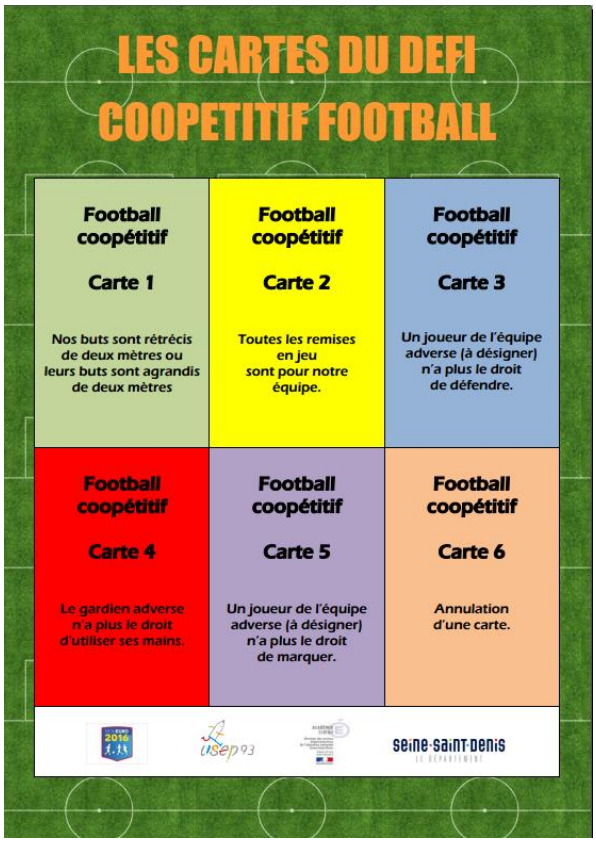
RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2020/2021

FOOTBALL: LES DEFIS COOPETITIFS



24 CLASSES DE CM1

Document à l'attention des enseignants

MARDI 8 JUIN 2021

Documents d'appui

En ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS, les documents en lien avec « Mon Euro 2016 » :
http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5851

Champ d'apprentissage 4

Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit.
S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	**Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève**
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaitre attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

A. Cadre

1. **Lieu**

Parc Départemental des Sports de La Courneuve. 51 avenue Roger Salengro 93120 La Courneuve. L'avenue Roger Salengro est celle qui est sur la RN 301 (qui va des 6 routes de La Courneuve au Carrefour du Globe à Stains).

Parc Départemental DES SPORTS de La Courneuve ; attention il ne s'agit pas de l'entrée « traditionnelle » ***du parc paysager*** mais de l'entrée située de l'autre côté de la route (après être passé sous un pont).

2. **Capacité d'accueil** : 24 classes de CM1

3. **Horaires**

Accueil à partir de 9h30
Début des ateliers à 10 h - Fin des jeux collectifs à 11h50 puis pique-nique sur place.
Reprise à 12h50. Tournoi de football coopétitif jusqu'à 14h45.

4. **Organisation générale**

Infrastructures à disposition : 6 terrains de football

Temps d'activité : 2 heures le matin et 2 heures l'après-midi.
Pour le jour de la rencontre : les élèves sont répartis en 4 équipes mixtes de niveaux A, B, C et D

5. **Encadrement**

Chaque classe est encadrée par 2 adultes (l'enseignant et 1 accompagnateur).

6. **Sécurité**

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.
Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

7. **Transport**

Le transport est à la charge des circonscriptions (CPC EPS). Assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire du retour. (Fin des matchs à 14 heures 45). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.

8. **Météo**

En cas d'intempéries et de prévisions météorologiques et/ou atmosphériques très pessimistes, un appel téléphonique du CPC EPS de chaque circonscription entre 8h et 8h 30 préviendrait de l'annulation de la journée.

9. **Matériel**

Chaque classe devra se munir de 4 jeux de 6 chasubles, 1 par équipe.

