◆ Le crocodile accepte seulement si les joueurs (par exemple) ont une couleur (choisie par le crocodile) sur eux. Ces joueurs traversent par le côté en comptant. ◆ Les autres joueurs doivent traverser aussi mais sans se faire toucher par le crocodile. ◆ Le dernier touché devient crocodile. ◆ <u>Les observateurs</u>: vérifient que les enfants ayant les bons critères traversent bien sur le pont et ils peuvent donner, à l’aide de flash card, des indications au crocodile (flash card vêtements, couleurs, etc...). 	<p>Consignes à donner en anglais</p> <ul style="list-style-type: none"> □ I’m the crocodile. □ I say : red trousers (cycle 2). □ If you’ve got red trousers (cycle3) □ You can cross the river slowly. □ During the crossing over the bridge (to the side of the river) you count : one, two, three ... □ The other children also cross the river ... "Pay attention to the crocodile !" □ The last player will be crocodile 	<p>Textes et paroles en anglais pour les enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>The crocodile</i> - <i>The bridge</i> - <i>The river</i> - <i>The spotter</i> ✓ <i>Clothers and physical description : Yes, if you have - black shoes - red tee-shirt – blond hair- brown hair</i> ✓ <i>The alphabet : Yes, if you have – a “b” – a “...” in your name</i> ✓ <i>The month of birth : Yes, if you were born in..., “march”, “...”</i>
<p>Variables sur l’activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs crocodiles • Les joueurs deviennent « crocodile » au fur et à mesure qu’ils sont touchés. • 2 équipes de chaque côté. 	<p>Variables sur la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettre dans le prénom : If you have “b” in your first name, a “...” in your name, ... • If your initial is “b” 	



Activité : Jeu de poursuite, « Hey Mr Wolf » - cycle 3 / CM1 – CM2

Structures langagières à développer :

- What time is it ? - It's one, two, three ...o'clock (CM1)
 - It's a quarter past one, it's half past two
 - It's a quarter to three - It's ten past four - It's twenty to five... (CM2)
 - It's breakfast time - it's lunchtime - it's snack time – it's diner time...

But du jeu :

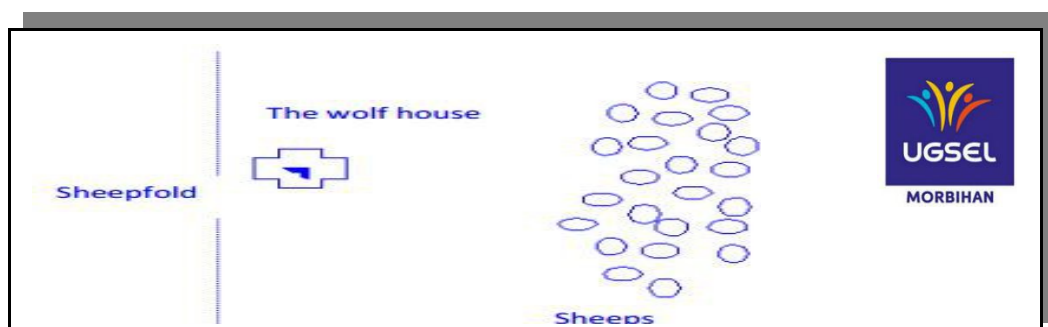
Réagir à un signal et courir pour attraper des moutons dans le rôle du loup ou se sauver dans le rôle du mouton.

Dans le rôle de l'observateur, noter les heures annoncées par le loup (ou imposer au loup un horaire) pour permettre la vérification de la compréhension.

Matériel : une pendule en carton, des ardoises.

Organisation / Déroulement : Sous le préau ou dans la cour, définir les zones de jeu.

<p>Texte de jeu en français</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Les moutons se promènent en demandant au loup “what time is it ?” ◆ S’il annonce un horaire : “It’s 3 o’clock”, les moutons continuent de se déplacer librement ◆ Si le loup annonce une heure de repas : “it’s breakfast time ...” le loup sort de sa tanière et essaie d’attraper des moutons qui tentent de rejoindre la bergerie. ◆ Les moutons attrapés sortent du jeu. 	<p>Consignes à donner en anglais</p> <ul style="list-style-type: none"> □ When the wolf will tell a time (example), the sheep can walk. □ when the wolf will announce his meal: "I'll eat the little sheep", the sheep has to run to the sheepfold. □ If the wolf touches one of them, he will say “got you”. 	<p>Textes et paroles en anglais pour les enfants</p> <p>✓ <i>A sheepfold</i></p> <p>✓ <i>What time is it ? It's one, two, three ...o'clock (CM1), it's a quarter past one, it's half past two, it's a quarter to three, it's ten past four, it's twenty to five... (CM2)</i></p> <p>✓ <i>It's breakfast time, it's lunchtime, it's snack time, it's dinnertime</i></p>
<p>Variables sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les moutons attrapés deviennent « loup ». • l'équipe d'observateurs dessine un horaire et l'impose au loup. • l'équipe d'observateurs note tous les horaires pour une vérification de la compréhension. 	<p>Variables sur la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possibilité d'adapter avec « Loup que fais-tu ? » cela permettant d'utiliser le vocabulaire des vêtements : “Mr Wolf, what are you doing ? - I'm putting on my trousers - my socks - my shoes - my shirt...” • Le groupe d'observateurs habillant (ou dessinant) un bonhomme au fur et à mesure des instructions. - Le signal serait alors : “I'm ready” 	



