

# Analyse du jeu «Prisonniers de la sphère» selon les quatre piliers de l'apprentissage

Vidéo

[Déroutement du jeu](#)  
[«Prisonniers de la sphère»](#)



## 1 – Attention

- Choisir un nom de jeu attrayant: «Prisonniers de la sphère», éven. utiliser une photo.
- Captiver à l'aide d'un scénario: les joueurs sont des prisonniers. Par deux, ils font des passes au «garde» de la sphère pour pouvoir s'échapper de celle-ci.
- Challenge: 3 passes = 1 point, 3 points = libération.
- Compétition: organiser le jeu sur plusieurs cercles (quart de finale, demi-finale, finale).
- Objectifs: apprendre à partager le puck sous pression adverse et à ne pas s'en débarrasser.

## 4 – Consolidation

- Ce jeu favorise la répétition, donc l'automatisation.
- L'entraîneur laisse faire.
- Les erreurs sont inévitables: elles garantissent de nombreuses expériences motrices en peu de temps et participent ainsi à un bon apprentissage.

## 2 – Engagement actif

- Si les joueurs sont motivés, le mouvement devient implicite dans ce jeu.
- Pas de colonnes, ni longues explications! Le déroulement du jeu est expliqué une seule fois dans les vestiaires.
- Adapter l'intensité: le «garde» de la sphère peut décider de faire une pause à tout moment.
- Essayer d'équilibrer les équipes.

## 3 – Retour d'informations

- Les feed-back sont immédiats et ils émanent du contexte:
  - Le joueur perd le contrôle du puck, la possession change d'équipe.
  - Le puck traverse la ligne, la possession change aussi d'équipe.
  - Le joker compte les passes à voix haute.
  - Les points (respectivement la victoire) sont des feed-back immédiats.
- L'entraîneur contrôle les points clés et transmet des feedback positifs.

