

VALEUR DE L'OLYMPISME *AMITIÉ*

Bien s'entendre • Handball

Objectif

Comprendre que bien s'entendre avec autrui nécessite d'affirmer, de défendre ses idées, ses opinions, de négocier et de trouver un compromis.

Messages clés

- Une amitié forte et durable ne se construit pas avec un dominant qui décide et un dominé qui obéit. Chacun a le droit de s'exprimer, de défendre ses propres opinions, afin de confronter les idées de chacun.
- Il est important d'écouter l'avis de tous, de prendre en considération ce que pense autrui, pour ne pas engendrer de la frustration, de la colère.
- La négociation et le compromis sont essentiels dans toute relation avec autrui.



15-25 joueurs



6-11 ans



25x25 mètres



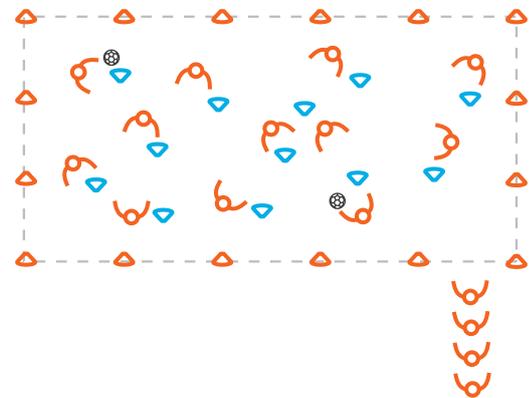
45 min



40 coupelles



2 ballons de hand



JEU SANS THÈME ⌚10

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possibles en touchant avec la balle les coupelles des adversaires, tout en protégeant la sienne.

CONSIGNES :

Ce jeu s'appuie sur les bases du handball, où chaque joueur individuellement défend son propre but (sa coupelle) et attaque les coupelles des autres.

Donner une coupelle aux trois quarts des enfants. Ils placent leur coupelle (à l'envers) où ils veulent sur le terrain de jeu.

Les joueurs avec des coupelles commencent sur le terrain, et essaient de toucher (en touchant ou en lançant) avec le ballon, les coupelles des adversaires. Ils doivent se faire des passes entre eux. Les joueurs qui n'ont pas de coupelle attendent sur la ligne extérieure en file indienne.

Lorsque le ballon touche la coupelle d'un joueur, le joueur dont la coupelle a été touchée doit la ramasser et la remettre au premier joueur de la file. Puis il se place à la fin de cette file d'attente. Le joueur qui a reçu la coupelle peut alors la placer n'importe où sur le terrain et commencer à jouer.

Comptage

- Un point gagné par le joueur qui touche une coupelle d'un adversaire. Chaque joueur compte ses points. Un arbitre est désigné pour faire appliquer les règles.

Règles

- Les coupelles doivent être espacées d'au moins un mètre de la ligne et des autres coupelles des joueurs. Une fois en place, on ne peut plus les déplacer.
- Un joueur ne peut pas viser sa propre coupelle.
- Les joueurs ont maximum 3 secondes et 2 pas lorsqu'ils ont le ballon. Pas de dribble autorisé. Aucun contact n'est permis. S'ils ne respectent pas une de ces règles, ils prennent leur coupelle, et la remettent au premier de la file d'attente.
- Si le ballon sort du terrain, le joueur le plus proche relance par une passe à un autre joueur.

Variables et conseils

- Si vous avez 25 enfants, vous pouvez installer 2 terrains séparés, avec 2 groupes de 12-14 enfants.
- Ajouter un second ballon sur le terrain.
- Introduire une règle obligeant tous les joueurs sur le terrain à être en mouvement.

JEU AVEC THÈME ⌚20

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possibles en négociant avec le maximum de joueurs.

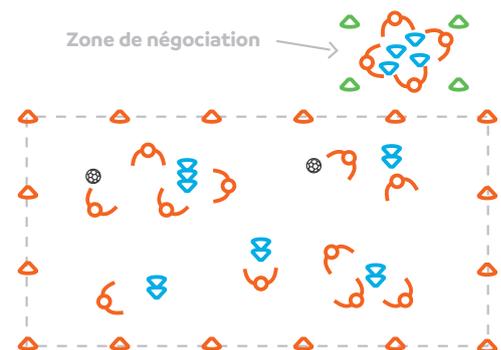
RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit toujours du même jeu, mais il n'y a plus de joueur en attente en dehors du terrain. Tous les joueurs ont une coupelle.