B. Contenus

Activité proposée	Football
AVANT	
Préparation à la rencontre	Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en football. Utiliser le dossier « Mon Euro 2016 ». *Tous les documents d'appui sont sur le site EPS de la DSDEN du 93* Livret de compétences cycle 3 : *Tous les documents d'appui sont sur le site EPS de la DSDEN du 93* Pour tous les élèves, préparer l'arbitrage et à la gestion d'une rencontre. Lancer le ou les projets liés à « Foot à l'école ».
PENDANT	
Objectifs	Jouer, gagner en équipes, le plus grand nombre de jeux, le matin. Jouer, gagner le plus grand nombre de matchs possibles pour les quatre équipes de niveaux de chaque classe, l'après-midi. **Arbitrer un match**, **le gérer** et compléter la feuille de match, transformer le score des matchs en points puis établir le classement final (Formule championnat). Développer les compétences du « vivre ensemble ».
Organisation matérielle	Les classes seront en situations d'opposition et de coopération collectives toute la journée. **Chaque classe présente 4 équipes, mixtes, de niveau :** - 1 équipe est composée de 6 à 8 joueurs pour les jeux collectifs et de 6 plus les remplaçants pour les matchs ; les remplacements sont illimités en respectant la répartition garçons/filles. - équipes mixtes : 3 filles au minimum sont toujours présentes sur le terrain de jeu - équipes de niveau : équipe A : ***les experts*** équipe B : *les* ***confirmés*** équipe C : ***les débrouillés*** *é*quipe D : ***les initiés*** **PREVOIR DES CHASUBLES POUR TOUTES LES EQUIPES**
APRES	
Continuité du projet après la rencontre	Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves. Finaliser le ou les projets.

Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

Pour l'élève	Pour l'enseignant
. Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre. . Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre. . Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes. . Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques. . Se dépasser par l'aspect compétitif. . Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières . S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.	. Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux. . Construire une démarche d'apprentissage . Programmer . Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage. . Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet. . Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier… . Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement. . Evaluer … Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire). . Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves. . Créer du lien avec les autres disciplines scolaires. . Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée

<u>Fin des rencontres à 14h45 puis rassemblement et lecture commentée des résultats</u>

LE BERET BALLON FOOTBALL

1/ But du jeu :

Avoir plus de points que l'équipe adverse lorsque chaque numéro a été appelé une fois.

2/ Organisation :

Ce jeu est géré par 1 CPC. Les élèves sont mixés et répartis en 4 équipes.
Les 4 équipes seront opposées (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros)
Matériel : 1 ballon, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe ; des plots, des coupelles.

3/ Déroulement :

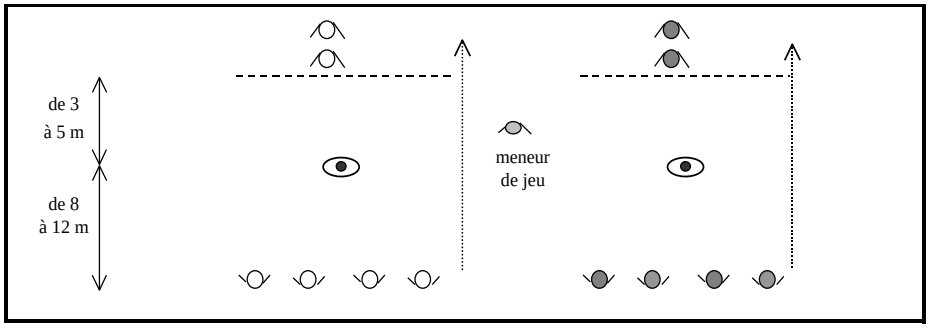
Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs).
Le meneur de jeu appelle un numéro.
Chaque joueur portant ce numéro se précipite dans son cerceau (ou à l'emplacement délimité par des coupelles) et touche le ballon avec le pied.
Simultanément les autres joueurs viennent se ranger en une seule colonne derrière le trait (délimité par des plots ou coupelles) ; voir schéma.
Le joueur appelé donne alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoient (attention en cas de nombre inégal, un ou plusieurs joueurs devront passés une deuxième fois)
Au fur et à mesure que les coéquipiers ont envoyé le ballon au joueur appelé, ils retournent sur la ligne de départ (sauf s'ils doivent passer une deuxième fois).
Quand le ballon a été donné à tous les joueurs, le joueur appelé laisse le ballon dans le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ.