Activité : Jeu de réaction, «The Simon says» - cycle 2 / cycle 3

Structures langagières à développer :

En cycle 2 :

- les verbes d'actions : clap, take, shake, jump, ...
- les consignes de la classe : sit-down ! stand up ! be-quiet ! repeat ! open the door , open your eyes. Take a red pencil.
- suivre des instructions courtes: hands-up/hands-down ! clap your hands ! wave your arms!
- comprendre le vocabulaire spatial: in/on, left/right, up/down, out, in front of, behind, under
- connaître le vocabulaire des parties du corps: head, arm, hand, finger, eyes, leg, knee, foot/feet, shoulder, toe, nose, ...

En cycle 3 :

- les verbes d'actions : idem cycle 2 + show, raise, turn, move, run, walk, swim, dance, stamp your feet, play tennis, nod your head (incliner la tête)...
- les consignes de la classe : idem cycle 2 + draw, color, give me a... , show me a/the..., point to...
- suivre des instructions courtes: idem cycle 2 + nod your head ! clap your head ! Put your finger...in the hair/on your head/on your nose!...
- comprendre le vocabulaire spatial: idem cycle 2
- connaître le vocabulaire des parties du corps: idem cycle 2 + back, chest, elbow, mouth, belly, ...
- connaître les vêtements et leur couleur: show me a yellow dress, a t-shirt, trousers, shorts, skirt, socks, shoes, a coat, a shirt... .

But du jeu :












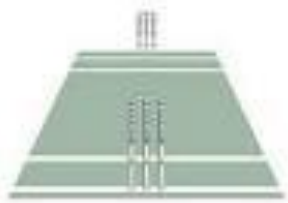
Réaliser des actions simples selon une consigne formulée en anglais avec « Simon says... ». Si on exécute la consigne sans les mots « Simon says », on est éliminé au bout de 4 erreurs sur 10 consignes.


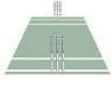










Matériel : 4 cartes « chance » pour chaque enfant.













Organisation / Déroulement : Sous le préau ou dans la cour, définir les zones de jeu.

Texte de jeu en français	Consignes à donner en anglais	Textes et paroles en anglais pour les enfants
<p>Variables sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer en petits groupes pour permettre de changer le meneur. • Eliminer dès la première erreur. • Veiller à enchaîner les actions rapidement. • Jouer à 3 : un meneur et 2 joueurs pour faire les actions sur le corps de l'autre et permettre en cycle 3 de travailler sur les possessifs : my, your, his, her... 		<p>Variables sur la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les possessifs en cycle 3 : my, her, your... si on joue à 2. L'un montre sur l'autre ou sur lui. • Les prépositions en faisant le jeu avec un objet.













HAPPY FAMILIES













CRICKET			CRICKET			CRICKET		
								
								
Batsmen			Bats & ball			Pitch		









CRICKET			RUGBY			HURLING		
								
								
Wicket			Rugby ball			Sliotar		

RUGBY			RUGBY			RUGBY		
								
								
Scrum			Rugbymen			Drop		

HURLING			HURLING			HURLING		
								
								
Ireland			Helmet			Hurley		

QUIDDITCH			QUIDDITCH			QUIDDITCH		
								
								
Harry Potter			Golden snitch			Souafle and bludgers		

QUIDDITCH			SOCCER			SOCCER		
								
								
Broomstick			Goal			Goalkeeper		

SOCCER			SOCCER			
						
						
Football Player			Shot			

Le Cricket :

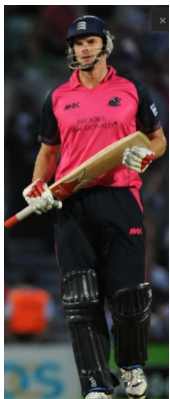
Ce sport est incontestablement le jeu le plus britannique qui soit ; il est même considéré comme étant le jeu historique de tous les pays membres du Commonwealth ; le premier code de jeu connu est établi par des « Noblemen and Gentlemen » en 1744.

Le **cricket** est principalement pratiqué en Angleterre, en Australie, en Inde, au Pakistan, en Afrique du Sud et dans les Antilles britanniques (The West-Indies).

En Angleterre, "LORD'S" au nord de Londres est l'un des temples du Cricket; c'est le terrain du fameux MCC – *the Marylebone Cricket Club*. "The OVAL", est l'autre temple du cricket ; c'est le terrain du SCCC – *the Surrey County Cricket Club*.



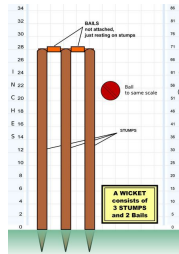
Le **cricket** oppose deux équipes de onze joueurs sur un terrain généralement de forme ovale. Un match peut durer, selon la forme jouée, de quelques heures à plusieurs jours. Une rencontre est divisée en plusieurs manches. Au cours de chacune d'entre elles, l'une des équipes essaye de marquer des points (**runs** ou **courses**), l'autre essaye de l'en empêcher. Le but du jeu est de marquer plus de **runs** que l'équipe adverse.



