

# ***SI TOUS LES SPORTIFS DU MONDE ...***

## **JEU DE SOCIETE**

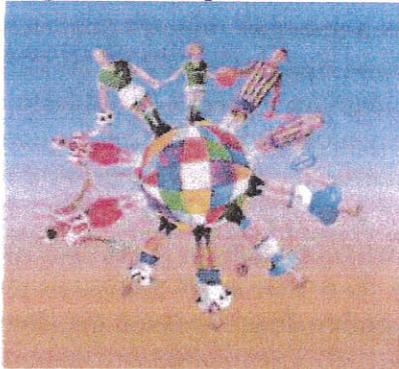
### **Sur le thème du "Sport sans violence"**

#### **Participants**

- Enfants d'âge du cycle 3 et de 6<sup>ème</sup>
- 16 à 36 enfants
- de 4 à 6 équipes ( 4 à 6 enfants par équipe)

#### **Matériel**

- **Un plateau de jeu**  
un plateau s'inspirant de l'affiche (l'Essonne unie pour un sport sans violence)



voir projet A joint

- **Des cartes de jeu rouges**

2 séries thématiques de 14 cartes numérotées avec **des attitudes négatives**

Sur les cartes sont inscrites des situations que l'on peut rencontrer sur les terrains de sports ou dans l'environnement des acteurs du monde sportif. Ces situations décrivent des comportements que l'on peut qualifier de "négatifs". Ces comportements "négatifs" peuvent engendrer un climat favorable à la violence.

Exemple série A :

carte n°1

*attitude négative → Mon partenaire rate une passe, je vais le réprimander.*

- **Des listes vertes**

2 listes par équipe avec les 14 situations vertes avec **les attitudes positives** numérotées qui correspondent aux 14 cartes rouges.

Exemple série A :

situation n°1

*attitude positive → Mon partenaire rate une passe, je vais le reconforter.*

- **Des figurines à créer\* autocollantes pour marquer les points**
- **6 ardoises et feutres**

- Un sablier
- 5 ou 6 séries de tables et des chaises pour tous les participants

\* Les figurines sont imaginées par les participants avant de jouer. Chacun dessine un sportif de son choix sur le format type d'une figurine. Pour le jeu, il faut 30 figurines.

### Règle du jeu

En début de jeu chaque équipe tire une carte rouge et a quelques minutes pour s'entraîner à mimer la situation décrite sur la carte tirée. Puis chaque équipe s'installe à une table dans la salle de jeu sur laquelle sont disposées 2 listes des situations vertes et une ardoise.

La 1<sup>ère</sup> équipe vient mimer et doit faire deviner la situation de sa carte rouge (temps limite 3 mn). A l'issue du mime les joueurs de chacune des autres équipes débattent entre eux et écrivent sur une ardoise le n° de la situation verte qui pour eux semble correspondre à situation de la carte rouge qui vient d'être mimée. En cas de réussite, le groupe marque un point. Il faut 2 points pour coller une figurine autour du monde sur le plateau de jeu. Le groupe qui a mimé marque autant de points que le nombre de groupes qui ont trouvé la bonne situation.

Puis le 2<sup>ème</sup> groupe vient mimer sa carte rouge...

La partie se termine lorsque la ronde autour du monde est complète (30 figurines). Il sera donc nécessaire de refaire un tirage d'une nouvelle carte rouge voire deux.

A l'issue de la partie, on peut donner la parole aux participants qui peuvent s'exprimer sur des situations autres que celles évoquées dans les mimes, à la manière d'un "remue-méninge" initié par l'USEP nationale.



## Exemple de poème

# LE SPORT AUTOUR DU MONDE

Si tous les sportifs du monde étaient Fair-play .  
On ferait du sport avec le sourire aux lèvres.  
Et il y aurait moins de violence dans le sport.

Si tous les sportifs du monde se regroupaient enfin,  
Coureurs, danseurs, footballeurs deviendraient copains.

Si tous les sportifs du monde partageaient leur sport,  
Ils l'apprendraient aux autres et ils joueraient ensemble.

Si tous les rugbymans jouaient en maillot ,  
Ils pourraient peut-être jouer dans l'eau.

....

Si tous les sportifs du monde se donnaient enfin la main,  
Ils auraient une vie sans fin !

