

Forme de jeu «Compétition loyale»

Durée

10 minutes

Matériel

Rubans (év. bonbons, chewing-gums)

Action

Un parcours circulaire est tout d'abord défini. Celui-ci sera effectué plusieurs fois par deux à dix équipes. Chaque équipe se compose de deux à cinq coureurs. Un ou plusieurs rubans sont suspendus quelque part sur le parcours, à une hauteur de 2,5 m environ (variante : bonbons suspendus au bout de ficelles). Les coureurs ont pour tâche de toucher ces rubans avec la main en passant avec leur vélo (ou d'attraper les bonbons). Chaque toucher rapporte un point.

Quelle équipe totalise le plus de points ?

Une équipe se compose des sportifs les plus grands de façon à remporter un point à chaque tour alors que les plus petits ne gagneront que peu de points.

Favoriser les compétences psychosociales : Pensée critique

Etape 1 – Observation (perception)

- Quelles difficultés ce jeu présentait-il ?
- La composition des équipes était-elle loyale ?

Etape 2 – Evaluation (discussion)

- Qu'est-ce qu'une compétition équitable ?
- Que suscite une compétition injuste chez les participants ?
- Comment s'est sentie l'équipe où il n'y avait que de grands coureurs ?
- Comment instaurer des conditions équitables pour tous ?

Etape 3 – Conseil (autre action possible)

- Comment pouvez-vous favoriser le caractère équitable d'une compétition ?

- Imaginons que deux équipes ne se trouvent pas dans la même situation de départ. Comment pouvez-vous évoquer cette injustice ?

Etape 4 – Accompagnement (application)

- En tant que moniteur, observe si les jeunes modifient leur comportement au quotidien suite à la discussion. 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>