Au cours d'une manche, l'équipe qui doit marquer des points dispose de deux joueurs à la fois sur le terrain : les **batteurs** (**batsmen**). Ils sont équipés chacun d'un accessoire de bois appelé **batte**. Les onze joueurs de l'équipe adverse – les **lanceurs** (**bowlers**) sont également dans l'aire de jeu.



Les deux **batteurs** se trouvent au centre du terrain, aux extrémités d'une portion rectangulaire de l'aire de jeu appelée **pitch**.



Chacun de ces **batteurs** se trouve devant un ensemble de trois piquets de bois (**stumps**) sur lesquels sont posés deux témoins (**bails**) : c'est le **guichet** (**wicket**). Les deux **guichets** sont séparés d'une vingtaine de mètres.



Parmi les onze joueurs de l'équipe au lancer, un **gardien de guichet** est désigné.

Il est placé juste derrière le **wicket** d'un des **batteurs** adverses. Il porte des gants. Les dix autres joueurs sont susceptibles d'être **lanceurs** (**bowlers**), c'est-à-dire d'avoir à lancer la balle.

Lorsque l'un de ces dix joueurs est désigné pour lancer la balle, il prend une course d'élan et, arrivé au niveau d'un des **guichets**, il envoie la balle en direction de l'autre **guichet**. Le lancer se fait bras tendu et, la plupart du temps, la balle effectue un rebond sur le terrain avant d'atteindre le **batteur** situé au niveau du **guichet cible**. Le **batteur** qui fait face au lancer doit essayer de renvoyer la balle avec sa batte.

Si la balle détruit le guichet, le batteur est éliminé (**bowled**)

S'il renvoie la balle et qu'elle est attrapée de volée par un joueur de champ (**caught**) le batteur est éliminé.

Si la balle renvoyée tombe sur le terrain, les deux batteurs peuvent entamer une course sur le pitch pour marquer des points = **runs** d'un guichet à l'autre.



Si le **cricket** peut être considéré comme étant le plus « So British » des jeux pratiqués par les sujets de sa gracieuse majesté, beaucoup d'autres sports ont été inventés outre manche . On peut citer le football ou soccer, le rugby, le tennis, la boxe, l'aviron... preuve en est de leur origine britannique : le vocabulaire en usage pour codifier tous ces sports.

Le football soccer :

Tirant son origine de la **soule**, un jeu de « balle » pratiqué dès le Moyen Age, le **football soccer** est né en Ecosse sous l'impulsion d'un directeur d'école qui a voulu proposer à ses élèves un jeu « de ballon au pied » moins brutal et que l'on pouvait jouer sur une pelouse. Le jeu s'est peu à peu codifié et la première fédération de football soccer a été créée en Angleterre en 1863.



Une soule au Moyen Age

Le rugby football :

Entre temps - cela se passait en 1823, alors qu'il jouait à ce jeu de football, un élève de l'école de la ville de Rugby, du nom de *William Webb Ellis* a transgressé l'une des règles fondamentales : il a pris le ballon dans ses mains et il l'a emporté en courant derrière la ligne de but adverse... c'est ce que raconte la légende, mais pour le moins, on revenait ainsi vers une pratique de la soule et un nouveau sport était né : le **football de la ville de Rugby**.



Le collège de Rugby

et la statue dédiée à **William Webb Ellis**



En réalité, les origines du jeu de ballon ovale sont vraisemblablement plus complexes. Il n'en reste pas moins que les règles modernes de ce sport ont été établies en Angleterre durant la seconde moitié du XIX^{ème} siècle.

Ce sport typiquement British s'est répandu à travers le monde anglo-saxon et plus particulièrement dans l'hémisphère sud, en Australie, en Nouvelle-Zélande, en Afrique du Sud...

La France a très vite été conquise par cette nouvelle façon de jouer au football, et c'est dans les campagnes du sud-ouest - ancienne terre anglaise ! que le jeu a été adopté ; peut être permettait-il aux costauds des fermes de trouver un exutoire à leur force inexploitée en hiver !

En Angleterre, c'était un sport de jeunes gens plutôt chics fréquentant les bonnes écoles. Par ce jeu, ils développaient le sens du respect des règles, le sens de l'équipe, le sens du « Fair Play ». Chaque année au printemps le "*Varsity Match*" (*University Match*) permet aux deux équipes de rugby des Universités d'Oxford et de Cambridge de s'affronter pour le gain du trophée prestigieux.

... ou plutôt « So Irish »

Ces jeux typiquement irlandais que sont le **hurling** et le **football gaélique** sont pratiqués dans toute l'Irlande. Ils sont dirigés par l'*Association Athlétique Gaélique* ou **GAA** (*Cumann Lúthchleas Gael* en irlandais et *Gaelic Athletic Association* en anglais), qui est une organisation culturelle irlandaise dont le principal but est de promouvoir la culture gaélique. Cette promotion se fait dans deux axes principaux : les sports gaéliques (**hurling et camogie, football gaélique, handball gaélique et rounders**) et la culture irlandaise (langue, musique et danse). La **GAA** est la principale et la plus populaire association d'Irlande avec près de 800 000 membres (pour environ 5 millions d'irlandais) ; elle a son siège au fameux stade de Croke Park à Dublin.

