

## Travail d'équipe gagnant: Principe du jeu

«Schlag den Star» (Star à battre) est un célèbre jeu télévisé allemand dans lequel s'affrontent deux personnes connues au travers de jeux et de défis. Les compétitions peuvent être de nature sportive, intellectuelle ou basées sur l'adresse. L'objectif consiste alors à remporter le plus de jeux et de défis pour devenir la nouvelle «star». Cette émission-jeu se prête idéalement à l'enseignement de l'éducation physique.



La diversité des jeux et les défis inattendus qui rythment l'émission la rendent d'autant plus captivante et divertissante. Les participants y sont amenés à rivaliser d'adresse, à adopter le comportement tactique adéquat et à exploiter leurs nombreuses capacités motrices. L'adaptation de la version télévisée à la leçon d'éducation physique implique parfois quelques ajustements.

### Déroulement

- Remplacer les joueurs par deux (trois ou quatre) équipes qui s'affrontent dans le cadre de compétitions (jeux et défis).
- Redéfinir les équipes avant chaque compétition pour ouvrir de nouvelles perspectives.
- Offrir la possibilité aux élèves de marquer des points individuellement au fil des compétitions pour permettre à la fin de la leçon à chacun-e de devenir la nouvelle «star».
- Garder le système de points du jeu télévisé originel: gagner le 1<sup>er</sup> match = 1 point, gagner le 2<sup>e</sup> match = 2 points, etc.

## Préparation

- Établir une liste de jeux ou de défis tirés de la pratique (env. cinq à sept jeux d'équipe pour une leçon double, y compris structure, explications et analyse).
- Demander aux élèves d'écrire leur nom sur un tableau (tableau de conférence ou tableau blanc) sur lequel seront ensuite notés leurs points.
- Déterminer la méthode utilisée pour constituer les équipes, préparer le matériel et les ressources nécessaires en fonction des objectifs d'apprentissage.

## Sélection des jeux/défis

Liste des points à prendre en considération:

- Capacités, aptitudes et besoins divers de la classe ainsi que des élèves eux-mêmes
- Augmentation progressive de l'intensité (rythme) et utilisation judicieuse du matériel
- Exigences variées et multiples
- Durée des divers jeux
- Compétences concernées
- Possibilité d'adaptation et d'évolution des jeux présentés
- Intégration possible de ses propres jeux et d'autres jeux

## Réalisation

- Changer les équipes avant chaque jeu (p. ex. utiliser des cartes de jass pour les composer).
- Expliquer l'objectif et les règles du jeu de manière brève et concise.
- Laisser, à chaque fois, assez de temps aux équipes pour discuter des stratégies et définir des tactiques (à discuter préalablement de la possibilité de s'entraîner ou non).
- Les équipes s'affrontent dans le cadre des jeux et des défis définis.
- Additionner les points au fil des compétitions et noter, à chaque fois, les points obtenus par chaque élève sur le tableau.
- L'élève avec le plus de points remporte la compétition. Il ou elle devient alors la nouvelle «star».

## Réflexion et conclusion

Une réflexion s'impose à la fin de tous les défis ou après un jeu, si nécessaire. Les élèves sont alors invités à partager leurs expériences et leurs idées: qu'ont-ils retiré des diverses activités? Quelle tactique ont-ils adoptée? Et quelles difficultés ont-ils dû surmonter?

La réflexion en question peut également porter sur les rôles joués, le comportement d'équipe ainsi que les points forts et les points faibles de l'équipe. Il importe toutefois de toujours veiller à ce qu'elle se déroule dans une atmosphère neutre propice aux échanges, à la discussion et aux feed-back constructifs. Les élèves pourront ensuite reprendre les conclusions tirées de cette réflexion dans leur vie professionnelle.

## Adaptations possibles

Les méthodes utilisées pour constituer les équipes peuvent changer en fonction des besoins comme des prédispositions des élèves. Toutefois, il est aussi possible de garder les mêmes équipes pendant toute la leçon pour mieux observer l'évolution des comportements au sein même de l'équipe. L'équipe qui aura marqué le plus de points deviendra alors la nouvelle «star». Nombre de jeux sont également envisageables avec trois ou quatre équipes.

Si le choix des jeux peut répondre à l'envie de mettre un sport en évidence (p. ex. le football), il peut aussi s'expliquer par le souci de simplifier l'organisation (p. ex. l'utilisation du matériel). Sans compter qu'envisager, sous un autre aspect, une multitude de tâches différentes avec le même matériel peut aussi être une approche intéressante.

Le système de points peut lui aussi varier: il peut être adapté à la difficulté des tâches (p. ex. jeu facile = 1 point, plus ou moins facile = 2 points, difficile = 3 points) ou correspondre à un classement (1<sup>re</sup> place = 3 points, 2<sup>e</sup> place = 2 points, 3<sup>e</sup> place = 3 points). Il est également possible, dans les tâches d'équipe, d'attribuer un rôle aux élèves, qui tenteront alors de s'en acquitter le plus consciencieusement possible.

## Particularités

- Joker: chaque équipe peut recourir une fois pendant les jeux à un joker pour doubler les points d'un défi particulier.
- Tour surprise: chaque équipe peut confier une tâche particulière sous la forme d'une compétition à l'autre équipe.
- Marché des transferts: chaque équipe peut débaucher un membre de l'autre équipe avant un jeu en particulier.
- Concert à la demande: quand un-e élève tire une certaine carte, il ou elle peut choisir son équipe poussant ainsi un joueur ou une joueuse de cette équipe vers la sortie.

## Répéter ou varier, une ou plusieurs fois

Nombreuses sont les possibilités de reprendre le jeu télévisé dans le cadre de l'enseignement de l'éducation physique dans les écoles professionnelles. Proposé dans le cadre d'une (double) leçon unique, il constituera une activité ludique à caractère exceptionnel. Organisé plusieurs fois par année, il pourra soit rester identique pour permettre aux élèves d'engranger de l'expérience et aux enseignants de gagner du temps (les exercices ne devant pas être réexpliqués chaque fois), soit changer pour susciter l'intérêt des participants tout en poursuivant toujours le même objectif.

Les propositions de jeux ci-dessous répondent aux critères mentionnés et ont fait leurs preuves dans la pratique (double leçon):

### 1<sup>re</sup> partie

- [Estafette memory](#)
- [Tennis de table géant](#)
- [Luge](#)
- [Construire une tour](#)

### Pause boisson

### 2<sup>e</sup> partie

- [Chasse à l'œuf](#)
- [Balle assise garde du corps](#)
- [Football au banc](#)

**Organisation:** Avant le début du cours, le matériel pour le jeu «Tennis de table géant» est installé au centre de la salle, deux piquets sont placés pour la luge, les cartes de jass sont étalées sur un caisson, les gobelets sont posés sur le sol et le reste du matériel est préparé. Pendant la pause boisson, un œuf est caché, la salle est rangée et les deux bancs suédois sont disposés pour le jeu «Football au banc».

Source: Tobias Graf, enseignant d'éducation physique à l'école professionnelle générale de Bâle (AGS Basel), chargé de cours à la FHNW; Petra Heule, enseignante d'éducation physique à l'école professionnelle générale de Bâle (AGS Basel)



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Office fédéral du sport OFSPO**