

Titre de l'activité : Mais que fait l'arbitre ?

Nom donné à l'activité	Mais que fait l'arbitre ?			Durée	2h
Activité Locale / Fédérale / régionale	Locale			Dates	
Public visé	Bourgeois	Tisons	Explos	Compagnons	Aînés
Raison d'être de l'activité	Réfléchir de manière ludique à l'importance des règles dans le sport				
Texte de méditation	10 commandements = Loi pour vivre bien en communauté Justice humaine vs divine				
Objectifs visés	Découvrir les règles d'au moins 5 sports. Essayer de jouer/pratiquer un sport en appliquant ses règles. Essayer de jouer/pratiquer un sport sans appliquer certaines de ses règles.				
Trame/thème	La loi de Dieu nous permet de vivre Heureux de la même manière que les règles dans le sport nous permettent de pratiquer en sécurité pour plus de plaisir.				
Type d'activité	Jeux à Stands				
Nombre d'animateurs nécessaires	Varie en fonction de la taille du groupe				
Déplacement à prévoir	Facultatif				
Fonctionnement en	Individuel		Equipes	X	
Constitution des équipes	Inscriptions individuelles		GPS		
	Tirage au sort	X	Choix du responsable	X	
	Autre à préciser :				
Lieu du début de l'activité	Eglise	X	Autre à préciser :		
Lieu de fin de l'activité	Eglise	X	Autre à préciser :		
Type de fin	Prix par équipe		Récompense collective		
	Classement		Autre à préciser :		



Trame générale :

Découvrir au travers des stands les règles du jeu de plein de sports et reconnaître l'utilité de chacune. Faire un parallèle avec la loi de Dieu et son utilité pour nous.

Déroulement de l'activité :

Introduction

Suivant l'effectif de la troupe, soit vous avez plus de 20 jeunes auquel cas ça peut valoir le coup de faire plusieurs équipes et des rotations sinon vous pouvez faire jouer tout votre groupe en mettant les stands de manière séquentielle.

Mode scène pour l'introduction

Un commentateur sportif s'agit sur un match de ?? décrivant un peu quelques actions, puis quelques fautes, écarts à la règle, défauts d'arbitrage, etc. Le fameux match se termine et de retour sur le plateau, le debriefing revient sur tous ces éléments décrits par le commentateur et invite l'assemblée à revoir les basics du pourquoi des règles, du pourquoi de l'arbitrage, etc.

Liste des stands

1. Quizz sur quelle règle concerne quel sport ?
2. Chercher l'erreur : essayer d'expliquer un sport (pioche) en y insérant une règle fautive parmi les règles justes sans que le groupe arrive à déterminer laquelle c'est.
3. Un peu de pratique de certains sports
 - a. Faire faire une partie de plusieurs sports en respectant les règles.
 - b. Refaire jouer une micro partie en changeant une règle importante pour montrer le chaos que ça génère.

Exemple : Ultimate (un ultimate où l'on a pas besoin de lancer le frisbee)

4. L'arbitrage (le poids d'une injustice...) : trouver un sport pour lequel on fera deux parties : une avec un arbitrage cohérent, et une avec un arbitrage hyper abusif.

Exemple : Passe à 10, ballon prisonnier, etc.

5. Autour de la sanction : de choix moraux individuels déterminant si le groupe subit une sanction.

Poser une série de questions auxquelles les groupes devront choisir de répondre individuellement ou collectivement. Suivant la méthode choisie, les équipes marqueront plus ou moins de points par question. A chaque réponse incorrecte, le nombre de points maximum marquable diminue.

Question		1	2	3	4	5	6	7	Total
Animateur		25	25	25	25	25	25	25	175
Equipe	Individuel	10 maxi /Joueur correct	10/Joueur correct	10/Joueur correct	10/Joueur correct	10/Joueur correct	10/Joueur correct	10/Joueur correct	
	Collectif	30 si correct	30 si correct	30 si correct	30 si correct	30 si correct	30 si correct	30 si correct	

Exemple :

Question 1 : Combien coûte l'amende pour un club en national lorsqu'un de ses joueurs prend un carton jaune lors d'un match ? (Réponse = 80€)

Scénario 1 : L'équipe (de 5 joueurs par exemple) choisit de répondre individuellement

Joueur 1 : INCORRECTE → 0 Points***

Joueur 2 : CORRECTE → 10 Points

Joueur 3 : CORRECTE → 10 Points

Joueur 4 : CORRECTE → 10 Points

Joueur 5 : CORRECTE → 10 Points

L'équipe a donc marqué 40 points qu'elle ajoute à son compteur total.

L'animateur n'a marqué quant à lui que 25 points.

*** *Le joueur 1 ayant donné une réponse incorrecte, son nombre maximum de point qu'il pourra gagner sur la question suivante sera diminué de 1 (soit 9 pour la question 2).*

Scénario 2 : L'équipe (de 5 joueurs par exemple) choisit de répondre collectivement

Equipe : CORRECTE → 30 Points***

L'équipe a donc marqué 30 points qu'elle ajoute à son compteur total.

L'animateur n'a marqué quant à lui que 25 points.

*** *Si l'équipe avait répondu de manière incorrecte, elle n'aurait pu marquer que 29 points maximum à la prochaine question si elle avait choisi de répondre collectivement.*

On compare à la fin des 7 questions le total de l'équipe à celui de l'animateur pour savoir si l'équipe remporte l'épreuve.



Conclusion

Débriefer avec le groupe sur les stands et faire le parallèle avec l'objectif de la loi de Dieu

Matériel Nécessaire : (Attention. Les fiches sont à préparer)	Quantité :
Stand 1 : Fiches de quizz	
Stand 2 : Petits papiers avec le nom des sports à piocher. Fiches (que l'animateur lira) des règles où une erreur est insérée.	
Stand 3 : Matos pour le(s) sport(s) (ex : Ballon, Frisbee, Plots, ...)	
Stand 4 : Matos pour le(s) sport(s) (ex : Ballon, Frisbee, Plots, ...)	
Stand 5 : Feuilles de scores + Feuilles avec les questions à poser (et les réponses pour l'animateur ^^) + Stylos	