Le hurling et le camogie :

Le **hurling** est une forme de soule à crosse. Il se joue à 15 contre 15. Le terrain mesure 140 m de long pour 80 m de large. Les joueurs utilisent un *hurley* ou *camán* pour taper dans un *sliotar*, une balle genre balle de tennis très dure, qui peut atteindre la vitesse de 110 km/h lorsqu'elle est frappée avec le *hurley*. Les joueurs tentent d'envoyer le *sliotar* dans des cages pour marquer des buts ; le *sliotar* évolue principalement en l'air et il est souvent frappé à hauteur du visage, d'où le caractère très violent de ce jeu qui nécessite des protections.

Le **camogie** (en gaélique **Camógaíocht**) est une variante féminine du **hurling**.



Le football gaélique :

Ce sport est une ancienne forme de football, pratiquée en Irlande et connue sous le nom de **Caid**, dont on retrouve la trace dès 1537 ; la modernisation des règles (toujours en vigueur de nos jours) date de 1887.

Le jeu est un mélange de rugby et de football association ; il est moins violent que ces derniers, puisque le plaquage et le tacle sont interdits. Les règles sont simples et offrent plus de liberté à l'équipe qui attaque. Le **football gaélique** se joue en équipes de 15 joueurs, sur un terrain rectangulaire avec des buts en forme de H mêlant les buts de rugby pour leur forme élevée et ceux de football pour la partie basse. Le premier objectif est de marquer des points en envoyant le ballon dans les buts adverses par un coup de pied ou en le boxant . Le score est double : nombre de buts marqués dans la cage et nombre de buts marqués au dessus de la barre transversale.



C'est un sport totalement amateur, et chaque joueur ne peut jouer que pour une seule équipe dans toute sa vie - celle du comté d'où il est originaire. Le sommet sportif est la finale du championnat inter-comtés (*le All-Ireland Senior Football Championship*). Ce sport est pratiqué en France ; il a également son championnat.

[voir un match de Football Gaélique](#)

Le Quidditch :

Là, c'est une autre histoire ; on est dans un autre monde.

Le **Quidditch** est le sport le plus répandu dans le monde des sorciers. Il se joue avec deux équipes qui s'affrontent sur des **balais volants**, sur un terrain de forme ovale long de 500 pieds et large de 180 pieds. À chaque extrémité se trouvent trois poteaux (dorés) hauts de 50 pieds (soit 15 mètres). Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles selon différentes façons et, pour mettre fin au match, *l'attrapeur* de l'une des deux équipes doit s'emparer du *Vif d'or*.



Le mot "**Quidditch**" provient de "Queerditch", des Marais de Queerditch, l'endroit où le jeu est apparu au 11^{ème} siècle. Dans la saga de « Harry Potter », on pratique le jeu au collège de Poudlard.



Le collège de **Poudlard**, école de sorcellerie, est un établissement formant les jeunes sorcières et sorciers britanniques à l'art et à la pratique de la magie. Il est implanté en Écosse... mais il est incartable - il n'apparaît jamais sur une carte. L'endroit est décrit comme montagneux et situé à proximité d'un lac. L'école se situe également non loin de *Pré-au-Lard*, un village exclusivement habité par des sorciers ; on accède au collège par des voies secrètes :

« Il y eut alors un grand "Ooooooh !" . L'étroit chemin avait soudain débouché sur la rive d'un grand lac noir. De l'autre côté du lac, perché au sommet d'une montagne, un immense château hérissé de tours pointues étincelait de toutes ses fenêtres dans le ciel étoilé... »

Poudlard est divisé en quatre maisons, *Gryffondor*, *Poufsouffle*, *Serdaigle* et *Serpentard*.

La Cérémonie de la Répartition affecte les « première année » à une maison pour toute leur scolarité.

Les maisons s'affrontent annuellement pour la coupe des Quatre Maisons.

Le match de **Quidditch** se déroule sur le terrain du collège ; ce terrain est entouré de gradins, suffisamment hauts pour que le public puisse voir le match avec aisance. A chaque extrémité se trouvent les buts - les poteaux en or surmontés de larges cercles verticaux.



Le match de quiddich

Chaque équipe est composée de sept joueurs : trois **poursuiveurs**, deux **batteurs**, un **gardien** et un **attrapeur**.

❖ Les postes de **poursuiveur** existent depuis la création du jeu. Leur rôle est capital car ce sont eux qui marquent les buts ; ils doivent s'emparer du **Souafle**, la balle qui sert à marquer des points, pour l'envoyer dans l'un des trois buts de l'équipe adverse. Le **Souafle** doit passer dans l'anneau pour donner 10 points à l'équipe qui marque.

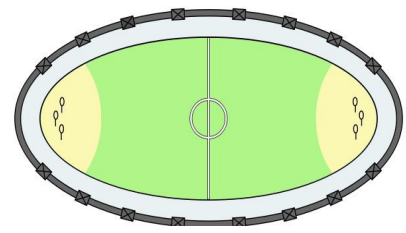
❖ Le rôle de **batteur** existe probablement depuis l'apparition du **Cognard**. Les deux batteurs armés d'une batte (autrefois, il s'agissait d'une massue) protègent leurs coéquipiers des **Cognards**, deux balles ensorcelées qui neutralisent les joueurs lorsqu'elles atteignent ces derniers. Les batteurs peuvent également renvoyer les **Cognards** sur les membres de l'équipe adverse pour les neutraliser.

