

20. Carton rouge !

<p>Niveau : A1</p> <p>Objectifs communicatifs : Exprimer des interdictions</p> <p>Objectifs linguistiques : <i>Il est interdit de...</i></p> <p>Savoir-faire : Connaître et exprimer ce qui est interdit pour un joueur de football</p>	<p>Documents utilisés : Autant de grilles de bingo que de joueurs 8 cartes interdiction</p>
---	--

Notes sur le carton jaune et le carton rouge

Le carton rouge a été inventé suite à la Coupe du monde de football de 1966. Lors du quart de finale particulièrement tendu entre l'Argentine et l'Angleterre, pays hôte, l'arbitre expulse le capitaine et défenseur argentin Antonio Ubaldo Rattín. L'arbitre lui fait signe de quitter le terrain, mais le joueur refuse de sortir. S'ensuivent de longues minutes de confusion pendant lesquelles le match est interrompu. Rattín finira par sortir, mais les instances dirigeantes demanderont à l'arbitre Ken Aston de trouver une solution à ce problème, ce qu'il fera en s'inspirant du feu tricolore : « jaune : attention, puis rouge : stop ».

Le **carton jaune** est un avertissement.

Motifs d'un carton jaune :

1. S'il se rend coupable d'un comportement antisportif.
2. S'il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes.
3. S'il enfreint avec persistance les Lois du Jeu.
4. S'il retarde la reprise du jeu.
5. S'il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc.
6. S'il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
7. S'il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
8. S'il enlève son maillot dans l'aire de jeu pour manifester ses émotions.

Le **carton rouge** est la sanction ultime lors d'un match de football. Il peut sanctionner un joueur. Le joueur sanctionné doit quitter le terrain jusqu'à la fin du match et ne peut être remplacé par un autre joueur. Un joueur remplaçant peut aussi recevoir un carton rouge et doit quitter le banc de touche.

Motifs d'un carton rouge :

1. S'il se rend coupable d'une faute grossière
2. S'il se rend coupable d'un comportement violent
3. S'il met l'intégrité physique d'un joueur en danger

4. S'il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
5. S'il empêche un adversaire de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
6. S'il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
7. S'il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
8. S'il reçoit un second avertissement (carton jaune) au cours du même match.

Mise en route (≈ 10 mn)

Préparation

Imprimer et découper les grilles de bingo, ainsi que les 8 cartes d'interdiction. Les laminer si possible, pour que les apprenants puissent faire une croix au crayon feutre directement sur les grilles.

Présenter les 8 cartes d'interdiction en dissimulant les légendes, et demander aux apprenants de les imaginer. Elles doivent obligatoirement commencer par « Il est interdit de... ».

Activité : Le bingo des actions (≈ 5-10 mn)

Préparation

Garder les grilles de bingo et les cartes d'interdiction.

Placer les 8 cartes interdictions dans un sac, une trousse, ou un chapeau.

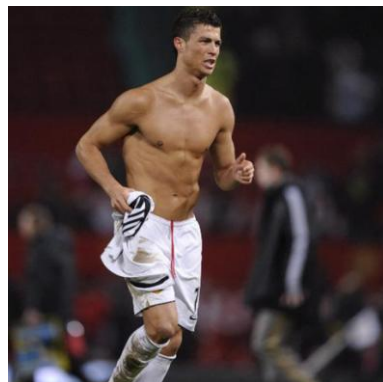
Déroulement

1. Distribuer les grilles de bingo à chaque apprenant, et leur demander de choisir 5 cases en les entourant.
2. Demander à un apprenant de venir piocher une carte dans le sac et de mimer l'action décrite, sans parler ni bruite. Les apprenants essayent de comprendre de quoi il s'agit, vérifient s'ils ont entouré cette case sur leur grille, et si oui, la cochent.
3. Un autre apprenant vient alors piocher une carte et mime l'action. Ainsi de suite.
4. Comme dans un jeu classique de bingo, le premier à avoir coché toutes les cases entourées de sa grille crie « BINGO ! »
5. On vérifie alors sa grille : il annonce les images de sa grille pendant qu'un camarade vérifie que chacune a été tirée. Si le gagnant a fait une erreur, le jeu reprend jusqu'à ce qu'un nouveau gagnant dise « BINGO ! ».

Les 8 cartes « interdictions »



Il est interdit d'insulter un autre joueur.



Il est interdit d'enlever son maillot.



Il est interdit de frapper un autre joueur.



Il est interdit de cracher sur un autre joueur.



Il est interdit de toucher le ballon avec la main.



Il est interdit de jouer dangereusement.



Il est interdit de tirer sur le maillot d'un autre joueur.



Il est interdit de tacler.

Il est interdit de cracher sur un autre joueur.	Il est interdit de jouer dangereusement.	Il est interdit de frapper un autre joueur.	IL EST INTERDIT D'INSULTER UN AUTRE JOUEUR.
Il est interdit de toucher le ballon avec la main.	Il est interdit de tirer sur le maillot d'un autre joueur.	<i>Il est interdit d'enlever son maillot.</i>	Il est interdit de tacler.
Il est interdit de cracher sur un autre joueur.	Il est interdit de jouer dangereusement.	Il est interdit de frapper un autre joueur.	IL EST INTERDIT D'INSULTER UN AUTRE JOUEUR.
Il est interdit de toucher le ballon avec la main.	Il est interdit de tirer sur le maillot d'un autre joueur.	<i>Il est interdit d'enlever son maillot.</i>	Il est interdit de tacler.
Il est interdit de cracher sur un autre joueur.	Il est interdit de jouer dangereusement.	Il est interdit de frapper un autre joueur.	IL EST INTERDIT D'INSULTER UN AUTRE JOUEUR.
Il est interdit de toucher le ballon avec la main.	Il est interdit de tirer sur le maillot d'un autre joueur.	<i>Il est interdit d'enlever son maillot.</i>	Il est interdit de tacler.