

Le Poull Ball

Situations de jeux d'apprentissages et évaluations



Document réalisé à l'intention des éducateurs physiques selon les exigences du programme de l'école Québécoise



Auteur : **François Poull**

Année : **2017**

Contact : **f.poull@hotmail.com**

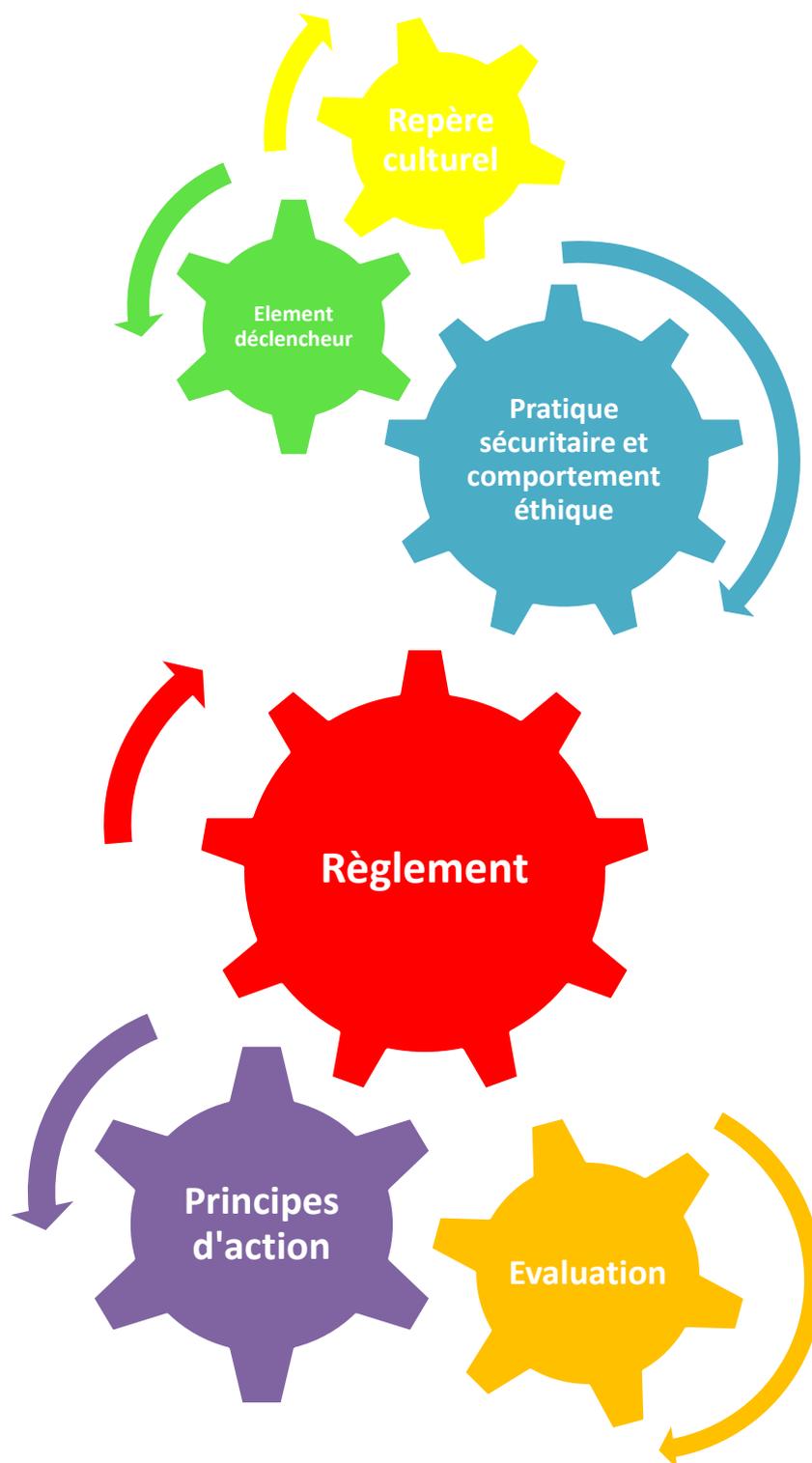
Avec les conseils précieux de mesdames

Caroline Bizzoni, Diane Archambault et Lyne Duhamel



Le Poull Ball

Situations de jeux d'apprentissages et évaluations



= Schéma réflexif autour de l'organisation d'une séquence type de Poull Ball =

Par ce **code couleur** et cette symbolique, je vise à donner **plus de clarté** au document. Par la même occasion, je vais pouvoir **donner du sens** à mon intervention scolaire et **justifier** au mieux **les apprentissages** auprès de mes classes.

Le Poull Ball

Situations de jeux d'apprentissages et évaluations

Introduction

Dans ce **dossier pédagogique**, je vous présenterai le Poull Ball **selon les exigences** du programme de formation de **l'école Québécoise**. Le but pour moi est de vous donner **un outil** clé en main directement applicable. L'ensemble des situations d'apprentissages proposées veilleront à **répondre concrètement à vos besoins** en tant qu'éducateurs physiques mais aussi à s'adapter le plus possible à la réalité de vos étudiants ou vos bénéficiaires.

Les **objectifs** du Poull Ball sont multiples. L'idée est de donner à **chaque jeune** les mêmes chances de **s'épanouir** au travers d'une activité physique adaptée. Par **un jeu** simple et un règlement **accessible**, le jeu casse les codes et se veut **rapidement applicable** en situation globale. Lors d'une simple initiation, on peut déjà imaginer organiser un match de Poull Ball sous sa forme codifiée et voir du **beau jeu fluide** et **spectaculaire**.

Au-delà des qualités techniques, la **philosophie du Poull Ball** s'articule autour du « **vivre ensemble** ». Les élèves seront amenés à respecter **les règles d'éthique**. Le respect, la tolérance, la mixité, ces mots clés feront partie intégrante de nos interventions...