❖ Le poste de **gardien** a évolué au fil des siècles. Aujourd'hui, il s'occupe de garder les buts en empêchant l'équipe adverse de marquer avec le **Souafle**.

❖ Le poste le plus décisif, mais aussi le plus prestigieux est celui de l'**attrapeur** qui a la tâche ardue de capturer le **Vif d'or**, ce qui met fin au match et qui donne 150 points à l'équipe qui l'a attrapé.

➤ L'équipe qui a attrapé le **Vif d'or** n'est pas nécessairement l'équipe qui gagne ; en effet, elle perd si l'équipe adverse a un total de points plus important grâce aux buts qu'elle a marqués avec le **Souafle**.

➤ Si le **Vif d'or** n'est pas capturé, le match peut donc durer indéfiniment, mais les deux capitaines peuvent mettre un terme à la rencontre par consentement mutuel.



[Match de Quiddish](#)

Le Quidditch chez les « Moldus »

Tous les fans de Harry Potter connaissent ce jeu magique... et beaucoup d'entre eux ont eu envie de pratiquer le Quidditch ; mais chevaucher un balai volant est une autre histoire !! Ces Moldus – ceux qui n'ont pas de pouvoir magique, ont créé une communauté qui s'adonne à la pratique du jeu . Ils courent en chevauchant leur balais qu'ils tiennent d'une main et ils attrapent et lancent les **Souafles** et les **Cognards** avec l'autre main : ils jouent au Muggle Quidditch



Le jeu a été adapté par une université américaine en 2005 et un 1^{er} match a été organisé entre l'université de Middelbury et l'université de Vassar et s'en est suivi la création de l'**IQA** - *International Quidditch Association*.

En France il existe de nombreuses équipes officielles et non-officielles. En Avril 2013 l'équipe de Paris Phénix Quidditch participait à la coupe du monde en Floride ; représentante du vieux continent elle en a rapporté la coupe du Fair Play.... Des vidéos à voir



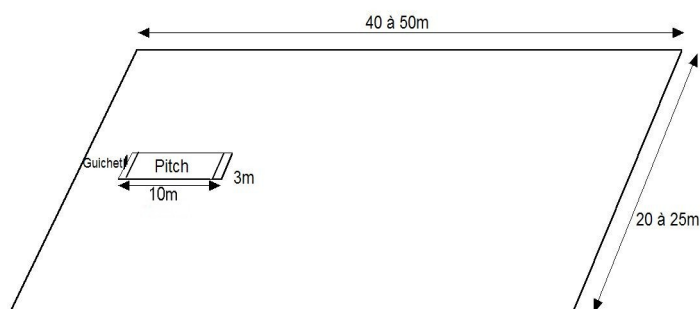
[Le Quidditch dans la réalité](#)

[Le guide du Muggle Quiddish](#)

[Reportage équipe du Paris Frog Quiddish](#)



Le Cricket - Jeu adapté pour l'école / cycle 3



Descriptif :

Terrain de 20 à 25 m x 40m à 50 m (terrain de handball au minimum) – Une balle de cricket – 1 batte (largeur 7 à 10 cm) – à 3m de l'une des lignes de fond de jeu, un rectangle de 3m sur 10m ; c'est le **pitch** – A chaque extrémité du **pitch**, une zone de sécurité de 1,20m et à l'extrémité de la zone de sécurité faisant face au champ de jeu, un guichet constitué de 3 bâtons verticaux (**stumps**) espacés de 11cm et plantés sur des socles – la classe partagée en 2 équipes.

But du jeu

- Pour le lanceur (**bowler**), attaquer en envoyant une balle sur le guichet pour tenter de le détruire afin d'éliminer le batteur (**batsman**) – le guichet est "détruit" si l'un des bâtons le constituant est touché par la balle
- Pour les batteurs (**batsmen**), défendre leur guichet (**wicket**) en frappant avec une batte la balle envoyée par le lanceur, pour la renvoyer le plus loin possible, puis courir sur le pitch d'une zone de sécurité à l'autre afin de marquer des "runs".
- Pour les partenaires du lanceur, éliminer le batteur en attrapant la balle de volée, ou renvoyer la balle au gardien du guichet.
- Pour le gardien du guichet, recevoir la balle pour détruire le guichet alors que le batteur est sorti hors de ses zones de sécurité.

La marque : 1 **run** lorsque le batteur effectue une course d'une zone de sécurité à l'autre - possibilité de réaliser plusieurs **runs** consécutifs - 4 **runs** si la balle renvoyée avec la batte sort du terrain après un 1^{er} rebond à l'intérieur du champ de jeu – il n'y a pas de point si la balle sort directement des limites du champ de jeu, mais le jeu se déroule normalement.

Gain de la partie : La partie se joue en 2 manches ; après échange des rôles, l'équipe qui a marqué le plus de « **runs** » a gagné .