4/ Critères de réussite

L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 1 point
Si plus de deux équipes jouent, la première arrivée marque x points, x étant le nombre d'équipes, le second arrivé marque x-1 point, le dernier 1 point
Interdiction :

- de gêner les joueurs des autres équipes
- de modifier les distances entre lanceur et receveurs

5/ Dispositif :



Variante :

Effectuer des passes sans contrôles
Faire des passes en mouvement
Redoubler les passes entre le numéro appelé et le receveur

LE RELAIS INFERNAL

1/ But du jeu :

La première équipe qui termine le relais remporte l'épreuve.

2/ Organisation :

Ce jeu est géré par 2 enseignants.
Les élèves sont mixés et répartis en 4 équipes de 5 à 7 joueurs.
Matériel : 4 ballons, des plots, des coupelles pour délimiter le terrain, des chasubles.

3/ Déroulement :

A tour de rôle, les joueurs conduisent le ballon le long des coupelles, font le tour de la dernière coupelle puis reviennent au point de départ. Ils doivent immobiliser la balle sur la ligne de départ avant que le relayeur puisse partir avec. Le même principe sera adopté pour le deuxième slalom mais en slalomant entre les coupelles sans les faire tomber.

4/ Critères de réussite

Les joueurs :
- doivent maîtriser la conduite de balle.
- passer la balle en mouvement en fin de relais.
- contrôler la balle pour repartir en conduite de balle.

5/ Dispositif :

Variante :

Augmenter les distances entre chaque plot.
Augmenter la distance de passe entre les deux passeurs.

DEFENDRE LE CHATEAU

1/ But du jeu :

Faire tomber plus de plots que l'équipe adverse.

2/ Organisation :

Ce jeu est géré par 2 enseignants.
Les élèves sont mixés et répartis en 4 équipes de 5 à 7 joueurs, sur 2 terrains.
Matériel : 4 ballons, des plots, des coupelles pour délimiter le terrain, des chasubles.
Les équipes jouent sous la forme d'un tournoi où tout le monde se rencontre en 3 temps :
A/B + C/D
A/C + B/D
A/D + B/C

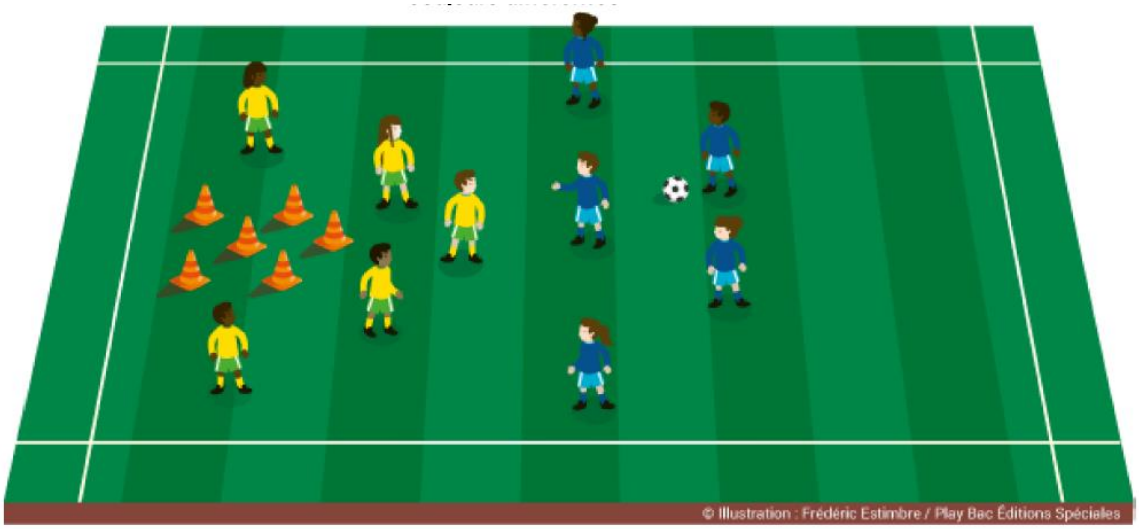
3/ Déroulement :

Les attaquants doivent détruire un château, matérialisé par des plots, en les faisant tomber.

