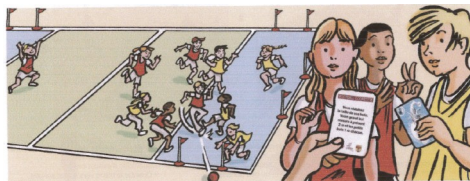


# Le football coopétitif

La formule du défi coopétitif vise à créer une alternative pédagogique entre compétition et coopération. Le mot « défi » doit passer du sens habituel de « défi qu'on lance à un autre » à « défi que l'on se lance à soi-même ».

Plus que la forme, c'est une réflexion sur les situations et modalités proposées qui permet de réinterroger la finalité des rencontres sportives.



## 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 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**.

Elles reposent sur un système « d'avantages/handicaps » qui permet au groupe qui mène au score d'agir sur le rapport de force en piochant parmi deux catégories de cartes :

- Les « cartes avantages » qui donnent un avantage à l'équipe qui est menée au score.
- Les « cartes contraintes » qui donnent un handicap à celle qui mène au score.



Cette modification de la règle est un moyen pour que les élèves s'approprient les variables de la situation en élaborant des stratégies minimisant l'effet du handicap ou exploitant le bénéfice d'un avantage : aucune carte n'est, en elle-même, porteuse de l'assurance du gain.

Il se crée alors une dynamique ludique, la redistribution fréquente des gains participant ainsi à une dédramatisation des résultats.

## La situation de match

Les élèves sont répartis en équipes de 5 joueurs + 1 goal ( 6 élèves par équipe )

Durée des matchs : chaque match dure de 7 à 10 minutes .

1/ Les règles du football « scolaire Usep » sont conservées

2/ Le jeu est modifié selon le principe suivant :

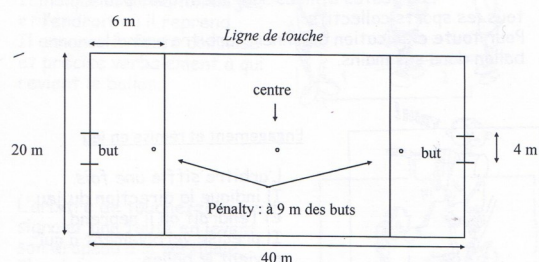
Quand une équipe prend l'avantage sur l'autre (1 but marqué de plus), l'équipe qui vient de marquer, et qui mène au score, tirera une carte au choix:

- soit une carte AVANTAGE (carte qui introduit une règle qui avantagera l'autre équipe)-
- soit une carte CONTRAINTE (carte qui pénalisera l'équipe qui mène au score).

Une fois la règle tirée au sort, on s'assure qu'elle est comprise de tous. Cette règle reste active pendant tout le match en cours

Le jeu reprend jusqu'au prochain but .

## Règles du football scolaire Usep



### Cycle concerné :

- Cycle 3

### Nombre de joueurs :

- 7 + 3 remplaçants
- Chacun doit jouer au moins une mi-temps.
- Les joueurs remplacés peuvent encore jouer.

### Durée des matchs :

- 2 X 10 mn
- Repos de 5 mn suivant la température

### Règles, celles du foot à 11, sauf :

- Dégagement du goal par balle à terre à 5 m.
- Coups francs tirés de la ligne des 13m face au but.
- Distance des joueurs adverses : 6 m.
- Engagement : distance du ballon pour les joueurs adverses : 6 m
- Ballon spécial de minimales n°4
- La loi du hors-jeu n'est appliquée qu'à partir des lignes délimitant les zones de 13 m.
- Entre ces deux lignes, la progression est libre.

## L'arbitrage :

Dossier : comment préparer une classe à l'arbitrage DSDEN 93

[http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/5 Arbitrage en classe.pdf](http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/5_Arbitrage_en_classe.pdf)

## Les rencontres sportives et l'interdisciplinarité

Une rencontre entre classes ou écoles se déroulant sur le temps scolaire doit respecter les objectifs et finalités de l'EPS ainsi que les valeurs de l'école.

Le football comme les autres disciplines collectives amène chaque enfant à réfléchir et à développer des réponses motrices diversifiées.

Il est porteur de messages positifs et de valeurs contribuant à l'épanouissement de l'enfant sur le plan physique, intellectuel et éducatif.

La pratique d'une activité sous forme de « défi coopératif » concourt à la construction d'un élève citoyen.

Cette pratique invite à concevoir des occasions d'apprentissages interdisciplinaires avec l'idée de revisiter le temps des rencontres sportives en pensant au « avant, pendant et après la rencontre ».

Les programmes scolaires mettent en avant le « devenir élève » et l'Education Civique et Morale. Les rencontres sportives doivent être des occasions d'expériences concrètes et positives.

En cela le « défi coopératif » est une alternative pédagogique qui permet à l'élève de se placer dans une posture où le désir de progresser est intimement lié au progrès de l'autre, où la coopération est constante pour rendre au jeu le plaisir de se dépasser, de créer de nouvelles stratégies parce qu'il a offert à l'autre la possibilité de gagner à son tour.

On constate que cette situation proposée permet une approche renouvelée de l'activité football. Les élèves « footeux » après une période d'adaptation s'y retrouvent, se projettent dans le défi « lancer à soi-même » alors que les plus indécis face à l'activité montrent un intérêt accru, déterminés à tenir leur place dans le projet, à se dépasser. La situation proposée est réellement porteuse de « justice », mot que l'on entend sur tous les terrains.