Dans les grandes lignes, nous avons voulu tirer le meilleur de nos grands frères pour **répondre au mieux** aux **centres d'intérêts des jeunes**. Par un sport Fun et Innovant, nous tenterons de **réconcilier les jeunes en conflit** avec le sport à une **pratique régulière de l'activité physique**.

Repère culturel

Cette nouvelle activité a été inventée en Février 2009 par François Poull à l'internat Autonome de Virton. Avec très peu de matériel, il a élaboré un nouveau jeu influencé par sa passion pour les sports collectifs. Pas mal de ses amis étaient de très bons sportifs, mais aucun ne pratiquait le même sport. Les filles et les garçons ne trouvant que rarement un terrain d'entente, l'idée était de les regrouper dans une activité commune. C'est ainsi que tout a commencé.



Anecdote : *François entraînait des jeunes au Basket Ball pour gagner un peu sa vie lors de ses études. Un mercredi après-midi, tous ses amis de l'internat participaient à une activité à la piscine internationale de Luxembourg ville. Malheureusement François devait faire honneur à ses obligations. Il n'a donc pas pu les accompagner. C'est alors qu'il a imaginé son jeu avec ses jeunes. A la fin de l'entraînement, il envoie un message à ses amis. L'un d'entre eux lui répondit alors « Quoi ? On va faire du Poull Ball ? » .*



Élément déclencheur

Alors que mon diplôme d'éducation physique approchait à grands pas, je me rends compte de la différence qui règne entre la réalité et ce que je m'étais imaginé. **Lorsqu'on est sportif, on se réjouit du cours de sport** depuis qu'on est tout petit. **Quelle que soit l'activité, on accroche**, on court, on bouge, on s'amuse ! Malheureusement, ce n'est **pas le cas de tout le monde**. Et même si pour nous, c'est difficile à concevoir, c'est bel et bien ainsi. De **nombreux jeunes** sont en décalage avec l'activité physique. **Le sport n'est pas leur ami**, et **c'est une réalité** qu'il faut accepter. Ils viennent sans leurs affaires, ils oublient systématiquement leur tenue, ou s'inventent des excuses imaginaires. J'ai alors tenté **de cibler les véritables causes de ce problème**.