4/ Critères de réussite

Pour les défenseurs, empêcher les ballons d'atteindre le château.
Pour les attaquants, se démarquer, tirer avec précision.

5/ Dispositif :



Variante :

Augmenter le nombre de ballons.
Augmenter le nombre de plots.
Réduire le nombre de défenseurs.

L'EPERVIER MODIFIE

1/ But du jeu :

En tant qu'attaquants, marquer le plus d'essais possibles. En tant que défenseurs, empêcher les attaquants de marquer des essais.

2/ Organisation :

Ce jeu est géré par 1 CPC.

Les élèves sont mixés et répartis en 4 équipes de 6 à 7 joueurs avec des chasubles de couleurs différentes.

Matériel : trois ballons et un terrain délimité de 30m sur 15m.

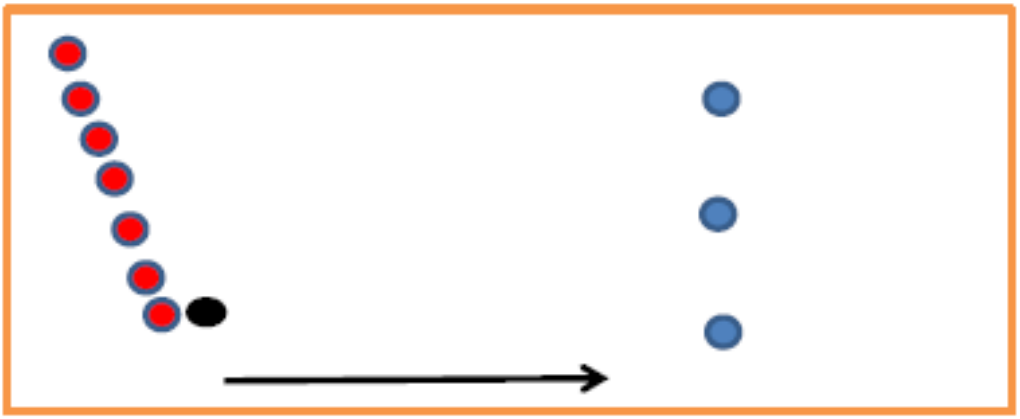
3/ Déroulement :

Le jeu se déroule avec les règles fondamentales du football. Trois équipes attaquant successivement au signal du meneur de jeu. Pour chaque attaque, trois défenseurs de la quatrième équipe se relaient à chaque attaque. Toutes les trois minutes, une autre équipe se place en défense. L'attaque se termine soit par un tir au but soit par une récupération de la balle des défenseurs. A la fin des trois passages des équipes attaquantes, on comptabilise le nombre de buts marqués par équipes. L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts remporte la partie.

4/ Critères de réussite :

Etre capable de marquer des buts. Après plusieurs essais, améliorer son jeu offensivement et défensivement.

5/ Dispositif :



Variante :

Augmenter le nombre de défenseurs.

LES DEFIS COOPETITIFS FOOTBALL

But du jeu :

Gagner le match en marquant au moins un but de plus que ses adversaires.

Organisation :

Pour chaque classe, constituer 4 équipes de 6 joueurs (5 joueurs et un gardien).

Chaque équipe est mixte et de niveau (Experts, confirmés, débrouillés et initiés).

Déroulement :

Après avoir réalisé un tirage au sort pour connaître l'équipe qui va engager, la mise en jeu se fait du milieu de terrain par une passe à un coéquipier. Les adversaires sont à trois mètres du ballon.

Dès qu'une équipe marque 2 buts de suite, le gardien de l'équipe adverse vient choisir une carte pour changer les règles en fonction de la carte choisie. La réflexion et le choix se font en équipe en 30 secondes au maximum. Une fois le choix effectué, le jeu redémarre par un engagement au milieu du terrain avec l'application immédiate de la nouvelle règle ou son annulation.