Quand on y met un peu du sien,  
On peut jouer sans violence,  
Il ne faut pas faire tant d'histoire.  
Le fair-play, le respect  
Ca fait du bien.

Alors on pourrait faire sans mauvaise humeur ,  
Du sport, un moment meilleur,  
pour tous les joueurs et joueuses,  
quelque soit notre taille, notre âge, notre physique,  
quoi qu'on dise, quoi qu'on pense,  
Le sport, ça doit être sans violence!

## CREATION SUIVANT LE JEU DE SOCIETE

- Ecrire un poème à la manière de Paul Fort « La Ronde autour du Monde » sur le thème Sport sans violence et le coller au centre du monde du plateau de jeu.

### LA RONDE AUTOUR DU MONDE

Si toutes les filles du monde voulaient  
s'donner la main, tout autour de la mer  
elles pourraient faire une ronde.

Si tous les gars du monde voulaient  
bien êtr'marins, ils f'raient avec leurs  
barques un joli pont sur l'onde.

Alors on pourrait faire une ronde autour  
du monde, si tous les gens du monde  
voulaient s'donner la main.

***Paul Fort***

***Le plateau de jeu ainsi complété par les figurines et le poème est à apporter le jour de la rencontre départementale.***

## **SERIE A : LES JOUEURS PENDANT UNE RENCONTRE (EPREUVE) SPORTIVE**

- 1 Mon partenaire rate une passe, je l'encourage.
- 2 Mon partenaire se moque de l'adversaire qui rate un tir, je conteste son attitude.
- 3 A la fin d'une rencontre sportive, je vais serrer la main de mon (mes) adversaire(s).
- 4 Je bouscule involontairement mon adversaire qui tombe et se fait très mal, j'arrête de jouer et vais le relever et m'excuser.
- 5 Mon adversaire me provoque en m'insultant, je m'éloigne sans répondre aux provocations.
- 6 Mon adversaire me fait tomber, je lui tends la main pour qu'il m'aide à me relever.
- 7 Un adversaire tombe devant moi, je regarde où je mets les pieds et je l'évite.
- 8 Dépassés par plusieurs coureurs, je ne me décourage pas et continue la course pour ne pas pénaliser mon équipe.
- 9 Je m'arrête de jouer et mets le ballon en touche alors que je m'aperçois qu'un joueur adverse s'est manifestement blessé tout seul et reste au sol.
- 10 Je ne tente pas systématiquement de marquer. Je tiens compte de mes partenaires et je leur fais une passe s'il sont mieux placés que moi.
- 11 Je ne fais pas de faute intentionnelle sur un adversaire au risque de le blesser afin qu'il ne puisse pas marquer.
- 12 Pendant une course je me laisse doubler par un autre coureur qui va plus vite que moi sans le gêner.
- 13 Déçu de ne pas recevoir de passes de mes partenaires, je redouble d'efforts pour me démarquer.
- 14 Pendant la rencontre je ne provoque pas mon adversaire par des mots blessants .

15

## **SERIE B : L'ARBITRE, L'EDUCATEUR, L'ENVIRONNEMENT DES SPORTIFS**

- 1 L'éducateur me fait sortir pour faire rentrer un partenaire remplaçant, j'accepte la décision et encourage mon remplaçant.
- 2 L'arbitre siffle une faute et met un carton jaune à un de mes partenaires, il s'énerve. Je respecte la décision de l'arbitre et calme mon partenaire.
- 3 L'arbitre siffle une faute contre moi, je laisse le ballon et je vais me replacer.
- 4 Je me tais et ne dis jamais rien contre les décisions de l'arbitre à chaque fois qu'il siffle contre mon équipe.
- 5 Je ne simule pas de faute de mon adversaire contre moi (alors qu'il n'y en a pas) pour que l'arbitre siffle contre lui.
- 6 Comme le demande l'affiche à l'entrée des vestiaires, je quitte mes chaussures de sports boueuses.
- 7 Il commence à pleuvoir, je continue à jouer même si je n'aime pas la pluie.
- 8 Spectateur, j'encourage mon équipe et ne hue pas (ne siffle pas) l'équipe adverse à son entrée sur le terrain.
- 9 Après avoir été remplacé par un partenaire, je sors du terrain et je vais m'asseoir sur le banc de touche, je vais naturellement m'asseoir à côté d'une fille.
- 10 Spectateur, j'encourage mon équipe et ne hue pas (ne siffle pas) le joueur adverse qui rate une passe ou un tir pour le déstabiliser.
- 11 Après l'entraînement je participe au rangement du matériel.
- 12 A l'entraînement je réalise tous les exercices que l'entraîneur me demande de faire.
- 13 A la fin du match, je vais serrer la main de l'arbitre.
- 14 A la mi temps même si mon équipe est menée au score, je ne manifeste pas mon mécontentement contre un ou plusieurs partenaires et j'écoute attentivement les consignes de l'entraîneur.

