



LES DEFIS COOPETITIFS

Concernant les matchs, les défis coopétitifs (©Equipe EPS du Tarn) permettent de compenser les inégalités de niveau par une évolution des règles en cours de jeu laissant à chacun la possibilité de gagner. Ainsi, tout en favorisant l'intégration des règles par les participants et le respect des différences, on maintient l'intérêt d'une partie en rééquilibrant au besoin le rapport de force entre les deux équipes.

Comme dans un jeu de société, des cartes baptisées « coup d'éclat » et « coup de pouce » sont mises à disposition des deux équipes. L'équipe qui domine au score a le choix entre deux options : rendre la confrontation plus difficile pour elle en élevant le niveau d'exigence de sa réussite (« coup d'éclat ») ou permettre à l'autre équipe de marquer plus facilement (« coup de pouce »). Le principe étant de maintenir l'enjeu (l'incertitude du résultat) et la motivation collective et individuelle tout au long du match. Comme pour l'arbitrage, la conduite de ce dispositif se fait dès la première séance et tout au long du cycle d'apprentissage pour que les enfants s'approprient les cartes « coup de pouce » et « coup d'éclat ».

Lorsqu'une équipe marque 2 essais consécutifs, l'arbitre stoppe le match et l'équipe qui a marqué les deux essais consécutifs choisit 1 carte coup d'éclat et une carte coup de pouce. Ces deux cartes sont alors proposées à l'équipe adverse qui devra choisir le coup de pouce ou le coup d'éclat.



COUP D'POUCE

Vous avancez de 5 m à chaque remise en jeu.



COUP D'POUCE

Votre zone d'en-but (E) est avancée (EA).



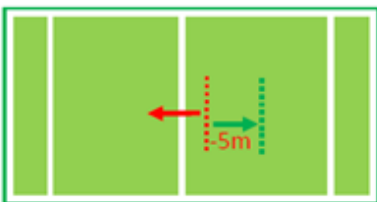
COUP D'POUCE

Vous faites toutes vos remises en jeu dans notre camp



COUP D'ECLAT

Nous reculons de 5 m à chaque remise en jeu.



COUP D'ECLAT

Une fois touché, le joueur doit revenir dans son en-but.



COUP D'ECLAT

Nous faisons toutes nos remises en jeu dans notre camp