Au lieu de quitter le terrain quand leur coupelle est touchée, les joueurs doivent maintenant coopérer avec les joueurs ayant réussi à toucher leur coupelle. Le joueur dont la coupelle a été touchée doit la placer sur celle du joueur qui a touché sa coupelle; créant ainsi une tour commune.

Première partie (5min) : Les joueurs débutent la partie par équipe de 2 (soit vous qui faites les équipes, soit eux). Nous avons donc au départ sur le terrain uniquement des tours de 2 coupelles. Une fois qu'une tour commune est composée de quatre coupelles, les 4 joueurs doivent retirer leurs coupelles du terrain, aller dans la zone de négociation et trouver une entente sur la façon de diviser la tour. Il faut la diviser en 2 tours de deux coupelles. Puis pour chaque nouveau duo, ils doivent se mettre d'accord sur la stratégie et le lieu où déposer la nouvelle tour de 2 coupelles. Ils peuvent réintégrer le jeu une fois qu'ils se sont tous mis d'accord.

Deuxième partie (15min) : Changer les duos (toujours un départ avec des tours de 2 coupelles). Dès qu'une tour atteint 5 coupelles (minimums), les joueurs sortent avec leurs coupelles, et doivent diviser la tour en plusieurs tours, mais ne pouvant pas dépasser 3 coupelles. Les joueurs peuvent donc décider de créer des tours d'une, 2 ou 3 coupelles. Là encore, les joueurs doivent trouver un consensus sur la façon de diviser leur tour, sur le positionnement de leurs nouvelles tours et sur la stratégie (qui défend? qui attaque?) de chaque nouvelle équipe. Tous les joueurs doivent s'être mis d'accord avant de retourner sur le terrain.



Comptage

- Chaque joueur obtient des points dès lors qu'il sort du terrain pour négocier. Si la tour est de 7 coupelles (une tour de 2 qui récupère une tour de 2, puis une tour de 3), chacun des 7 joueurs obtient 7 points.

Variables et conseils

- Délimiter une ou 2 zone(s) de négociation en dehors du terrain.
- Pour la première partie, les 2 duos ne peuvent pas recomposer les mêmes duos lors de la division de la tour.
- Lorsque les joueurs d'une tour sortent négocier, ils doivent attendre une autre tour, afin de négocier avec eux. Avec l'obligation de faire des équipes mixtes. (Troisième partie).

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Comment avez-vous décidé de diviser vos tours communes ? Était-ce facile de vous mettre d'accord ?

Que ressentiez-vous quand les autres écoutaient ou n'écoutaient pas votre avis ? Pourquoi ?

Est-ce difficile de bien s'entendre avec les autres, avec ses amis ? Pourquoi ?

Pourquoi est-il crucial de bien s'entendre avec les autres tout en affirmant ses opinions et ses envies ?

POINTS CLÉS :

Le choix de la constitution des nouvelles équipes peut se faire sur des critères stratégiques mais aussi en fonction de ses amitiés. Plus nous sommes de personnes à devoir faire un choix, plus il y a d'avis, et plus le compromis et la négociation est difficile.

Négocier, c'est écouter et respecter les envies et les besoins des autres. Nous nous sentons valorisés quand on tient compte de nos opinions, mais lorsque l'on se rend compte que notre voix ne compte pas, nous pouvons éprouver de la frustration ou du désintéressement. La prise de décision ne peut pas toujours se faire par une seule et même personne, chacun doit pouvoir donner son avis, et être d'accord avec la décision prise. En partageant ses opinions et ses idées, ce qui n'est pas toujours évident, nous affirmons notre identité et développons notre personnalité.

Chacun a ses propres idées, sa propre personnalité, et trouver un terrain d'entente pour que chacun trouve sa place, soit d'accord peut être difficile. Il peut arriver de ne pas être d'accord avec une personne, un ami, mais par peur de sa réaction, nous n'affirmons pas notre désaccord. Dans toute amitié, chacun doit faire des concessions, ce qui n'est pas toujours évident car cela peut impliquer de ne pas faire ce que nous voulons, ce que nous aimons.

S'exprimer, avoir des opinions est un droit que nous devons préserver et défendre. C'est important de défendre ses idées afin d'être respectueux de soi-même, mais aussi envers les autres. Ne pas imposer ses idées, ses envies, mais les exposer, les défendre, tout en étant en capacité de négocier, de trouver un compromis permet à chacun de s'affirmer tout en maintenant une relation saine et non conflictuelle.