Lancement et déroulement du jeu :

Au début de la manche, un batteur prend place sur le pitch dans la zone de sécurité devant le guichet. Les autres sont en attente de jouer en dehors du terrain. Un lanceur est désigné pour attaquer le guichet et un gardien se place derrière ce guichet ; les autres partenaires sont dispersés sur le champ de jeu.

Engagement : Au signal, le lanceur engage la phase de jeu en prenant une course d'élan s'il le souhaite, pour lancer avec force la balle vers le guichet avant de dépasser la ligne délimitant le pitch. Il cherche à atteindre ce guichet pour éliminer d'emblée le batteur.

Continuité - Le batteur qui fait face au lanceur défend le guichet en tentant de renvoyer la balle avec sa batte. Si le guichet n'est pas détruit et s'il estime avoir le temps nécessaire pour effectuer un **run**, c'est à dire courir jusqu'à la zone de sécurité opposée, il s'élance pour réaliser ce **run**.

Lorsqu'il a atteint cette zone, il peut ou bien tenter un nouveau **run**, c'est à dire revenir jusqu'à la zone de sécurité de départ ou bien s'arrêter. Pendant ce temps, les partenaires du lanceur cherchent à s'emparer de la balle afin de la renvoyer au gardien du guichet.

Arrêts de jeu et relances - La phase de jeu s'arrête lorsque le batteur ne s'engage plus pour un nouveau **run** ou lorsque le lanceur ou le gardien ont détruit le guichet. Si le guichet est détruit d'emblée par le lanceur, si la balle frappée avec la batte est reprise de volée par un joueur de champ ou si le guichet est détruit alors que le batteur est en action de course sur le pitch entre les 2 zones de sécurité, le batteur est éliminé ; il sera remplacé par un batteur en attente de jouer. Dans le cas contraire le lanceur attaquera à nouveau le guichet et ainsi jusqu'à l'élimination du batteur. Lorsque tous les batteurs ont été éliminés, la manche prend fin. On inverse les rôles pour la 2^{ème} manche.

Droits et devoirs des joueurs lanceurs

* Pour le lanceur, ne pas lancer sans l'avis de l'arbitre - Envoyer la balle vers le guichet bras tendu par dessus l'épaule - Lancer dans l'axe de la batte tenue par le batteur. Ne pas lancer au dessus du niveau de la ceinture du batteur - Ne pas pénétrer sur le pitch avant de s'être débarrassé de la balle - Détruire le guichet par un jet avec rebond au sol - Se faire remplacer par un partenaire si la fatigue du lanceur se fait sentir.

*Pour les joueurs de champ, rattraper les balles frappées par le batteur et les renvoyer au gardien du guichet - Courir balle en main pour se rapprocher du gardien si nécessaire afin de lui faire une passe - Ne pas pénétrer sur le pitch.

* Pour le gardien du guichet, rattraper la balle envoyée par le lanceur ou renvoyée par un partenaire en champ de jeu pour détruire le guichet - Ne pas détruire le guichet si le batteur est dans une zone de sécurité - Ne pas pénétrer sur le pitch.

Toute faute commise par un joueur de l'équipe des lanceurs donne un **run** aux batteurs.

Droits et devoirs des joueurs batteurs

*Pour le batteur, tenir la batte à 2 mains bras tendus sur son côté gauche ou son côté droit - Ne pas masquer le guichet avec son corps - Ne pas sortir de la zone de sécurité pour frapper la balle - Ne pas arrêter la balle avec toute partie du corps - Ne pas détruire le guichet qu'il défend - Décider de tenter un **run** s'il estime avoir le temps de franchir l'espace entre les deux zones de sécurité avant que le gardien ne reçoive la balle - Partir en courant et dépasser la ligne marquant la zone de sécurité opposée sur le pitch pour marquer un **run** - Rejoindre obligatoirement la zone de sécurité opposée après 6 lancers valides sans avoir tenté un **run** - Sortir du terrain lorsqu'on est éliminé afin qu'un nouveau batteur prenne place sur le pitch.

Toute faute du batteur élimine celui-ci.

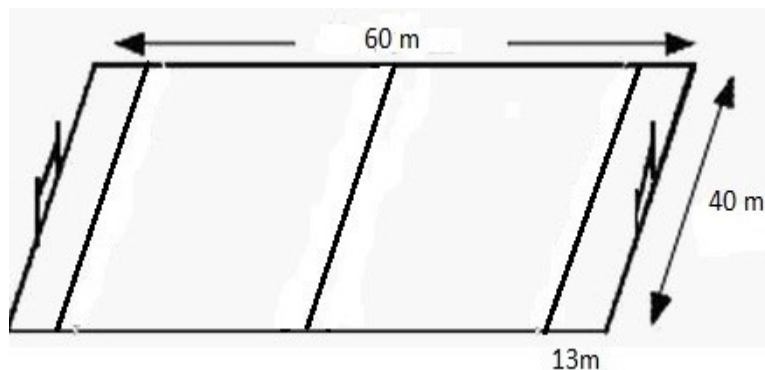
Evolution du jeu :

Sur un grand terrain, type terrain de football, le pitch est au milieu. On installe 2 guichets et 2 batteurs prennent place sur le pitch, chacun dans sa zone de sécurité devant son guichet. Les **runs** doivent être effectués en courses simultanées des deux batteurs d'une zone de sécurité à l'autre en se croisant sur le pitch ; c'est le batteur actif - celui qui a renvoyé la balle avec sa batte qui prend la décision d'engager les **runs**. Lorsque le batteur actif est éliminé, le lanceur et le gardien du guichet changent de côté pour attaquer l'autre guichet ; c'est donc le 2^{ème} batteur qui devient actif. Concernant la marque, une balle renvoyée avec la batte directement hors limites du terrain donne 6 **runs** à l'équipe du batteur.

