

Journées départementales « Foot à l'USEP »

Défi coopétitif



1) Principes et hypothèses du projet

- le « **défi coopétitif** » : une **alternative pédagogique** utilisant à la fois compétition et la coopération.
- Le mot « défi » doit progressivement passer, pour la classe, du sens habituel d'un « défi que l'on lance à un autre » à « **un défi que l'on se lance à soi-même** ».
- **L'adversaire est donc celui qui nous aide à progresser** et non celui que l'on cherche simplement à vaincre.
- Le plaisir de gagner doit s'ancrer sur le caractère incertain du résultat.
- Cette formule de rencontre est fondée sur le concept **d'équité**, conçu comme forme supérieure de l'égalité (≠ charité)

2) Les modalités du défi

- Doivent représenter une forme de **justice**, au service des moins compétents
 - centrée sur des **critères objectifs** prenant en compte les différences de manière explicite.
 - inversant la logique habituelle : c'est la « victime qui réclame justice ».
 - demandée par « les plus forts » afin d'aider « les plus faibles » à progresser et de progresser eux-mêmes en remettant leur victoire en jeu dans une confrontation plus difficile, donc plus valorisante
- Le défi coopétitif repose donc sur **un système ludique** (Ti'coup d'pouce/ti coup d'éclat)
 - permettant au groupe qui mène au score d'agir sur le rapport de force.
 - donnant aux élèves ce pouvoir soit de simplifier soit de complexifier la tâche pour en atteindre le but
- La modification des règles est un moyen de permettre à l'enfant de s'approprier les variables de la situation mais ne peut présager avec certitude du résultat à venir.

3) Une dynamique d'apprentissage en EPS centrée sur l'émulation

- **L'enjeu**, présenté dans le cadre d'un projet collectif, doit être **visé par chacun** et il doit clairement apparaître, au départ, « **atteignable par tous** ».

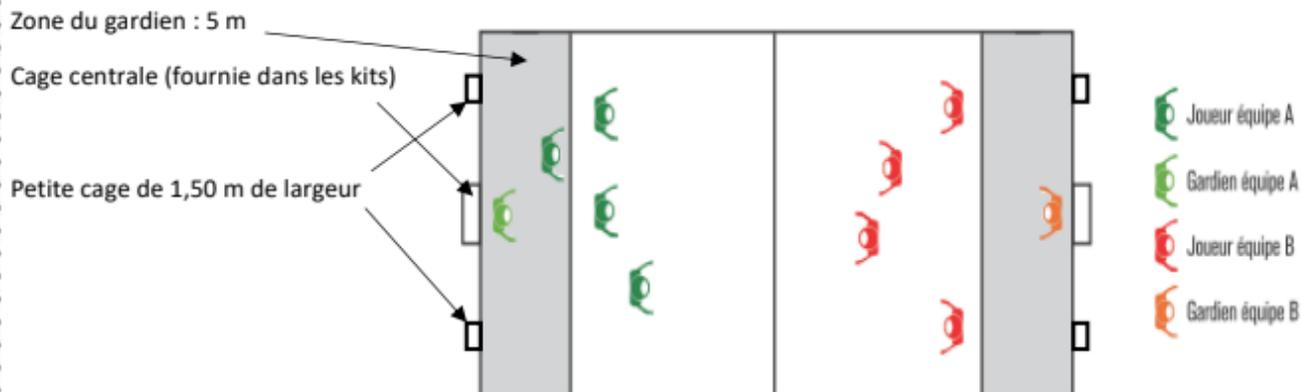
- L'investissement durable des enfants dans une situation donnée dépend de leur **réussite** : Tous les enfants doivent avoir et conserver **les mêmes chances de gagner ou de perdre**, tout au long du processus d'apprentissage. Le groupe qui perd à un moment donné doit pouvoir espérer gagner ultérieurement
- Les différences de compétences initiales entre enfants ne se compensent pas toujours par l'apprentissage. Parfois même, elles augmentent. Cette **prise en compte des différences** est donc fondamentale.
- La règle qui préside à la confrontation doit être modifiable, de manière à rééquilibrer le rapport de force et permettre une nouvelle remise en jeu. La règle n'est que l'expression du ciment social, c'est-à-dire de ce qui nous relie. Elle ne peut être strictement imposée, par la norme sociale sportive. Considérée comme un absolu ou une référence indépassable.

4) Au final, pourquoi faire ?

- Maintenir l'intérêt et la motivation chez les élèves
- Permettre à chaque élève de progresser selon son niveau de pratique
- Mettre en œuvre le principe d'équité
- Rechercher le dépassement de soi (= défi individuel et collectif) et améliorer l'estime de soi
- Prendre en compte davantage la notion de groupe (nécessité de tenir compte de son équipe) → inclusion
- Comprendre l'intérêt de jouer avec l'adversaire (et pas uniquement contre)
- Développer la coopération, la cohésion et les stratégies collectives
- Gagner ou perdre en progressant

5) Organisation du défi coopératif pour les rencontres départementales foot à l'USEP :

Le dispositif : 3 cages dans chaque camp (1 grande centrale, 2 petites latérales)



Règles spécifiques : « Coups d’pouce » et « Coups d’éclat »

- 1 but marqué dans la grande cage centrale vaut 2 points, dans une petite cage 1 point.
- L'équipe qui marque 2 buts consécutifs (indifféremment à 1 point ou à 2 points) propose une carte Coup d'éclat et une carte Coup d'pouce à l'équipe adverse pour rééquilibrer le rapport de force.
- L'équipe adverse choisit une des deux cartes. Si aucune carte ne lui convient, l'arbitre procède à un tirage au sort parmi toutes les cartes.
- Tout au long de la partie, les cartes sont cumulées ; une carte est valable pour tout le reste du match. Elle n'est utilisée que par une équipe (une fois choisie, elle est retirée du tas pour les choix suivants)
- Les cartes sont disponibles en pièce jointe.