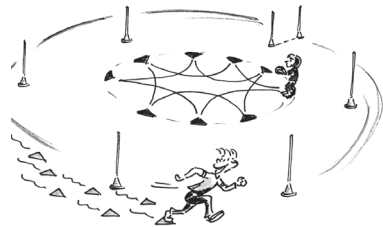


Je me comporte avec fair-play!



Lancer en étoile

Comment? Pendant qu'une équipe (placée à l'extérieur) tente d'effectuer le plus de tours possibles, l'autre équipe forme un cercle à l'intérieur de ce parcours de course. Chaque joueur lance toujours la balle au même coéquipier qui se trouve en face de lui. L'ordre des passes devrait permettre de former une sorte d'étoile (vu d'en haut). Lorsque le dernier joueur de l'équipe située à l'intérieur a reçu la balle, l'étoile est terminée. Chaque étoile terminée permet à l'équipe d'obtenir autant de points qu'elle compte de membres. Chaque joueur de l'équipe externe remporte un point par tour achevé. Tout le monde commence en même temps. Les rôles sont ensuite échangés. Quelle équipe totalise le plus de points?

Remarque: il est convenu en secret avec la première équipe que, pendant les passes, la balle serait renvoyée plusieurs fois au point de départ par le biais d'un raccourci.

Matériel: 1 petite balle (par ex. balle de tennis), des piquets ou du matériel similaire pour baliser le parcours.



Ballon joker

Comment? Former deux équipes (de huit à dix joueurs chacune). Il y a en plus trois jokers qui se trouvent dans une «forteresse» fixe (2 m x 2 m), dans laquelle les autres joueurs ne peuvent pas pénétrer. La première équipe tente de se faire cinq passes avec le ballon, sans que celui-ci touche le sol ou soit intercepté par l'équipe adverse. Cette équipe peut ensuite passer le ballon au premier joker, qui le lance au deuxième, qui à son tour le lance au troisième.

Si le troisième joker parvient à nouveau à lancer le ballon à un joueur de la première équipe, celle-ci obtient un point. Les joueurs ne peuvent pas faire plus de trois pas avec le ballon et ne peuvent pas le garder plus de trois secondes en main. Si l'équipe adverse intercepte le ballon, elle peut à son tour essayer de récolter des points. Quelle équipe totalise en premier 10 points?

Remarque: avant le début du jeu, il est convenu en secret avec les jokers qu'ils lancent intentionnellement le ballon à la mauvaise équipe, et ce à plusieurs reprises.

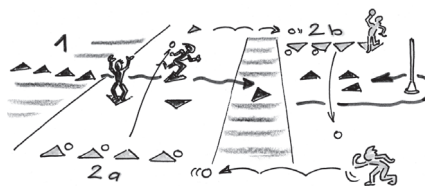
Matériel: 1 balle molle ou ballon de volley, 12 cônes de marquage.

Dans le mille

Comment? Les coureurs de l'équipe 1 doivent s'élancer du point de départ jusqu'à un terrain neutre, tourner autour d'un piquet et revenir au point de départ sans être touché par les balles de l'équipe 2 (lanceurs). L'équipe 1 désigne au préalable quatre «boucliers», qui tentent de contrer les balles lancées pour que leurs coureurs ne soient pas touchés. Quatre coureurs au maximum peuvent être en route en même temps. La moitié de l'équipe 2, placée à une distance de 5 m, tire sur les coureurs depuis le côté droit, l'autre moitié tire depuis le côté gauche situé de l'autre côté de la zone neutre. Dans la zone neutre, aucune touche ne compte. Les balles doivent être lancées de la «mauvaise» main. Lorsque tous les coureurs ont atteint l'arrivée, le chronomètre est arrêté. quinze secondes supplémentaires sont ajoutées par touche. Ensuite, les équipes échangent leurs rôles. Quelle équipe a été la plus rapide dans l'ensemble?

Remarque: avant la compétition, il est convenu en secret avec certains joueurs de l'équipe 2 qu'ils visent les jambes des adversaires en utilisant leur «bonne» main.

Matériel: 1 balle (molle) par joueur de l'équipe 1 et 1 piquet.



Danse sur la corde

Comment? Tous les joueurs ont une corde à sauter et se groupent deux par deux. Les joueurs se placent sur une ligne. Les deux cordes à sauter sont enlacées deux fois l'une dans l'autre. Les deux joueurs tiennent chacun leurs deux bouts de corde. Au signal de départ, ils tentent de déséquilibrer leur coéquipier, qui se trouve être l'adversaire, en tirant sur la corde différemment avec chaque bras.

Celui qui quitte la ligne a perdu.

Remarque: mode «best-of-five».

Matériel: 1 corde (corde à sauter) par joueur, évt. cônes de marquage.

A vos marques...

Comment? Quatre équipes se placent chacune derrière un piquet dans un coin du terrain de jeu (env. 40 x 20 m). Un cône de marquage, qui doit être contourné, se trouve en face de chaque équipe (à une distance d'env. 15 m). Les directives sont les suivantes:

1^{er} tour = 1 joueur; 2^e tour = 2 joueurs; 3^e tour = 3 joueurs; 4^e tour = 4 joueurs; 5^e tour = 3 joueurs; 6^e tour = 2 joueurs; 7^e tour = 1 joueur; 8^e tour = toute l'équipe. Les joueurs qui courent ensemble (groupe) se tiennent par la main.

Lorsque le dernier joueur d'un groupe se trouve derrière le piquet, le tour suivant peut être entamé. L'équipe qui termine les huit tours en premier a gagné.

Remarque: avant la compétition, il est convenu en secret avec une équipe que ses groupes déplacent discrètement le marquage de quelques centimètres en direction de l'équipe à chacun de leur passage afin de progressivement réduire la distance du sprint.

Matériel: 8 cônes de marquage.

Passe

Comment? Un parcours de slalom irrégulier est tracé (longueur env. 30 m; nombre de piquets de slalom = nombre de joueurs d'une équipe). Les joueurs d'une équipe se dirigent chacun vers un piquet de slalom avec un ballon. Ils se placent à environ 3 m du piquet.

L'autre équipe effectue le slalom. Au signal de départ, le premier coureur se dirige vers le premier piquet de slalom, réceptionne une passe d'un «adversaire» posté à cet endroit et doit tout de suite renvoyer la balle. Le deuxième joueur peut ensuite démarrer, etc. Quelle équipe prendra le moins de temps pour effectuer le slalom?

Remarque: avec des petites équipes, la course peut être effectuée deux à trois fois.

Matériel: 1 ballon par joueur (d'une équipe), 10 à 15 piquets (évt. cônes de marquage).

Réflexion

► Réunir tout le groupe, échanger les expériences. Désigner éventuellement le vainqueur.

Questions

- Tout le monde s'est-il comporté avec fair-play?
 - Comment l'équipe «dupée» a-t-elle réagi?
- Et les gagnants?
- Voyez-vous un rapport avec l'un des engagements de «cool and clean»?

Messages principaux

- Une compétition loyale n'est possible que si tous les joueurs respectent les règles du jeu.
- Une victoire est réjouissante uniquement lorsqu'elle a été obtenue par des moyens loyaux.
- Une infraction aux règles du jeu doit être sanctionnée.