Chaque match dure 8 à 10 minutes.

A la fin du match les joueurs des 2 équipes se serrent la main.

Critères de réussite :

Marquer des buts.

Empêcher l'équipe adverse d'en marquer.

Dispositif :

Le terrain « classique » de football est divisé en 4 terrains (environ 30 m X 20 m)

Les buts sont de 5 mètres.

Terrain 1 – Les experts **2 équipes**	**Terrain 2 - Les confirmés** **2 équipes**
Terrain 3 - Les débrouillés **2 équipes**	**Terrain 4 – Les initiés** **2 équipes**

Les équipes s'opposent par 2, pendant qu'une 3ème gère (arbitrage, chronométrage, choix des cartes, feuilles de match) et la 4ème se repose.

ROTATIONS (formule championnat) :

TEMPS	Equipes qui jouent	Equipes qui gèrent	Equipes qui se reposent
1	A / B	C	D
2	C / D	A	B
3	A / D	B	C
4	B / C	D	A
5	A / C	B	D
6	B / D	A	C

Variantes :

Formule coupe

Augmenter le nombre de cartes

LES CARTES DU DEFI COOPETITIF FOOTBALL

Football coopétitif **Carte 1** Nos buts sont rétrécis de deux mètres ou leurs buts sont agrandis de deux mètres	**Football coopétitif** **Carte 2** Toutes les remises en jeu sont pour notre équipe.	**Football coopétitif** **Carte 3** Un joueur de l'équipe adverse (à désigner) n'a plus le droit de défendre.
Football coopétitif **Carte 4** Le gardien adverse n'a plus le droit d'utiliser ses mains.	**Football coopétitif** **Carte 5** Un joueur de l'équipe adverse (à désigner) n'a plus le droit de marquer.	**Football coopétitif** **Carte 6** Annulation d'une carte.

Explication
de la formule « CHAMPIONNAT »
en sports collectifs

Document pédagogique Jean-Luc GOSSMANN CPD EPS DSDEN 93

OBJECTIF 1 : Maîtriser une méthode pour organiser un tournoi où toutes les équipes se rencontrent et une seule fois (match *aller* seulement ; pas de match *retour*)

A/ Partir de la situation-problème, énoncée et écrite au tableau :

4 classes (CE1, CE2, CM1, CM2) d'une école élémentaire font un tournoi de football.
Chaque classe rencontre toutes les autres classes et une seule fois.
Combien y a-t-il de matchs ?

Laisser 10 à 15 minutes aux enfants pour élaborer une ébauche de réponse sur une feuille de brouillon, par groupe de 2.

Comportements observables :
- la consigne n'est pas comprise
- l'enfant n'entre pas dans l'activité car elle n'a pas de « sens » pour lui

Procédures utilisées :
- par essais successifs sans succès (dessins, opérations ...)
- par élimination successive non structurée
- par classement des matchs à partir d'une classe mais sans repérage des matchs répétés
- par classement ordonné des matchs amenant à un résultat juste
- par tableau à double entrée sans résultat probant
- par tableau à double entrée sans élimination des matchs retour ou des matchs contre soi-même
- par tableau à double entrée avec élimination des matchs retour et des matchs contre soi même

Ne pas hésiter à relancer les groupes qui n'ont pas compris la consigne

B/ Mise en commun

Envoyer quelques enfants au tableau avec le bon résultat ou une bonne démarche même partielle (5 à 10 minutes) du moins expert au plus expert.

On peut trouver :

- un classement ordonné CE1 rencontre CE2
  CE1 rencontre CM1
  CE1 rencontre CM2 ... etc.

- des arbres

	CE2
CE1	CM1
	CM2
	CM1
CE2	
	CM2 ... etc.

- un tableau à double entrée

C/ Relancer les recherches, certains continuant sur leur "lancée", d'autres pouvant s'approprier une stratégie communiquée lors de la mise en commun.

