

Vers le Fair-Play

Aborde l'apprentissage du fair-play sous trois aspects : faire jouer tout le monde, respecter les règles, accepter la défaite.

Voici trois aspects du fair-play à mettre en évidence aux yeux des enfants.

Chacun de ces aspects doit être :
- abordé plusieurs fois,
- entraîné sous plusieurs formes,
- rediscuté après le jeu en vue de son application lors d'une leçon suivante.

1. Faire jouer tout le monde

Jouer avec tous (forts, faibles, garçons, filles, ...) afin que chacun ait du plaisir.

- 1-2P : - 1 c'est assez, 2 c'est trop (remplacer ceux qui ont peu bougé).
- 3-4P : - Balle assise avec cadeaux (sauver ceux qui sont assis depuis longtemps).
- Poursuite par couple (jouer avec tout le monde)
- Ballon par-dessus la corde, 2 contre 2 ou plus (laisser jouer l'autre).
- 5-6P : - Balle assise par équipes (sauver ses coéquipiers avant de toucher les adversaires).

2. Ne pas transgresser les règles

Tout en jouant avec enthousiasme, réussir à respecter les règles fixées.

- 1-2P : - Fête de tirs (lancer sans dépasser la ligne).
- Remplir la corbeille (respecter la façon de ramener les balles).
- 3-4P : - La bataille des balles (respecter le signal de fin, la façon de lancer).
- Poursuite hôtepital (respecter la tenue du "sparadrap").
- 5-6P : - Ballon tiré dans le cercle (respecter la ligne, la façon de lancer).

3. Admettre d'avoir perdu

Surmonter son envie de gagner, pour être honnête.

- 1-2P : -Poursuite simple (accepter d'être touché).
- 3-4P : - Ensorceler (accepter de rester ensorcelé).
- Poursuite perchée (accepter lorsque l'on est touché à la limite du perchoir).
- L'étang et les grenouilles (admettre que l'on est touché).
- 5-6P : - La pantoufle volée (jouer par deux sans autre arbitre).
- Jour et nuit (accepter d'avoir perdu lorsque l'on est touché à la limite).
- Ballon tiré dans le cercle (accepter d'être touché, le dire et compter).
- La chasse aux scalps (accepter de perdre son sautoir).