

VALEUR DE L'OLYMPISME AMITIÉ

Tous pour un, un pour tous • Netball

Objectif

Comprendre que faire partie d'une équipe comporte des avantages, mais nécessite également une attitude, un comportement approprié.

Messages clés

- Une équipe est un groupe de personnes qui partage le même objectif commun, et qui doit coopérer pour l'atteindre.
- Dans une équipe, un groupe, on vit ensemble des émotions positives comme négatives : la joie, la fierté, la déception, le découragement. Faire partie d'un groupe soudé et solidaire permet à chacun de mieux les gérer.



12-25 joueurs



6-11 ans



30x15 mètres



50 min



18 coupelles



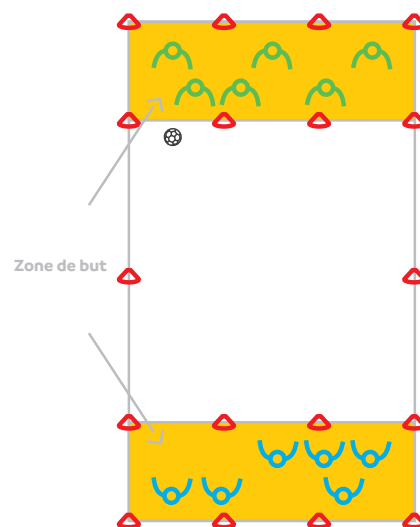
1 ballon de hand



2 jeux de chasubles



1 sifflet



JEU SANS THÈME 10

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possibles en passant la balle à un coéquipier placé dans la zone de but de l'équipe adverse.

CONSIGNES :

Ce jeu s'apparente au netball. Organiser le groupe en 2, 3 ou 4 équipes en fonction du nombre d'enfants (entre 6 et 8 joueurs par équipe). Chaque équipe choisit son capitaine.

Le jeu commence lorsque les deux équipes sont dans leurs propres zones de but. En effectuant des passes à la main, les coéquipiers doivent faire arriver le ballon dans la zone de but adverse pour pouvoir marquer. Si la balle est interceptée, les rôles changent : l'équipe ayant récupéré le ballon essaie à son tour de marquer dans la zone de but adverse.

Jouez une partie de deux mi-temps de 4 minutes, en échangeant les zones de but à la mi-temps.

Règles

- Le joueur en possession du ballon ne doit pas faire plus d'un pas.
- Les passes se font avec les 2 mains.
- Les joueurs n'ont le droit ni de dribbler, ni de tenir la balle pendant plus de 5 secondes.
- Les joueurs ne peuvent pas rester plus de 10 secondes dans les zones de but adverses.
- Les « intercepteurs » n'ont le droit ni de toucher les autres joueurs, ni d'attraper le ballon des mains des adversaires.
- Si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu par l'équipe adverse.
- Chaque fois qu'un but est marqué, la partie recommence : tous les joueurs reviennent dans leur zone de but. Le ballon revient à l'équipe qui vient de prendre un but.

Variables

- En fonction du nombre d'enfants, vous pouvez faire 3 équipes, avec 3 rotations de 3 minutes ; avec quatre équipes, lancer deux parties en parallèle si l'espace est suffisant.
- En fonction des aptitudes de vos enfants, vous pouvez utiliser des balles de tailles différentes ou faire une version « football » de cette activité.
- Pour les enfants de 6-8 ans, autoriser les joueurs à faire un maximum de trois pas avec le ballon.

JEU AVEC THÈME ⌚25

RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit toujours du même jeu. Jouer 6 minutes pour chaque phase avec 2 mi-temps de 3 minutes (avec une réflexion de 2 minutes par équipe avant chaque partie).

Première phase : Demandez à chaque joueur de définir un objectif individuel à atteindre à l'issue de la partie et d'en faire part à leur équipe. Ces objectifs peuvent être : de marquer un but en récupérant le ballon dans la zone de but adverse, d'intercepter au moins 3 ballons à l'équipe adverse, de défendre autour de ma zone de but, d'encourager mes coéquipiers, de faire au moins 5 passes, de ne perdre aucun ballon, ... Demandez à la fin de cette phase qui a réussi à l'atteindre.

Deuxième phase : Demandez aux capitaines de rester sur la touche pour cette phase du jeu. Les joueurs peuvent modifier leurs objectifs individuels. Les capitaines doivent encourager, organiser, conseiller leur équipe. Un des 2 capitaines encourage positivement son équipe (« bien joué! », « belle passe! », « ce n'est pas grave, la prochaine fois tu réussiras », « demandez plus le ballon pour aider le porteur du ballon », ...), tandis que l'autre capitaine encourage négativement son équipe, mais sans agressivité (« vous pouvez mieux faire! », « Expliquez-moi comment on peut manquer une passe aussi facile?! », « c'est complètement raté! », « tu n'auras jamais le ballon, tu ne bouges pas », ...). Échangez les rôles des capitaines à la mi-temps.

Troisième phase : Demandez à chaque équipe de convenir d'une stratégie commune pour le jeu en définissant un objectif d'équipe (ex : on va marquer 2 buts sans en prendre 1 seul), et des rôles précis pour chacun. Le capitaine joue de nouveau mais doit avec un rôle précis.

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Les encouragements des capitaines ont-ils influencé la façon dont l'équipe fonctionne ensemble? Pourquoi et comment?

Que signifie « faire partie d'une équipe » ?

Faire partie d'une équipe peut-il être le début d'une amitié? Pourquoi?

POINTS CLÉS :

L'encouragement, positif ou négatif, a un impact non négligeable sur la performance d'une équipe. Cela affecte la motivation, la façon dont les joueurs interagissent entre eux. Au cours de la partie, s'ils reçoivent des encouragements négatifs, ils se sentiront dévalorisés, engendrant de la démotivation, voire de la colère, de la frustration. C'est comme à l'école : si on vous dit que vous n'êtes pas bon en sport, vous pouvez être découragé et ne pas chercher à vous améliorer. Les pensées positives ont une grande influence sur vos comportements et vos résultats !

Faire partie d'une équipe, c'est coopérer et vivre-ensemble pour atteindre un objectif commun, avec des rôles prédéfinis pour chacun. Chaque joueur faisant partie d'une équipe aura son propre objectif, son propre rôle au service de l'équipe. Les buts et rôles individuels doivent contribuer à aider l'équipe à réussir, à gagner. Si chacun agit pour son propre intérêt personnel (comme lors de la phase 1), il ne peut pas y avoir d'esprit d'équipe, de réelle collaboration et d'entraide.

Avoir un but commun, et agir ensemble vers cet objectif crée un sentiment d'appartenance à un groupe. Les émotions ressenties par chacun, positives ou négatives, seront mieux vécues si le groupe est solidaire et soudé. C'est dans un climat serein et serein que les amitiés se créent et évoluent au sein d'un groupe.