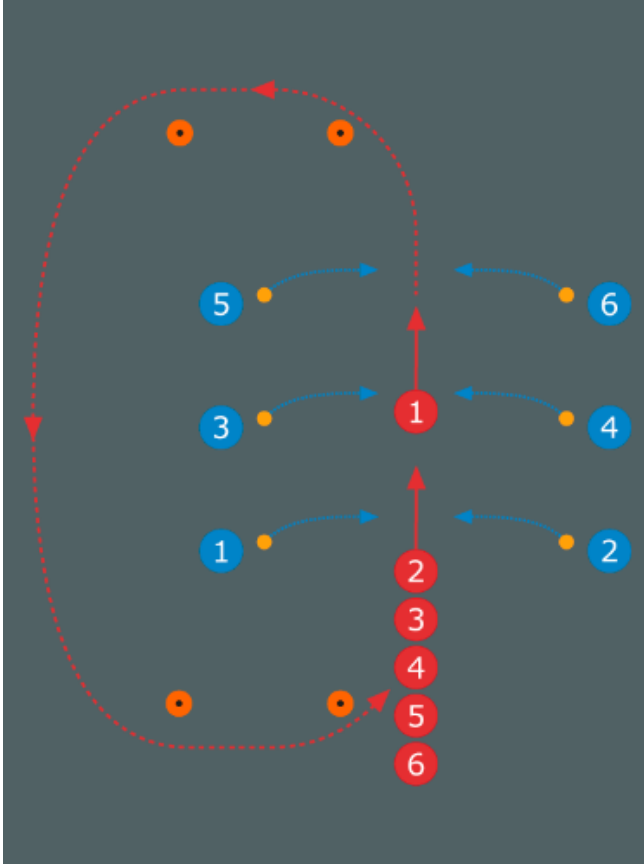


Forme de jeu «Règles violées = violence accrue»



Durée

10 minutes

Matériel

4 balles molles

2 à 4 cônes de marquage (piquets)

Action

On forme deux équipes. Une équipe effectue un parcours de 20 m environ. L'autre équipe se répartit des deux côtés du parcours en laissant un espace d'à peu près 10 m entre chaque membre (cf. illustration au dos de la carte). Cette équipe a pour tâche de toucher avec une balle molle les coureurs de l'autre équipe qui effectuent le parcours. Les tireurs ne peuvent lancer la balle qu'avec leur plus mauvaise main. Quatre balles molles sont simultanément en jeu. Les coureurs ont pour tâche d'atteindre l'autre bout du parcours le plus rapidement possible sans être touchés. Seuls deux coureurs au maximum peuvent se trouver simultanément sur le parcours. Lorsque les

coureurs ont atteint l'autre bout du parcours, ils reviennent au point de départ en passant derrière les tireurs et s'élancent une nouvelle fois sur le parcours. Chaque tour réalisé permet d'obtenir un point. Chaque lancer réussi entraîne un point en moins pour l'équipe du coureur touché.

Chaque coureur ne peut toutefois être touché qu'une seule fois par parcours. Quelle est l'équipe qui réalise le plus de points en cinq minutes ? Avant la compétition, certains membres d'une des équipes reçoivent l'autorisation de tirer avec leur main la plus forte.

Favoriser les compétences psychosociales : Gestion des sentiments

Etape 1 – Observation (perception)

- Quelqu'un a-t-il eu peur ? Le jeu était-il dangereux ?
- Quelqu'un a-t-il remarqué que certains joueurs ne respectaient pas les règles et trichaient ?

Etape 2 – Evaluation (discussion)

- Pourquoi est-il important de respecter les règles lors de tels jeux ?
- Qu'ont ressenti ceux d'entre vous qui ont remarqué la tricherie ? Avez-vous éprouvé du dépit, de la colère, etc. ?
- A-t-il été facile pour les tricheurs de contrevenir aux règles et de déclencher ce faisant de la frustration et de l'agressivité chez les autres ?
- Quelqu'un a-t-il essayé de rappeler les règles aux tricheurs ?
- L'un d'entre vous n'a-t-il pas pu s'empêcher de punir les tricheurs ?

Etape 3 – Conseil (autre action possible)

- Comment réagissez-vous, au quotidien, face aux violations de règles ?
- Imaginons qu'un joueur contrevienne régulièrement et intentionnellement aux règles. Comment pouvez-vous lui rappeler la nécessité d'adopter un comportement loyal ? Quelles réactions fonctionnent bien ? Quelles réactions sont moins appropriées ?

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>