D/ <u>Structuration par le maître au tableau</u> (10 minutes)

- avec un classement ordonné

CE1 CE2 CE2 CM1 CM1 CM2
CE1 CM1 CE2 CM2
CE1 CM2

- sous forme « d'arbres »

CE2 CM1
CE1 CM1 CE2 CM1 CM2
CM2 CM2

La forme « tableau » peut faire l'objet d'une autre séance à moins qu'elle ait été présentée par un groupe d'enfants :

	CE1	CE2	CM1	CM2
CE1	X	M	M	M
CE2	O	X	M	M
CM1	O	O	X	M
CM2	O	O	O	X

Légende : X = on ne peut se rencontrer soi-même
O = pas de match retour (les équipes ne se rencontrent qu'une seule fois)
M = match

E/ <u>Evaluation</u>

Elle peut se faire sous forme de questions renforçant la compréhension :
- Est-ce que les CE1 peuvent rencontrer les CE2 deux fois: oui non
- Combien de matchs font les CE2 ?
- Les CM1 ?
- Les CM2 ?
- Combien y a-t-il de matchs en tout ?
- Si les CM2 ne viennent pas, combien de matchs y a-t-il ?
- etc. ...

F/ <u>Remédiation pour les enfants en échec</u>

- Analyser la nature de l'erreur (voir comportements observables)
- Proposer un exercice en réduisant le nombre de classes à 3
- Faire un mime avec les capitaines de chaque équipe (couleurs différentes de maillots, prise d'information écrite)
- manipulation avec maquette du terrain de football et mini-joueurs pour donner du sens à la situation-problème, avec également prise d'informations écrites.

<u>OBJECTIF 2</u> :

- Maîtriser la relation « buts/points » dans une formule Championnat.
- Savoir retranscrire un résultat transformé en points sur un tableau
- Effectuer un classement en fonction d'un total de points.

Proposer une situation-problème à partir du postulat :

MATCH GAGNE : 3 points
MATCH NUL : 1 point (nul : chacune des deux équipes a le même nombre de but, y compris 0)
MATCH PERDU : 0 point

Pour éviter les confusions classiques « buts-points », prendre d'abord quelques exemples avec des matchs de basket-ball, les écarts numériques entre points et buts étant très importants.
Attention aux <u>confusions dues à la correspondance ordonnée des 2 équipes et de leur</u> <u>score</u> : CM-CE 2 : 35-48 ...l'équipe gagnante étant dans ce cas les CE2.

1/<u>Possibilité de donner par groupe de 2 une liste de matchs avec des scores pour effectuer la relation</u> :

exemples:	Matchs
BASKET:	Chicago bulls - Celtic Boston : 1O5-95
	Limoges - Montpellier : 99-113
	Points pour Chicago bulls :
	Points pour Celtic Boston :
	Points pour Limoges :
	Points pour Montpellier :
RUGBY :	Pau-Tarbes : 37-15
	Toulouse-Agen : 17-17
	Points pour Pau :
	Points pour Tarbes :
	Points pour Toulouse :
	Points pour Agen :
FOOTBALL :	P.S.G-Nantes : 3-3
	Auxerre-Lille : 5-1
	Monaco- Saint-Etienne : 0-1
	Points pour P.S.G :
	Points pour Nantes :
	Points pour Auxerre :
	Points pour Lille :
	Points pour Monaco :
	Points pour Saint-Etienne :

2/ Effectuer le même exercice avec un championnat fictif, le report des points s'effectuant sur un tableau :

Matchs joués:

CM2-CM1 : 0-5
CE2-CM1 : 2-2
CE1-CM2 : 1-3
CE2-CM2 : 3-3
CE1-CM1 : 2-6
CE1-CE2 : 0-0

Tableau :

	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
CE1					
CE2					
CM1					
CM2					

Comportements observables :

- l'enfant confond buts et points et retranscrit tantôt les uns tantôt les autres
- l'enfant oublie ou n'assimile pas la correspondance ordonnée « équipes/score »
- l'enfant ne comprend pas qu'un match implique 2 transcriptions de buts en points sur le tableau (une pour chaque équipe)
- l'enfant ne sait pas où placer les points sur le tableau
- la notion de classement n'a pas été abordée ou mal assimilée précédemment, et l'enfant ne comprend que confusément le rapport « points/classement »
- en cas de deux ex-aequo l'enfant « ne décale pas » d' un classement l'équipe suivante

Remédiations :

- se servir du réel tournoi comme préalable pour que l'enfant vive la situation et l'accompagner durant les matchs à la retranscription des résultats (mini-tableau personnel des matchs, des résultats...)