Par un jeu accessible, des règles concrètes, du matériel inhabituel, j'ai l'intention **d'offrir un sport Fun et innovant** qui sort de l'ordinaire. De cette manière, j'espère **répondre** au mieux aux **centres d'intérêt des jeunes**.

Par la même occasion, mon but est de réagir aux problèmes récurrents de discipline. Il s'agit là non pas d'une envie, mais d'un besoin. C'est notre rôle de faire **respecter les règles**, mais nous devons nous donner les moyens. Avec le Poull Ball, je donne **un outil concret** qui permet de **sensibiliser aux valeurs éthiques** à travers une activité ludique mais tout aussi intense.

Bref, j'ai voulu créer ce qu'on appelle **un sport pour tous** où chacun y trouve son compte. Le champion peut se dépenser sans compter, intercepter, feinter, marquer. Mais aussi et surtout **le plus faible** peut enfin **trouver sa place** dans un jeu accessible **qui lui correspond sur mesure**.

Pratique sécuritaire et comportement éthique

Au-delà de l'aspect purement technique, c'est véritablement **l'impact éducatif** du jeu qui est intéressant. Le **règlement du Poull Ball en lui-même est Fair-Play**. Les fondements du jeu sont déjà rédigés sur **une base éthique**. Si on veut que chaque joueur y trouve sa place, il est essentiel qu'il s'y sente bien et respecté. Dans l'enseignement de l'activité, on favorisera **l'émulation au détriment de la compétition**. L'idée n'est donc pas de confronter plusieurs équipes mais de **jouer tous ensemble** à un même jeu en prenant du plaisir.

Voici quelques lignes tirées du programme de l'école Québécoise.

1. Les règles liées aux activités physiques

2. La pratique sécuritaire d'activités physiques

- Appliquer les normes et les règlements des fédérations sportives

3. L'esprit sportif

- Faire preuve de respect à l'égard de ses partenaires et de ses adversaires dans ses paroles et ses gestes
- Respecter le matériel et l'environnement
- Établir des règles de coopération avec son ou ses partenaires
- Respecter le rôle de chacun des participants
- Appliquer de façon stricte et avec honnêteté les règles du jeu ou les ajustements déterminés par l'enseignante ou l'enseignant
- Apprécier les essais réussis et les bonnes performances de ses partenaires et de ses adversaires
- Démontrer de la dignité et une maîtrise de soi
- Se comporter de façon équitable dans ses interactions avec les autres
- Démontrer une combativité respectueuse de ses adversaires
- Persévérer dans une activité malgré les difficultés et les résultats afin de se dépasser



1/ COMMENT MARQUER ?

Le but est de renverser un cube situé sur un des deux socles.

La technique de tir est libre :

- soit à une main ou deux mains
- soit en manchette ou passe avant haute

Si le cube est touché, mais qu'il **ne tombe pas**, il n'y a **pas de point**.

2/ LA REMISE EN JEU SE FAIT DU CENTRE APRÈS AVOIR MARQUÉ UN BUT.

3/ LES RENTRÉES SE FONT DE L'ENDROIT OÙ LA BALLE EST SORTIE.

4/ CIRCULATION DE LA BALLE ET PROGRESSION :

- Obligatoire : 3 passes avant de tirer, maximum 5 secondes balle en main
- Autorisé : 3 pas, balle en main (changer une fois de pied pivot)
- Interdit : Le dribble, la pénétration des zones infranchissables (cercles)

5/ FAUTES

Fautes sanctionnées **par une rentrée** :

- Non-respect des 3 pas
- Non-respect des 3 passes

Fautes sanctionnées **par un penalty** :

- Faute ayant un impact sur une occasion de but

Un défenseur contre le tir dans la zone interdite = **+1 ou 2 point(s)** aux adversaires (**le tir compte**)

TOUT CONTACT EST INTERDIT !

- Contact sur le porteur de balle : Rentrée latérale à la perpendiculaire
- Contact au moment du tir : Penalty

6/ LES REMPLACEMENTS

- La mixité doit être respectée à tout moment
- Le nombre de remplacements est illimité
- Le remplacement doit obligatoirement se faire **lors d'un arrêt de jeu**

7/ LE PENALTY

Il se joue du milieu de terrain (en fonction de l'espace). Les pieds du tireur sont face à la cible opposée, il est donc **dos à la cible** qu'il doit faire tomber par un lancer sans pouvoir pivoter.

8/ LA MARQUE

Lorsque les équipes marquent un ou deux points, l'ensemble des joueurs est amené à **applaudir** le geste quelle que soit l'équipe concernée.

9/ DÉBUT ET FIN DE PARTIE

Les deux équipes sont alignées au centre du terrain, elles se croisent et se serrent la main.

Principes d'actions

A travers le Poull Ball nous faisons appel à un ensemble complet de compétences. Dans le tableau ci-dessous, nous avons répertorié une série de **principes d'actions offensifs** et **défensifs**. Ces principes sont **développés** à l'intérieur d'une simple rencontre codifiée mais aussi dans chacune de **nos fiches de jeux**. Chaque enseignant pourra ainsi déterminer ses priorités et **donner du sens à ses apprentissages**.

PRINCIPES OFFENSIFS	PRINCIPES DEFENSIFS
<p>Faire circuler l'objet</p> <ul style="list-style-type: none">• Se déplace avec l'objet vers un espace libre• Fait une passe à un joueur démarqué et mieux placé sur le terrain• Exploite l'espace libre• Repère les espaces libres et s'y positionne	<p>Récupérer l'objet</p> <ul style="list-style-type: none">• Prendre le ballon au rebond• Reprendre l'objet laissé libre
<p>Faire progresser l'objet vers la cible</p> <ul style="list-style-type: none">• Se déplace avec l'objet vers la cible• Fait une passe au joueur qui est le mieux placé par rapport à la cible	<p>Effectuer un repli défensif</p> <ul style="list-style-type: none">• Revenir rapidement pour organiser la défensive dans sa zone
<p>Attaquer la cible adverse</p> <ul style="list-style-type: none">• En fonction du positionnement des partenaires ou des adversaires• Au moment opportun• Sur réception de l'objet	<p>Protéger la cible ou le but</p> <ul style="list-style-type: none">• Protéger la zone privilégiée (cercle)• Bloquer un lancer au but• Diriger le porteur dans des zones moins favorables pour lancer ou tirer
<p>Contre-attaquer</p> <ul style="list-style-type: none">• Récupérer l'objet et partir vers la cible adverse• Relancer rapidement l'attaque	<p>Marquer</p> <ul style="list-style-type: none">• Empêche le porteur de se déplacer, de faire une passe ou d'attaquer la cible• Empêche le non-porteur de recevoir l'objet• Se place entre le non-porteur et la cible pour empêcher la progression• Demeure à proximité du non-porteur pour protéger la progression de l'objet
<p>S'éloigner du porteur</p> <ul style="list-style-type: none">• Se rend disponible en créant des lignes de passes	<p>S'opposer à la progression de l'objet</p> <ul style="list-style-type: none">• Se placer dans la trajectoire de l'objet pour l'intercepter• Bloquer un lancer
<p>Se démarquer</p> <ul style="list-style-type: none">• Avec un changement de vitesse• Avec un changement de direction• Avec une feinte	<p>Se déplacer efficacement</p> <ul style="list-style-type: none">• en fonction de son but• de la cible à défendre• des partenaires défensifs• des adversaires en possession de l'objet.

<p>Conserver l'objet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protège l'objet face à la poursuite ou la pression de l'adversaire <p>Varié la direction et la vitesse</p> <ul style="list-style-type: none"> • de ses déplacements • de l'objet 	
---	--

Evaluation

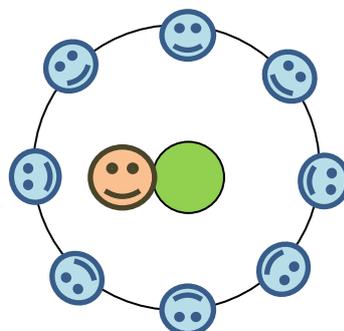
Toujours dans le même ordre d'idées, si nous voulons **donner du sens** à nos interventions, nous devons être capables de **formuler clairement les objectifs**. Nous ciblerons des éléments concrets, **directement observables** pour nous permettre d'évaluer au mieux. De cette manière, nous **justifierons nos apprentissages** auprès de nos élèves et nous réussirons notre mission. Un professeur qui sait vers où il va, emmènera plus facilement un groupe vers la destination. Enfin, si l'objectif est clair, le public aura **plus facile de s'autoévaluer**, nous responsabiliserons ainsi nos joueurs à devenir **acteurs de leurs propres apprentissages**.

Critères d'évaluation	Éléments observables
Cohérence de la planification	<ul style="list-style-type: none"> • Sélectionne des stratégies de coopération, de coopération/opposition et d'opposition. • Élabore en coopération avec ses partenaires des plans d'action selon les capacités de ses pairs et les contraintes de l'activité.
Efficacité de l'exécution	<ul style="list-style-type: none"> • Exécution et ajustement d'actions motrices • Application et ajustement <ul style="list-style-type: none"> ✓ de stratégies de coopération, de coop-opp, et d'opposition ✓ de principes d'action et de synchronisation ✓ de principes de communication ✓ de plans d'action • Application des règles de sécurité • Manifestation d'un comportement éthique
Pertinence du retour réflexif	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation de la démarche, du plan d'action et des résultats • Identification de pistes de solutions à des fins d'ajustement • Réinvestissement dans des activités ultérieures



Fiche de jeu : LA MOUCHE

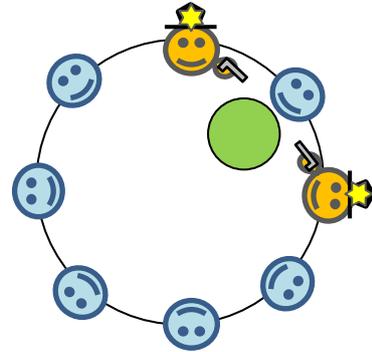
Objectifs désirés	Synchroniser ses mouvements
Organisation spatiale	En cercle
Matériel nécessaire	1 Ballon / équipe
Nombre de joueurs	6 à 12 joueurs
Description	<p>L'équipe est en cercle. Une balle voyage de joueurs en joueurs par l'intermédiaire de l'enseignant. Les joueurs placés en cercle ont chacun leurs mains collées devant eux, paume dans paume. Si l'éducateur placé au centre donne la balle, ils la rattrapent, et s'il fait une feinte, ils doivent maintenir leur mains ensemble sans les décoller. L'éducateur imagine qu'ils perdent leur mouche en ouvrant et en décollant leurs mains.</p>
Méthodologie	<p>Il s'agit d'un exercice de concentration sur lequel l'enseignant doit être rigoureux. Par ce petit jeu, il sensibilise les joueurs à être prêts en permanence. L'éducateur peut envoyer la balle à celui qu'il veut, il ne tourne pas toujours dans le même sens. Il peut faire des passes aveugles, des passes en arrière, à tout moment, les receveurs doivent être prêts à réceptionner la balle.</p>
Erreurs fréquentes	<p>Certains joueurs gardent leurs mains serrées mais oublient de rattraper la balle. Lenteur de réaction, manque de concentration.</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Faire asseoir le joueur éliminé• Le joueur éliminé fait un tour du cercle avant de rejouer• Donner plusieurs mouches à chacun





Fiche de jeu : LE COW BOY

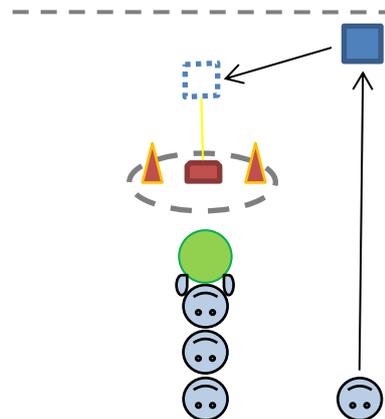
Objectifs désirés	Synchroniser ses mouvements en tenant compte de ses partenaires
Organisation spatiale	En cercle
Matériel nécessaire	1 Ballon / équipe
Nombre de joueurs	6 à 12 joueurs
Description	<p>L'équipe est en cercle. Une balle voyage de joueurs en joueurs. A chaque passe, les deux personnes proximales au receveur doivent prendre l'attitude d'un cow-boy. Dès que la balle est repartie, ils reprennent leur posture initiale et c'est au tour des deux joueurs proches du nouveau receveur de prendre l'attitude demandée.</p>
Méthodologie	<p>Il s'agit d'un exercice de concentration et l'enseignant doit être rigoureux. C'est un exercice à placer en début de leçon. Les joueurs doivent comprendre qu'à tout moment dans une situation jouée ultérieure ils devront être prêts à réagir à chaque situation donnée : Demander la balle, se démarquer, changer de statut (att/déf)...</p>
Erreurs fréquentes	<p>Lenteur de réaction, perte de concentration. Manque d'attention quand le joueur doit le faire deux fois d'affilée</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Eliminer le joueur le plus lent à réagir entre les deux• Eliminer le joueur qui se trompe alors qu'il n'est pas concerné• Les deux joueurs se tirent dessus, le deuxième à réagir est éliminé.





Fiche de jeu : LA CIBLE GEANTE

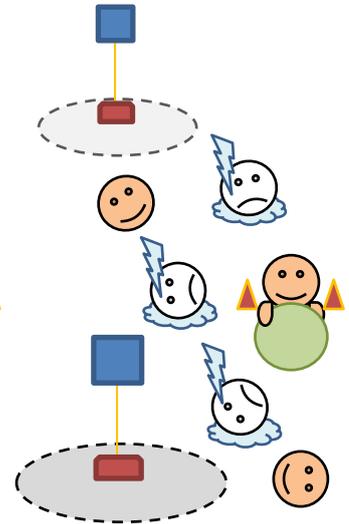
Objectifs désirés	Récupérer l'objet Prendre part à un projet collectif Lancer avec précision
Organisation spatiale	Deux ½ terrains
Matériel nécessaire	1 ballon, 1 cube et 2 cônes pour chaque équipe.
Nombre de joueurs	2 ou 3 équipes de 5 joueurs
Description	<p>Deux s'équipes s'affrontent dans la démolition d'un château. La forteresse est composée de 2 tours (cônes) et d'1 donjon (cube). Au départ du jeu, le cube (cible géante) est placé sur la ligne du fond. Chaque équipe nomme un responsable pour la cible géante qui se placera au milieu du terrain et qui s'occupera d'aller récupérer le cube, et le placera sur le socle une fois qu'on lui donnera la permission. Au signal du professeur. Les deux équipes tentent de faire tomber les tours du château (cônes). Une fois qu'elles ont réussi, et seulement à ce moment-là, le responsable de la cible géante a la permission d'aller la chercher. La Première équipe qui fait tomber le donjon gagne le duel.</p>
Méthodologie	<p>Présentez ce petit jeu sous forme de défis. En fonction du public, vous pouvez ou non imaginer la situation avec les châteaux et les tours.</p> <p>Dans le primaire, tous les enfants vont vouloir passer responsable de la cible géante. A vous de profiter de ce privilège et de gérer cette envie au mieux. Attention de bien arbitrer le moment où la permission est octroyée au responsable. Il ne peut aller chercher la cible géante que lorsque les deux tours se sont effondrées.</p>
Erreurs fréquentes	Précipitation dans les tirs faciles. Manque de réactivité aux rebonds.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Mettre un maximum de tours.• Réaliser un montage géant avec les différentes cibles.• Mettre une seule cible géante, le premier arrivé est le premier servi.





Fiche de jeu : LA FORÊT GELEE

Objectifs désirés	Faire circuler l'objet Occuper les espaces libres Se démarquer et combattre le phénomène de « grappe »
Organisation spatiale	Tout terrain
Matériel nécessaire	1 seul ballon, 4 cônes
Nombre de joueurs	3 contre 3, 5 contre /5
Description	<p>Deux cibles sont placées de part et d'autre d'un terrain entier. Deux équipes se jouent le ballon. On place deux portes à des endroits stratégiques (ex: mi-parcours) entre chacune des deux cibles. Lorsqu'un joueur attaquant passe dans une de ces portes avec le ballon, l'ensemble de l'équipe adverse se retrouve gelée (immobilisée) pour une durée définie par le professeur (ex : 5 secondes). Pendant ce temps, seule l'équipe en possession de la balle peut bouger. C'est le moment d'en profiter !</p>
Méthodologie	<p>Les portes poussent les joueurs à s'écarter sur le terrain. Inconsciemment, par le biais de cet artifice, l'enseignant va amener son groupe à utiliser tout l'espace. Il s'agit là d'une compétence essentielle qui n'est pas innée. Par l'utilisation des portes et l'aspect fun stimulé par le gel, les joueurs vont s'amuser à jeter des sorts à l'autre équipe. De cette manière, l'apprentissage caché est de combattre le phénomène courant de la grappe de raisin par une situation jouée.</p>
Erreurs fréquentes	Marcher avec la balle
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• L'immobilisation dure 3 secondes, 3 passes,...• Le gel agit jusqu'au moment où l'attaquant tente sa chance





Fiche de jeu : **CHRONO EN MAINS**

Objectifs désirés	Récupérer l'objet Faire progresser l'objet Attaquer la cible
Organisation spatiale	Full court
Matériel nécessaire	2 cubes et 1 balle
Nombre de joueurs	10 à 28 joueurs
Description	<p>Une équipe après l'autre. Les joueurs sont placés tout autour du cercle (cible 1). Une balle passe du premier au dernier joueur sans exception. Une fois qu'elle a fait le tour, le dernier joueur la lance sur le cube. A partir de ce moment, le chrono démarre. Sans dribbler et sans marcher avec la balle, il faut aller marquer un point de l'autre côté (cible 2) dans un temps imparti (exemple : 10 secondes).</p>
Méthodologie	<p>Dans un premier temps, laisser la stratégie libre. Dans le respect des règles du jeu, observer les différentes tactiques mises en place. Sensibiliser les élèves à une vitesse de réaction. Inciter les joueurs à courir sans la balle. La vitesse de démarquage et la qualité des passes sont les deux grands critères de réussite du défi.</p>
Erreurs fréquentes	Précipitation dans les passes.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Obliger tous les joueurs à toucher la balle même dans la traversée.• Imposer à l'équipe de marquer de volée• Mettre un ou plusieurs défenseurs



