



# PRESENTATION DE DEFIS COOPETITIFS

---

## *L'objectif des défis coopétitifs*

---

C'est faire du sport en s'appuyant sur 2 ressorts : la compétition et la coopération.

Prendre plaisir en pratiquant une APS est un levier essentiel **à condition de tenir compte des différences entre les enfants.**

**Le défi** : le défi que l'on lance à un autre !!! le défi que l'on lance à soi-même !!!

**Pourquoi ???** Cela permet de rééquilibrer le rapport de force entre les enfants, les équipes. Les différentes situations proposées sont porteuses de « justice ».

La modification des règles est **un moyen** pour que les enfants s'approprient les variables de la situation **en élaborant des stratégies** (défi supplémentaire ou coup d'éclat) ou **en exploitant le bénéfice** d'un avantage (coup de pouce).

On peut se rendre compte que le défi permet de créer une dynamique ludique autour de l'APS ainsi que le fait de dédramatiser les résultats. Les enfants acceptent volontiers quand ils comprennent qu'en rééquilibrant les forces le jeu devient plus amusant des deux côtés. Cela permet aussi d'entretenir une incertitude sur le résultat.

D'où l'intérêt de faire participer les enfants à la création des cartes par la suite !!!

---

## *Les fondamentaux*

### *u 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.

---

## Exemples

---

**Attention, ces exemples répondent à des observations réalisés avec les participants à l'activité et sont construits à partir des situations particulières rencontrées**

### TCHOUKBALL

Exemple de

#### **COUP D'ECLAT**

Un joueur en moins dans l'équipe

Il faut que tous les membres de l'équipe touchent la balle avant de tirer

Le point est marqué si le ballon rebondit en diagonale

Après sa passe, le joueur doit toucher le plot vert

Passer au plot vert avant de marquer

Tirer avec sa mauvaise main

L'équipe ne peut marquer sur la tchouk qu'au niveau de la puce rouge

Pour marquer, il faut que le ballon rebondisse dans la zone orange

Un joueur doit rester assis sur une chaise, le ballon doit passer au moins une fois dans ses mains

...

Exemple de

#### **COUP DE POUCE**

La zone interdite est réduite

5 passes autorisées

Le point est gagné si le tir touche le cadre du tchouk

Changer de ballon = en prendre un plus gros

5 pas maximum avant de tirer ou de passer

Si un joueur de l'équipe adverse a le ballon, on doit le toucher pour qu'il soit glacé 3 secondes

...

### SARBACANE

Exemple de

#### **COUP D'ECLAT**

Seul un coéquipier peut tenir la sarbacane !

Se reculer d'une puce

Se tenir sur 1 jambe

Annoncer une couleur avant de tirer, si réussi 20 points – si autre couleur 10 points

Après avoir visé, ferme les yeux 3 secondes et tire

Tirer accroupi

Ne garder que la main la plus proche de la bouche

...

Exemple de

#### **COUP DE POUCE**

2 flèches bonus pour l'équipe

**Joker annonce** !!! ma prochaine flèche compte double (pour chaque joueur)

Doubler le score du moins performant de l'équipe

S'avancer d'une puce

Grossir la cible.

## FOOTBALL

### Exemple de **COUP D'ECLAT**

Un des joueurs n'a pas le droit de défendre. Il fait la STATUE quand nous n'avons pas de ballon  
Faire 6 passes minimum avant de marquer un but  
Deux de nos joueurs jouent avec les mains liées  
Nous ne pouvons plus faire de passe vers l'arrière  
Faire passes en alternant : une fille – un garçon – une fille – un garçon – une fille ....  
Lorsque nous interceptons le ballon, nous devons repartir de notre ligne de fond  
Le gardien ne peut envoyer le ballon qu'à la main  
Agrandir la largeur des buts

...

### Exemple de **COUP DE POUCE**

Tous les ballons qui sortent du terrain !!! Toutes les remises en jeu sont pour nous !!  
Diminuer la largeur des buts  
Un remplaçant vient renforcer votre équipe en tant que joueur de champ supplémentaire.  
Désigner un joueur de l'autre équipe qui n'aura pas le droit de marquer un but.  
Vous récupérez le ballon lorsque vous interceptez (une seule fois par attaque)  
Nous échangeons un joueur.

...

## PASSE A 5

### Exemple de **COUP D'ECLAT**

Le dernier joueur à recevoir la ballon doit être positionné dans un angle du terrain (cerceau)  
Jouer uniquement dans la moitié du terrain  
Ne pas refaire la passe au camarade qui m'a envoyé le ballon  
Un joueur sort du terrain  
Utiliser un ballon plus gros  
Faire 6 passes pour gagner la manche  
Le joueur est « en statue » et il doit réceptionner la dernière passe.  
2 joueurs sont « en statut » et le ballon doit obligatoirement passer par les 2 joueurs gelés  
Organiser les passes : une fille, un garçon, une fille, un garçon  
Après une passe aller faire le tour du plot orange  
Tous les joueurs doivent lancer le ballon de « leur mauvaise main ».

### Exemple de **COUP DE POUCE**

Faire 4 passes au lieu de 5 passes pour gagner la manche  
Un joueur adverse est glacé (il n'a pas le droit de bouger) mais il joue quand même  
Deux joueurs adverses sont glacés  
Tous les joueurs de votre équipe peuvent courir lorsqu'ils ont le ballon, les passes peuvent se faire en mouvement.  
Agrandir le terrain 1 m en longueur et 1 m en largeur  
Les passes avec rebond sont autorisées  
Nous échangeons un joueur  
Utiliser un plus petit ballon  
Les joueurs de votre équipe peuvent faire 3 pas lorsqu'ils ont le ballon  
Un remplaçant renforce votre équipe en tant que joueur supplémentaire.