*usep*

**1 L'éducateur me fait sortir pour faire rentrer un partenaire remplaçant, je manifeste mon mécontentement.**

*usep*

**2 L'arbitre siffle une faute et met un carton jaune à un de mes partenaires, il s'énerve. Je me joins à lui et conteste la décision de l'arbitre.**

*usep*

**3 L'arbitre siffle une faute contre moi, je tape dans le ballon pour déranger l'adversaire.**

*A  
USEP*

**4 Je conteste les décisions de l'arbitre à chaque fois qu'il siffle contre mon équipe.**

*A  
USEP*

**5 Je simule une faute de mon adversaire contre moi pour que l'arbitre siffle contre lui.**

*A  
USEP*

**6 Contrairement à la demande de l'affiche à l'entrée des vestiaires, je ne quitte pas mes chaussures de sports boueuses.**

*A*  
USEP

**7 Il commence à pleuvoir , comme je n'aime pas la pluie, j'arrête de jouer sans me soucier de mes partenaires.**

*A*  
USEP

**8 Spectateur, j'encourage mon équipe et hue (siffle) l'équipe adverse à son entrée sur le terrain.**

*A*  
USEP

**9 Après avoir été remplacé par un partenaire, je sors du terrain et je vais m'asseoir sur le banc de touche, je refuse de m'asseoir à côté d'une fille.**

*USEP*

**10 Spectateur, j'encourage mon équipe et hue (siffle) le joueur adverse qui rate une passe ou un tir pour le déstabiliser.**

*USEP*

**11 Après l'entraînement je refuse de participer au rangement du matériel.**

*USEP*

**12 A l'entraînement je fais en sorte de ne pas réaliser tous les exercices que l'entraîneur me demande de faire.**

*A*  
USEP

**13 A la fin du match, j'ignore l'arbitre et ne lui serre pas la main.**

*A*  
USEP

**14 A la mi temps même si mon équipe est menée au score, je manifeste mon mécontentement contre un ou plusieurs partenaires et je n'écoute pas les consignes de l'entraîneur.**

*used*

**1 Mon partenaire rate une passe, je lui crie dessus.**

*used*

**2 Mon partenaire se moque de l'adversaire qui rate un tir, je me moque aussi de lui.**

*used*

**3 A la fin d'une rencontre sportive, je refuse de serrer la main de mon (mes) adversaire(s).**

120

USEP

**4 Je bouscule involontairement mon adversaire qui tombe et se fait très mal, je continue de jouer en l'ignorant.**

USEP

**5 Mon adversaire me provoque en m'insultant, je l'insulte à mon tour.**

USEP

**6 Mon adversaire me fait tomber, vexé, je me relève et le bouscule.**

7 Un adversaire tombe devant moi, je n'essaie pas de l'éviter et lui marche dessus.

8 Dépassés par plusieurs coureurs, je me décourage et j'abandonne la course sans me soucier de marquer 0 point pour mon équipe.

9 Je poursuis le jeu alors que je me m'aperçois qu'un joueur adverse s'est fait manifestement blessé tout seul et reste au sol.

Q  
USED

**10 Je tente systématiquement de marquer sans tenir compte de mes partenaires, sans leur faire de passes même s'il sont mieux placés que moi.**

Q  
USED

**11 Je fais une faute intentionnelle sur un adversaire au risque de le blesser afin qu'il ne puisse pas marquer.**

Q  
USED

**12 Pendant une course je bouscule volontairement un autre coureur pour éviter qu'il me dépasse**

13  
1357

**13 Déçu de ne pas recevoir de passes de mes partenaires, je ne fais aucun effort pour me démarquer.**

14  
1357

**14 Pendant la rencontre je provoque mon adversaire par des mots blessants .**