

# Manifestations sportives – Bonnes pratiques: Formes de tournoi

Les tournois de jeux collectifs, une tradition pour de nombreuses écoles, représentent un moment fort des journées sportives. Leur réussite dépend en grande partie de la forme d'organisation choisie. Les exemples présentés ici privilégient les rencontres sans arbitres. Les élèves apprennent ainsi à respecter les règles de jeu de même que leurs camarades (fair-play).

## Carte d'abonnement



Cette forme d'organisation convient aussi bien aux équipes déjà constituées qu'aux nouvelles constellations. On recompose les équipes après chaque match. Plusieurs jeux, idéalement des formes connues ou simples à comprendre, figurent au programme. Les joueurs choisissent des coéquipiers/ères, des adversaires et un jeu. Ils discutent des règles et se lancent dans l'activité, par exemple une mini-balle au poing en 1:1, 2:2, 3:3 ou même 2:3.

Après le temps réglementaire, le résultat est noté sur l'abonnement. Le prochain match commence avec des nouvelles équipes et un autre jeu. Il est aussi possible de répéter plusieurs fois le même jeu. Ces résultats sont notés au moment du choix.

Le modèle d'abonnement est pensé pour des groupes de 20-40 personnes et l'activité peut se déployer dans une salle simple (entrée et local des engins compris). Pour des effectifs plus importants disposant d'espace supplémentaire, on peut doubler l'offre ou proposer d'autres formes de jeux.

## Equilibre des forces



Le jeu procure du plaisir à condition que l'adversaire soit d'un niveau similaire. Le tirage au sort avec des rondelles en carton constitue une alternative aux outils numériques.

Les équipes (ou les joueurs/ses pour un concours individuel) reçoivent une **rondelle en carton** d'une certaine couleur (ou cartes de jass, images d'animaux, etc.). Les terrains de jeu sont dessinés sur une grande affiche et on y accroche les rondelles pour le tirage au sort des matchs. Dans l'idéal, toutes les équipes jouent simultanément. Les joueurs/ses rejoignent le terrain correspondant à leur carton pour y affronter l'équipe adverse. Après chaque partie (4 à 8 minutes), les équipes prennent leur carton et le déposent dans l'un des deux gobelets en fonction du résultat: match perdu = gobelet 0; match gagné = gobelet 1; égalité: jouer jusqu'au prochain point/but ou se départager à feuille-caillou-ciseau.

L'enseignant-e tire au sort les prochains matchs qui opposent les équipes gagnantes entre elles (gobelet 1) et les perdantes (gobelet 0). Si une équipe se retrouve sans adversaire, elle gagne par forfait. A la fin du match, les équipes (ou les joueurs/ses) déposent leur carton dans le gobelet correspondant: aucune victoire = gobelet 0; une victoire = gobelet 1; deux victoires = gobelet 2. Un nouveau gobelet est ajouté après chaque match.

A télécharger: [Formes de tournoi](#) (pdf)

### Autres suggestions

- Badminton – [Shuttle Time](#) (pdf)
- Balle au poing – [It's Fistball time](#) (en allemand)
- Tournois – [Formes et plans](#)
- Frisbee – [Ultimate](#) (pdf)

---

Source: Sarah Wacker, HEP Thurgovie



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Office fédéral du sport OFSPO**