*L'astuce de l'enseignant à l'école

- à défaut de batte, une raquette fait l'affaire
- le guichet peut tout à fait être remplacé par un empilement de blocs de motricité

Le Football Gaélique - Jeu adapté pour l'école / cycle 3



Descriptif :

Terrain ½ terrain de football dans le sens de la largeur
2 surfaces protégées de 13 m
2 camps

Équipes : 7 joueurs dont un gardien

Matériel : 1 ballon rond de football
2 buts de 6 m x 2,10m forment un H*
* Prolonger les montants des buts

But du jeu

Dans un match entre 2 équipes, tenter de faire passer le ballon dans le but adverse = 3 points, ou au dessus du but adverse = 1 point, en le frappant de volée avec le pied.

Gain de la partie : Le score affiché est un score double – 1^{er} nombre, le nombre de buts à 3 pts et 2^{ème} nombre, le nombre de buts à 1 pt ; le score de l'équipe A étant 4 - 5 et le score de l'équipe B étant 2 - 12, l'équipe A a 17 points et l'équipe B a 18 points - c'est l'équipe B qui gagne.

Lancement du jeu

Au début de chaque mi temps les 7 joueurs se placent chacun dans leur camp respectif.

Les équipes engagent une mi-temps chacune à tour de rôle. Après un but marqué, c'est l'équipe qui a encaissé le but qui remet le ballon en jeu, l'autre équipe se replace dans son camp.

L'engagement se fait au centre au début de chaque temps de jeu par un tir au pied ou une talonnade ; il se fait à la ligne des 13 m par un coup de pied de renvoi effectué par le gardien après un but marqué.

Continuité : après le tir au pied ou la talonnade , les joueurs peuvent investir tout le terrain

Temps de jeu : 2 mi-temps de 5 à 7 minutes pour un match de 15 minutes

*L'astuce de l'enseignant à l'école : 2 bâtons de 2m et du ruban adhésif permettent de transformer le but de football en but de football gaélique

Arrêts et remises en jeu : C'est l'équipe adverse qui fait la remise en jeu...

- Pour un sortie de but par l'équipe attaquante : coup de pied de renvoi effectué par le gardien à n'importe quel endroit dans la surface protégée - l'équipe adverse ne peut pénétrer dans cette zone des 13 m que lorsque le ballon en est sorti.

- Pour une sortie de but par l'équipe en défense : coup de pied de coin.

- Pour une faute de jeu - coup franc : talonnade à l'endroit de la faute, les 2 équipes de part et d'autre de la ligne du ballon.

- Pour une faute des défenseurs dans la surface protégée : talonnade à l'endroit de la faute ou penalty à 9 m s'il y avait danger de but - les joueurs autres que le tireur sont alors derrière la ligne des 13 m.

- Pour une faute des attaquants dans la surface protégée : coup de pied de renvoi à la ligne des 13 m effectué par le gardien - les adversaires sont retournés dans leur camp.

- Pour une sortie en touche : passe à la main ou coup de pied de volée de derrière la ligne de touche.

Droits et devoirs des joueurs

- Porter le ballon, le passer en le frappant à la main ("*hand pass*") ou au pied ("*kick*"), le ramasser avec le pied, pour l'amener vers le but adverse.
- Se déplacer sur tout le terrain y compris dans les surfaces protégées.
- S'opposer à l'action des adversaires en interceptant le ballon, ou en l'arrachant des mains du porteur du ballon.
- Respecter l'intégrité physique des autres joueurs.
- Ne pas pousser ni retenir de quelque façon un adversaire sans le ballon ou le jouant au pied.
- Ne pas tacler, ne pas charger le gardien.

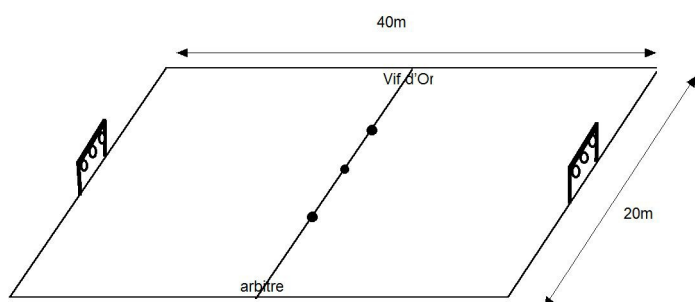
Précisions de règles

Le ballon ne peut être porté à la main sur plus de 4 pas ou foulées ; au delà, il faut le passer ou le faire rebondir pour soi même sur le pied ("*solo*") ou une seule fois au sol ("*bounce*") pour continuer à courir avec.

Les passes à la main ou au pied sont autorisées dans toutes les directions .

