PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

# Le jeu de l'esprit sportif

*2002 - fiche modifiée le 02 juillet 2009*

Un jeu pour acquérir des connaissances et réfléchir aux dérives du sport mais aussi à ses bienfaits au travers de questions ouvertes ou à choix multiples, mais aussi de quelques pièges ! Dispositif pédagogique cohérent et pertinent.

| | |
|---|---|
| **Support** | Jeu de table |
| **Âge du public** | De 8 à 12 ans |
| **Thèmes associés à cet outil** | Activité physique |
| **Obtention** | Acquisition<br>En centre de prêt |
| **Participants** | De 16 à 20 |
| **Prix** | 40,00 € |

## Sur l'outil

### Description selon l'éditeur

Un jeu de plateau pour acquérir des connaissances et pour réfléchir aux dérives du sport mais aussi à ses bienfaits.

- 1 **plateau** constitué de 56 cases questions et cases épreuves sportives, de couleurs différentes (OUI au respect, OUI à la santé, NON au dopage, NON à la violence, Culture sport et Epreuve Sportive), 2 cases "libre choix" et 5 cases rondes "trophées"
- 200 cartes **questions**
- 5 cartes **trophées**
- 3 **cartons jaunes**
- 5 **pions** + 1 **dé**
- Les **règles** du jeu
- Le **livret pédagogique** pour l'animateur
  Résumés (guide pédagogique et règles du jeu)

Les équipes doivent réunir les 5 trophées de l'esprit sportif en répondant correctement aux questions et en réussissant les épreuves sportives.

Les **questions** sont présentées sous des formes variées : "ouvertes", c'est l'animateur qui juge si la réponse proposée est bonne, "à choix multiples" avec une ou plusieurs bonnes réponses et quelques fois "pièges", tous les réponses sont bonnes.
A partir de courtes mises en situation, les enfants ont à prendre position, à imaginer des solutions.

- Les **questions "violence"** abordent les thèmes de l'incivilité, de l'intimidation, de la violence à la télévision ou sur les stades, à l'école ou au gymnase.
- Les **questions "respect"** traitent du respect des règles, de ses partenaires et adversaires, du matériel, mais aussi de la triche. Sans oublier des questions sur la nécessité du respect des adultes pour les enfants.
- Les **questions "santé"** touchent les domaines de la pratique sportive (échauffement, fatigue, entraînement), de la nutrition et de l'hygiène de vie. Elles apportent une information sur les médicaments et sur la prévention du tabac.
- Les **questions "culture sport"** se veulent le plus largement ouvertes sur la connaissance des pratiques sportives et concernent 25 sports différents.
- Les **questions "dopage"** apportent aux enfants une information concrète sur le dopage : qui se dope et pourquoi, les conséquences du dopage, qui dopent les enfants.

### Objectifs

Créer et animer une action de prévention autour d'un jeu, pour

- Apprendre à respecter de nouvelles règles de jeu
- Savoir jouer en équipe
- Rester maître de soi
- Découvrir et/ou intégrer les valeurs des règles d'or de l'esprit sportif
- Acquérir des connaissances en matière de prévention du dopage ou de la santé.

### Conseils d'utilisation

C'est au **Maître du Jeu**, garant du bon déroulement de la partie, de lire les questions et les réponses proposées, de donner des explications en cas

d’incompréhension. Le Maître du jeu peut considérer comme "bonne" une réponse non mentionnée dans les réponses si elle correspond avec l'esprit du jeu. Il se doit d’encourager les enfants à s'exprimer sur les questions laissées volontairement "ouvertes" pour susciter la réflexion des enfants. Il peut ajouter tous les commentaires qu’il juge utiles. Pour les enfants, l’animateur ou l’enseignant est un modèle, d’où l’importance de son rôle et de ses opinions sur les thèmes traités dans le jeu.

L’**animateur "épreuves sportives"** imagine et organise les épreuves sportives prévues dans les règles selon la configuration des lieux et du matériel pédagogique disponible : panier de basket à réussir, jeu de ballon, corde à sauter, etc…
Les situations doivent être ludiques avant d’être sportives. Elles doivent permettre de développer l’esprit d’équipe et la coopération. Les épreuves sportives peuvent changer à chaque partie.

Le jeu de l’esprit sportif nécessite un investissement des adultes pour qu’il remplisse son rôle d’outil pédagogique. Il est nécessaire qu’un ou plusieurs adultes (animateur, éducateur, bénévole, enseignant…) soient présents et actifs.

### Bon à savoir

Les commandes sont à adresser soit par mail à union.sportive@leolagrange.org soit par courrier à UNSLL, 150 rue des Poissonniers 75883 PARIS Cedex 18 - 01.53.09.00.22

*Mise à jour : août 2014*

### Où trouver l'outil

**Chez l'éditeur :**

Union Nationale Sportive Léo Lagrange (UNSLL)
150 rue des Poissonniers
75883 - Paris cedex 18
France
+33 (0)1 53 09 00 00 - union.sportive@leolagrange.org
http://www.leolagrange-sport.org

**Dans les centres de prêt :**

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
http://www.clps-bw.be

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
http://www.clps-hw.be

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
http://www.clpsnamur.be

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : http://anastasia.province.namur.be

## L'avis de PIPSa

### Appréciation globale

Cet outil propose un dispositif pédagogique et ludique cohérent et pertinent, particulièrement adapté au thème qu'il aborde et aux contextes d'utilisation qu'il envisage. L'outil permet une expérimentation des valeurs qu'il défend (respect de l'autre, responsabilité personnelle, esprit d'équipe, fair-play, ..). En effet, celles-ci sont abordées dans différentes sections du jeu, tant au niveau conceptuel (questions/réponses) que concret (application dans les épreuves sportives). L'apprentissage est facilité par le choix de situations quotidiennes, exprimées dans un langage clair et liées au vécu des enfants en club sportif ou dans la cour de récréation.

L'animateur/maitre de jeu sera amené à stimuler l'expression des enfants, reformuler leurs propos et réguler le groupe. L'intérêt du dispositif nécessite d'y consacrer du temps (temps de discussion entre enfants et temps d'épreuves sportives).

Le jeu fait partie d'un dispositif pédagogique plus large, accessible sur le site Internet : propositions d'autres activités, jeux en ligne, échange d'expériences entre acteurs, etc.

## Objectifs de l’outil

- Découvrir les règles de l'esprit sportif
- Résister à la violence, la triche et le dopage dans l'exercice du sport
- Promouvoir la santé et le respect dans la pratique sportive

## Public cible

8 à 12 ans

## Utilisation conseillée

- Construire les épreuves ludo/sportives avec les enfants ; varier les capacités exercées : force, souplesse, équilibre, rapidité, réflexe,...
- Reproduire le plan de jeu en grand dans la cour de récréation, salle de gym ou plaine de jeu.
- Cet outil gagnera à être utilisé dans le cadre d'un projet, au vu des nombreuses pistes de débats possibles : affirmation de soi, négociation des conflits, relations fille/garçon dans la cour de récré, ...

## Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★
Attractif ★★★☆
Interactif ★★★☆
Soutenant pour l'utilisateur ★★★☆
Soutenant pour la prom. de la santé ★★★☆

## Temps de préparation :

## Points forts :

Dispositif pédagogique et ludique cohérent et pertinent, particulièrement adapté au thème et contextes d'utilisation.

## Points d'attention :

Utilisation préférable dans le cadre d'un projet d'école.

## Sujets abordés :

Sport, dopage, respect, violence, santé.

**Date de l'avis :** 23 février 2006