

Possibilités d'adaptation

- Quand un joueur a marqué un but, il rejoint l'équipe qui l'a reçu.
- Quand un joueur a marqué un but, il rejoint la troisième équipe.
- Quand une équipe a marqué un but, pendant une période de 5 minutes les deux autres équipes doivent essayer de s'unir pour en marquer un autre contre elle. Si elles n'y arrivent pas, le but est validé contre chacune d'elle ; si elles y arrivent, elle enregistre chacune un point.
- Quand une équipe a encaissé un but, le cadre de son but devient plus petit.
- Chaque équipe peut marquer un but chez les deux autres, mais la dernière passe qu'a reçu le joueur qui tire au but doit provenir d'un membre d'une autre équipe.
- Les joueurs doivent se mettre par paire, liés par les chevilles ou les poignets.
- Seul les joueurs les yeux bandés peuvent mettre un but.
- Seuls les personnes qui ont déclaré ne pas aimer le football avant la partie peuvent mettre un but.
- Pour qu'un but soit validé, trois personnes différentes de l'équipe qui l'a tiré doivent s'être passées la balle au préalable.

Règles de départ

(« Poules, renards, vipères » adapté au football)

Le match se déroule avec trois équipes, chacune possédant un but. L'équipe A ne peut marquer que dans le but de l'équipe B, l'équipe B que dans celui de l'équipe C et l'équipe C que dans celui de l'équipe A.

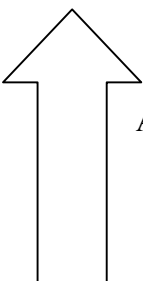
Objectif

Qu'un maximum de joueurs arrivent à focaliser leur attention sur d'autres points que la victoire ou la défaite de leur équipe.

Besoins de l'animateur

Sensibiliser à une approche coopérative du jeu, de manière progressive.

Exemple d'initiation aux jeux coopératifs, à partir d'un jeu compétitif connu : le football



Attention ! cette page se lit de bas en haut.