

La joute

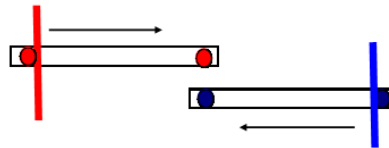
Origine du jeu :

N'est pas sétois qui n'a pas jouté" a-t-on l'habitude de dire à Sète. »
La joute se jouera ici en équilibre sur une poutre et non sur un bateau.



L'objectif : est de déséquilibrer son adversaire pour le faire tomber « à l'eau » !, ici au sol.

Le matériel : deux poutres basses, deux « lances », ici objet en mousse type (frite de piscine ou joute matelassée)



Règles du jeu :

- Les jouteurs sont en équilibre sur une poutre. Les jouteurs jouent l'un contre l'autre.
- Monter sur la poutre, marcher jusqu'à l'extrémité de la poutre, se mettre en position de fente avant.
- Un arbitre annonce « Etes-vous prêts !!! Jouez !!! ».
- Chaque joueur se sert de sa lance (coton tige géant) pour pousser le jouteur adverse, le déséquilibrer voir le faire tomber. **Pas la tête !!!!**
Le vainqueur est celui qui reste sur la poutre après l'assaut.
- La partie se joue en 2 manches et une belle s'il y a lieu.

Les fondamentaux du coup d'éclat et du coup de pouce

1 – C'est un nouveau défi pour chacun. Le coup d'éclat exige plus pour le joueur ou l'équipe. Il n'est pas une pénalité. Le coup de pouce est accepté par le joueur ou l'équipe de joueurs et permet de rechercher de nouvelles stratégies ou faciliter celle envisagée.

2 – La négociation des coups de pouce et/ou coup d'éclat se fait avec les joueurs en fonction des observations. Leur élaboration participe à l'apprentissage lors du travail préparatoire à la rencontre.

3 – L'adulte doit alors avoir une connaissance précise de l'activité pour que les coups de pouce et/ou d'éclat favorisent l'apprentissage.

3 – Il est intéressant de se constituer une « boîte défi coopétitif » contenant ensuite les divers coups de pouce et coups d'éclat pour la rencontre sportive.