- organiser des petites rencontres sous forme de championnat entre élèves (jeux de dames, abalone, ping-pong...), et demander aux enfants de verbaliser et lister leurs actions et résultats

- Revenir au premier exercice pour bien comprendre la relation buts/points

- Pour éviter les confusions dues à la correspondance ordonnée, présenter les matchs sous la forme : CM2 : 2 buts, CM1 : 3 buts

- Faire colorier au tableau…
  en rouge, les équipes qui ont perdu
  en orange, les équipes qui ont fait match nul
  en vert, les équipes qui ont gagné

…et faire correspondre les mêmes couleurs au postulat : Match gagné : 3 points
Match nul : 1 point
Match perdu : 0 point

La retranscription au tableau est alors faite non directement en fonction des résultats mais à partir des couleurs, indiquant la victoire, le nul ou la défaite.
Cette méthode permet de ne pas oublier de résultats (2 résultats pour un match).
- Revoir la notion de classement dans une séquence spécifique

Prolongements éventuels :
- Nécessité de travailler sur la formule « coupe » avec élimination directe (lecture et écriture en arborescence)
(dans une formule « coupe », l'équipe gagnante continue le tournoi, l'équipe perdante est éliminée.)
- Nécessité de travailler sur des **formules mixtes** (championnat/coupe)

Exemple :
1/ Première phase : Poules qualificatives avec formule championnat

Poule A	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
CE1A					
CE2A					
CM1A					
CM2A					

Les deux premiers de la poule sont qualifiés.

Poule B	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
CE1B					
CE2B					
CM1B					
CM2B					

Les deux premiers de la poule sont qualifiés.

2/ Deuxième phase : Formule Coupe (élimination directe) :
a/ Le premier de la poule A rencontre le deuxième poule B (demi-finale)
b/ Le premier de la poule B rencontre le deuxième de la poule A (demi-finale)
c/ Les deux vainqueurs se rencontrent. (finale)

- Exercices où l'on essaie à l'inverse d'interpréter les résultats à partir du tableau et non des matchs
- Exercices à partir de la lecture de journaux sportifs (ex. 18ème journée du championnat de France de rugby...)
- Suivi de championnats de sports collectifs (football, rugby, handball…), de la Coupe du monde de sports collectifs (football, rugby, handball…).

- Réinvestir ce travail pour une éventuelle parution dans un journal de classe.

- Suivi du tournoi départemental « in vivo » avec une fiche personnelle où l'on inscrit les résultats au fur et à mesure des rencontres.

Feuille de match pour un groupe **Terrain : .....**

Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4

Déroulement des matchs et points marqués

Match gagné: 3 points **Match nul : 2 points** **Match perdu : 1 point**

classe n°...						**contre classe n°...**					
	points marqués par équipe				**total**		***points marqués par équipe***				**total**
	A	**B**	**C**	**D**			**A**	**B**	**C**	**D**	
Classe 1 Gestion: classe 3						Classe 2 Gestion: classe 3					
Classe 3 Gestion: classe 1						Classe 4 Gestion: classe 1					
Classe 1 Gestion: classe 2						Classe 4 Gestion: classe 2					
Classe 2 Gestion: classe 4						Classe 3 Gestion: classe 4					
Classe 1 Gestion: classe 2						Classe 3 Gestion: classe 2					
Classe 2 Gestion: classe 1						Classe 4 Gestion: classe 1					

Résultats (points marqués à chaque match)

	Match 1	**Match 2**	**Match 3**	**Total**	**Classement**
Classe 1					
Classe 2					
Classe 3					
Classe 4					