

Fair-play: Ballon joker

Une seule personne suffit à fausser le bon déroulement d'un jeu. Dans cet exercice, les joueurs sont dupés par un traître dans leurs propres rangs.

Former deux équipes (de huit à dix joueurs chacune). Il y a en plus trois jokers qui se trouvent dans une «forteresse» fixe (2 × 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: Une balle molle ou ballon de volley, 12 cônes de marquage

Réflexion

Au terme de la leçon ou de l'entraînement, le groupe se réunit et échange leurs expériences. Ensemble, ils répondent à certaines questions: Tout le monde s'est-il comporté avec fair-play? Comment l'équipe «dupée» a-t-elle réagi? Et les gagnants?

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.

Source: [avec la collaboration de «cool & clean»](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO