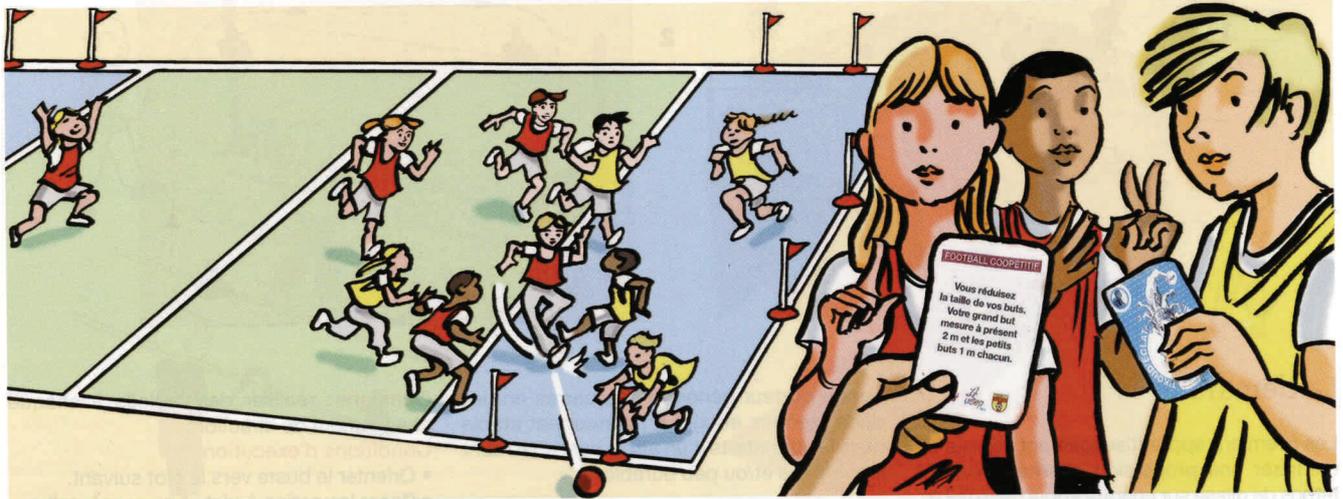


LE FOOTBALL COOPÉTITIF

Coopérer ou s'opposer collectivement



La formule du défi coopétitif vise à créer une alternative pédagogique entre compétition et coopération.



La démarche

En sport collectif, l'adversaire est également celui qui nous aide à progresser: il ne suffit donc pas simplement de chercher à vaincre car le plaisir de gagner s'ancre sur le caractère incertain du résultat. Le défi coopétitif (lire p. 3) remet en question la forme culturelle de l'activité car celui qui mène au score découvre deux nouvelles sources de plaisir: celui de relever un défi plus difficile et celui d'aider l'équipe adverse à mieux réussir. Les modalités du défi proposent une forme de justice au service des moins compétents, fondée sur le concept d'équité, conçue comme forme supérieure de l'égalité. Elles reposent sur un système d'« avantages/handicaps » qui permet au groupe qui mène au score d'agir sur le rapport de force en utilisant 2 catégories de cartes:

- les **jokers Tikoud'pouss** donnent un avantage à l'équipe qui est menée;
- les **jokers Tikoud'éclat** donnent un handicap à celle qui mène au score.

Si le rapport de force entre les deux équipes change, du fait de la nouvelle règle, cette attitude est réciproque et ceci contribue, en cours de partie, à une forme d'équilibre/déséquilibre sans cesse modifiée.

La situation

Dispositif : 2 équipes de 5 joueurs (4 joueurs de champ et 1 gardien de but); un terrain de 20x40 m comportant 2 zones d'en-but de 6 m de large dans lesquelles sont matérialisés 3 buts (l'un de 3 m dans la largeur, deux latéraux de 1,5 m chacun).

But du jeu : marquer le plus grand nombre de points (un ballon entrant dans l'un des petits buts rapporte 1 pt et, dans le grand but, 2 pts).

Durée : 8 à 10 minutes.

Déroulement

- L'engagement se fait par une passe: on ne peut pas marquer directement sur la mise en jeu.
- À chaque but, le joueur ayant marqué remplace son gardien de but, et le gardien adverse change également.
- Après chaque but, la remise en jeu se fait au centre du terrain.
- Si le ballon sort du terrain, l'équipe adverse effectue la remise en jeu par une

passé au pied, à l'endroit où le ballon est sorti.

- Le gardien de but est le seul à pouvoir se saisir du ballon avec les mains mais seulement dans sa zone.
- En cas de faute (brutalité, utilisation des bras ou des mains), le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse à l'endroit de la faute.
- Les élèves assurent l'arbitrage, le chronométrage et la gestion des cartes dans les phases définies.

Prolongements

Lorsqu'une équipe marque 2 buts consécutifs, son gardien prend une carte pour tenter d'équilibrer le jeu soit par un avantage donné aux adversaires, soit par un handicap pour son équipe. Le match reprend en appliquant la nouvelle règle proposée: si l'équipe leader marque encore 2 buts, elle choisit une autre carte. Si l'autre équipe a réussi à revenir au score, c'est à elle de choisir une carte pour rééquilibrer le jeu. Les règles s'ajoutent les unes aux autres durant la partie. ■