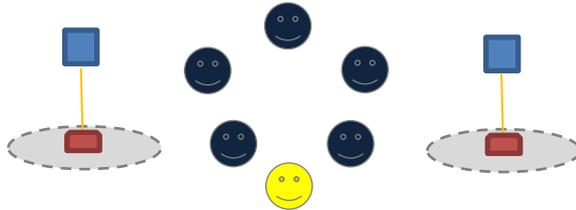
Fiche de jeu : LA BROCHETTE

Objectifs désirés	Faire circuler l'objet Se démarquer
Organisation spatiale	Tout terrain
Matériel nécessaire	1 seul ballon
Nombre de joueurs	5c/1, 5c/2 ou 5c/5
Description	<p>5 joueurs d'une même équipe sont alignés sur la ligne médiane. Un joueur supplémentaire vient s'insérer dans cette ligne (brochette). Ce dernier est défenseur, il est seul contre tous. De plus, les attaquants peuvent choisir la cible de leur choix. D'une disposition de brochette, au signal, ils s'écartent du côté qu'ils veulent. L'enseignant lance la balle à l'attaquant de son choix et ensemble ils doivent aller marquer sans que le défenseur n'intercepte la balle.</p>
Méthodologie	<p>L'idée de démarrer en « brochette » stimule les élèves à utiliser les deux côtés. De cette manière, ils sont conscientisés par le fait qu'on peut attaquer la cible de son choix.</p> <p>« Plus ils s'écartent, plus c'est difficile pour le défenseur ».</p> <p>En brochette, il est impossible de se faire des passes. Par ce jeu, on démontre bien l'intérêt d'utiliser TOUT le terrain.</p>
Erreurs fréquentes	Lenteur dans la prise de décision.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Limiter le temps pour les attaquants• Placer plusieurs défenseurs• Obliger un maximum de joueurs à toucher la balle



Fiche de jeu : LE COLLIER

Objectifs désirés	Récupérer l'objet Contre le phénomène de grappe Se démarquer
Organisation spatiale	Tout terrain
Matériel nécessaire	1 seul ballon
Nombre de joueurs	5c/1, 6c/2, 7c/3
Description	<p>Une équipe de 5 joueurs est placée en cercle au centre du terrain. Par exemple sur le cercle central. Un joueur (perle) supplémentaire vient s'insérer dans ce rond (collier).</p> <p>Ce dernier est défenseur, il est seul contre tous. D'une disposition de collier, au signal, les attaquants s'écartent du côté qu'ils veulent.</p> <p>L'enseignant lance la balle dans un coin du terrain. Le plus rapide à prendre la balle joue en équipe pour marquer sans que le défenseur n'intercepte la balle. Ils peuvent choisir la cible de leur choix. Si le défenseur prend la balle, il gagne.</p>
Méthodologie	<p>L'idée de démarrer en « collier » sensibilise les élèves à utiliser les deux côtés. De cette manière, ils comprennent que plus ils vont changer de côté, meilleurs ils seront. Il devient quasi impossible pour le défenseur de gagner contre une équipe qui utilise bien l'espace. C'est grâce à ce jeu qu'on stimule ce démarquage quasi incessant et l'utilisation de l'espace.</p>
Erreurs fréquentes	<p>Il est possible que le défenseur soit le plus rapide.</p> <p>On le félicite, il a gagné. « Bien joué ! »</p>
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Limiter le temps pour les attaquants• Placer plusieurs défenseurs dans le collier de perles





Fiche de jeu : L'INVASION

Objectifs désirés	Interagir Prendre des décisions Former une contre-attaque
Organisation spatiale	Terrain entier
Matériel nécessaire	2 cubes et 1 balle
Nombre de joueurs	10 à 28 joueurs
Description	<p>Une équipe est placée tout autour de la cible 1. Deux défenseurs sont placés dans le cercle central.</p> <p>Au signal, tous les joueurs touchent la balle sans exception. Une fois que tout le monde a touché la balle. Ils la lancent sur le cube. Dès que la cible 1 est renversée, ils récupèrent le ballon pour se rendre de l'autre côté du terrain. Attention, ils ne peuvent ni marcher, ni dribbler avec la balle. De plus, ils ne sont pas seuls. Deux défenseurs vont tenter d'intercepter leurs passes sur le chemin de la cible 2.</p>
Méthodologie	<p>Dans ce genre de situations, il est intéressant de laisser une phase d'observation. L'enseignant veillera uniquement au respect des consignes de sécurité. Aucun contact toléré !</p> <p>Là où la situation devient vraiment riche c'est que les participants sont doublement dans la compétence « INTERAGIR ». En effet, avant de jouer en équipe, ils élaborent des plans. Le simple fait de créer ensemble ces stratégies fait déjà appel à des compétences de vivre ensemble.</p>
Erreurs fréquentes	Précipitation dans les passes.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Mettre un défenseur passif « emprisonné » dans le cercle central.• Placer un ou plusieurs défenseurs actifs libres de placement.