Variante pour la conduite du ballon : Le geste technique qui consiste à ramasser le ballon avec le pied est difficile à réaliser ; on peut convenir qu'il est possible de ramasser le ballon à la main mais on interdiera le tir au pied lorsque le ballon est au sol et donc seul le tir de volée sera permis.

Le Quidditch - Jeu adapté pour l'école / cycle 3



Descriptif : Terrain de handball, 40x20m - 3 cerceaux suspendus dans chaque but - 14 balais, des bâtons de 1m à 1.50m agrémentés d'un bouquet de genêt par exemple - 1 « Vif d'Or », balle de tennis transportée dans une chaussette - 1 « Souafle », ballon type GRS 16cm de diamètre (il est dégonflé pour être saisi d'une seule main) - 2 « Cognards », ballons type mini hand - 2 jeux de chasubles et des bandeaux + 1 chasuble jaune - 2 équipes de 7 joueurs + remplaçants - 1 meneur de jeu et 1 joueur neutre.

But du jeu

En chevauchant un balai, aller marquer en lançant le « Souafle » dans l'un des 3 anneaux de l'équipe adverse et attraper le « Vif d'Or » pour mettre fin à la partie.

Gain de la partie : un but marqué donne 10 points et le vif d'or capturé donne 30 points ; a gagné l'équipe qui totalise le plus de points au cours de la partie.

Lancement du jeu

Au début de la partie, les 3 ballons sont alignés sur la ligne médiane, le souafle étant posé au centre du champ de jeu et les 2 cognards posés de part et d'autre en laissant un espace de 5m entre chaque ballon. Le meneur de jeu et le joueur neutre prennent place sur le bord du terrain à hauteur de la ligne médiane. Les joueurs actifs se placent près de leur but de défense sur la ligne de fond de jeu, balai posé au sol. Les remplaçants sont sur les côtés du terrain. Le joueur neutre avec sa chasuble jaune est porteur du Vif d'Or dans la chaussette passée dans la ceinture dans son dos. Les 7 joueurs actifs de chaque équipe se sont attribués un rôle précis à tenir dans le jeu

- 3 joueurs sont poursuivieurs, distingués par un bandeau blanc. Ils jouent avec le souafle pour marquer les buts
- 2 joueurs sont batteurs, distingués par un bandeau noir. Ils jouent avec les cognards pour toucher de volée les adversaires et les mettre KO.
- 1 joueur est gardien, distingué par un bandeau vert. Il tente d'empêcher le souafle de passer dans les anneaux
- 1 joueur est attrapeur, distingué par bandeau jaune. Il tente d'attraper le vif d'or pour mettre fin à la partie.

Le meneur de jeu lance la partie en criant « **Vif d'Or est lâché** ».

Le porteur part se cacher en respectant un périmètre défini à l'avance, par exemple toute la salle de sport et ses vestiaires. Lorsqu'il est hors de vue, le meneur crie « En Vol ». Les joueurs ramassent leur balai pour le chevaucher en le tenant d'une main. Les poursuivieurs et les batteurs courent vers la ligne médiane pour ramasser l'un des ballons qui leur a été attribué selon leur rôle. Pendant ce temps, le porteur du vif d'or réapparaît et rentre sur le terrain. L'attrapeur de chaque équipe le poursuit durant tout le temps que dure son apparition sur le terrain.

Continuité et arrêts de jeu : Les poursuivieurs qui prennent possession du souafle s'organisent pour l'emmener en courant ou en se faisant des passes entre partenaires jusqu'aux anneaux des adversaires ; ils tentent de faire passer le souafle dans l'un des anneaux malgré l'intervention du gardien. Les joueurs qui ont pris possession des cognards, tentent de toucher les adversaires pour interrompre leurs actions de jeu. Tout joueur touché par un cognard est mis KO. Lorsqu'un but est marqué, le gardien qui a encaissé le but s'empare du souafle et relance le jeu par une passe à un poursuiveur. Les attrapeurs quant à eux arrêtent leur poursuite lorsque le porteur du vif d'or disparaît à nouveau ; elle reprend à chaque nouvelle apparition de ce dernier. Lorsque le vif d'or est saisi par un attrapeur la partie s'arrête définitivement

Droits et devoirs des joueurs

Respecter l'intégrité physique de tous les autres joueurs ; ni contact agressif, ni faute intentionnelle - Jouer en chevauchant son balai - Jouer avec loyauté dans la communauté **Moldu** ; toute action contraire au code de jeu étant frappée de nullité, le joueur fautif se met KO de lui-même - Se remettre en jeu lorsqu'on est KO en lâchant le ballon éventuellement en sa possession, en descendant de son balai pour se rendre jusqu'à son propre but et toucher l'un des montants de la main puis remonter sur son balai

Pour chaque gardien, garder une immunité de jeu dans sa surface de but ; il perd cette immunité lorsqu'il joue en dehors de sa surface, il peut donc être mis KO par un cognard - Pour les batteurs ne pas tirer sur l'attrapeur de l'équipe adverse et prendre un seul cognard à la fois - Pour les attrapeurs, ne pas capturer le vif d'or si le porteur est au sol - Pour les remplaçants, jouer le même rôle que le coéquipier qui laisse sa place, après avoir récupéré la chasuble et le bandeau de ce dernier ; les changements doivent se faire à un rythme permettant à chacun de jouer suffisamment.