

Forme de jeu «Règles connues = fair-play»

Video (https://www.youtube.com/embed//0qXoroPG_Oo)

Durée

10 minutes

Matériel

1 ballon pour deux joueurs (ballon de football / de volleyball / de basketball), cônes de marquage

Action

Deux équipes (5–10 joueurs) forment une rangée sur la ligne du milieu à une distance d'un mètre. Chaque joueur se tient face à un membre de l'équipe adverse. Avant le signal de départ, les deux joueurs tiennent un même ballon fermement entre leurs mains (position des mains en diagonale). Au signal, ils tentent mutuellement de s'arracher le ballon des mains. Le vainqueur de cette action tente d'amener le ballon directement à l'arrière dans sa « forteresse » (à une distance d'env. 10 m de la ligne du milieu). Le perdant poursuit le vainqueur et tente de frapper le ballon avec le plat de la main. S'il y parvient, la manche se termine sur un résultat nul. S'il n'y parvient pas, le vainqueur remporte un point pour son équipe. Ensuite, un des membres de chaque équipe avance d'une place, pour que de nouveaux couples se forment pour la compétition. Après deux passages, les équipes bénéficient d'un temps mort pour discuter de leur tactique commune. Quelle équipe remportera le plus de points en 3 à 5 manches?

Favoriser les compétences psychosociales : Relations interpersonnelles

Etape 1 – Observation (perception)

- Quand le jeu a-t-il été amusant ? Quand a-t-il été frustrant, voire dangereux ?
- Y a-t-il eu des infractions aux règles ?
- Après le temps mort, avez-vous pu appliquer des stratégies/tactiques efficaces pour améliorer vos performances ?

Etape 2 – Evaluation (discussion)

- Durant le temps mort, à quel point les échanges ont-ils été fructueux ?
- Qui a mené la discussion ? Pourquoi ce joueur en particulier ?

- Finalement, de qui provenaient les stratégies/tactiques appliquées ?
- Quel rôle les meneurs ont-ils joué là-dedans ?
- Dans quelles situations sportives est-il important de pouvoir s'en remettre à des meneurs ?

Etape 3 – Conseil (autre action possible)

- Qu'est-ce qui facilite/complice le choix d'un meneur ?
- Imaginons que vous deviez conseiller une équipe sur la meilleure façon de choisir un meneur. Que lui conseilleriez-vous ? A quoi faut-il veiller dans le choix d'un meneur ?

Etape 4 – Accompagnement (application)

- Dans ton rôle de moniteur, observe si les joueurs se font mutuellement confiance. Si tel n'est pas le cas, reparles-en avec eux au moment opportun.

Etape 5 – Retour à l'étape 1





Compétences psychosociales exigées pour cette forme de jeu :

Pour de plus amples informations: <https://www.coolandclean.ch>