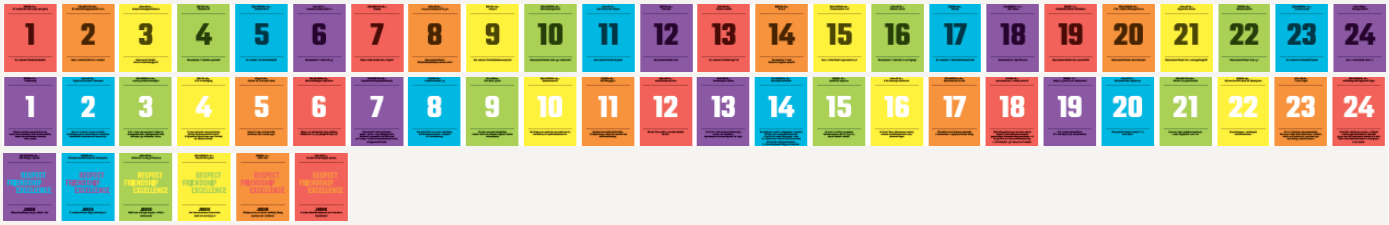
Former des équipes

Par hasard - RESPECT | par choix - AMITIÉ | par niveaux - EXCELLENCE

CARTES (2x24 cartes + 6 cartes joker)



2 équipes RESPECT	Tirer les cartes et former les équipes selon les couleurs des chiffres (chiffres noirs – chiffres blancs) Équipe 1 Équipe 2
3 équipes RESPECT	Tirer les cartes et former les équipes selon les valeurs (RESPECT, AMITIÉ, EXCELLENCE) Équipe 1 Équipe 2 Équipe 3 … *Complément : Trouver ses coéquipiers sans paroles, seulement par le mime. Le chiffre le plus petit est à gauche.*
2 à 6 équipes RESPECT	Tirer les cartes et former les équipes selon la couleur de la carte (rouge - orange - jaune - vert - bleu - violet) Équipe 1 Équipe 2 Équipe 3 …
2 à 6 équipes RESPECT AMITIÉ	Tirer une carte : la carte Joker permet de choisir son équipe.

2 à 12 équipes EXCELLENCE	Choisir une petite forme de concours. Selon les résultats, les élèves obtiennent leur carte de rang. La formation des équipes se fait selon la couleur de la carte, la valeur, la couleur du chiffre, etc. Ex. :1à7, 8à14, 15à21 ou les chiffres pairs et impairs forment 2 équipes.
2 à 12 équipes EXCELLENCE	Choisir une petite forme de concours. Selon les résultats, les élèves obtiennent leur carte de rang. La formation des équipes se fait selon des suites de chiffres.
Équipes de 2 RESPECT	Tirer les cartes et former les équipes selon le chiffre (ex. : 1 avec 1, 2 avec 2) Équipe 1 Équipe 2 Équipe 3 Équipe 4 Équipe 5 …
Équipes de 3 RESPECT	Tirer les cartes et former les équipes selon la valeur et la couleur de la carte (chaque valeur apparaît 3x dans chaque couleur) Équipe 1 Équipe 2 Équipe 3 Équipe 4 …
Équipes de 2 à 6 RESPECT	Tirer les cartes et former les équipes selon la couleur de la carte ; dans chaque équipe la couleur apparaît une fois. Équipe 1 Équipe 2 Équipe 3 …
Équipes de 2 à 12 RESPECT	Tirer les cartes et former les équipes selon une suite de chiffres (ex. : 1à5, 6à10, 11à15, 16à20) Équipe 1 Équipe 2 Équipe 3 …
Définir un chasseur RESPECT	Tirer une carte : la carte Joker devient chasseur.
Définir un chasseur RESPECT	Tirer une carte. Celui qui tire la carte dont le chiffre est le plus proche de celui que l'enseignant a en tête devient chasseur.

SAUTOIRS (6 couleurs à 4 sautoirs)

2 à 6 Équipes RESPECT	Chaque élève tire un sautoir du sac ou de la boîte sans pouvoir voir la couleur. *Variation* *Les élèves forment un cercle très serré. L'épaule droite est tournée vers l'intérieur du cercle, le bras est tendu vers le centre du cercle. Les sautoirs sont déposés au centre du cercle. Tous les élèves se baissent en même temps et essaient d'attraper un sautoir les yeux fermés. Répéter 3 fois.*
2 à 6 équipes EXCELLENCE AMITIE	Choisir une petite forme de concours qui permet de rassembler des sautoirs (ex. : balle assise, faire des tours à la course, feuille-caillou-ciseau). L'élève qui obtient le plus de sautoirs peut choisir.
2 à 6 équipes EXCELLENCE RESPECT	Chaque élève choisit un sautoir. Choisir une petite forme de concours (ex. : estafette, jongler). Les vainqueurs gardent leur sautoir, les perdants échangent leur sautoir avec un autre élève.
Équipes de 2 RESPECT	L'enseignant/e tient les sautoirs par le milieu, de sorte que chaque bout du sautoir reste visible. Tous les élèves saisissent un bout de sautoir. Les 2 élèves qui se tiennent au même sautoir forment une équipe. Avec les couleurs des sautoirs, l'enseignant/e peut avoir une influence sur la formation des équipes (ex. : niveaux, sexe).
Équipes de 2 à 12 RESPECT	L'enseignant/e noue les sautoirs selon la taille des équipes souhaitée et tient les nœuds dans sa main, de sorte que seuls les bouts des sautoirs restent visibles. Chaque élève saisit un bout de sautoir. Les élèves qui saisissent le même paquet forment une équipe.

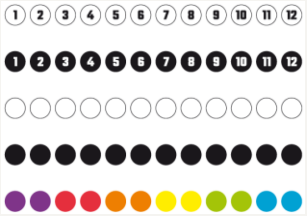
DÉ (un dé de 6 et un dé de 12)

2 équipes AMITIÉ RESPECT	2 élèves lancent le dé en même temps. L'élève avec le meilleur score rejoint l'équipe des meilleurs scores, l'autre élève rejoint l'autre équipe.
2 à 12 équipes RESPECT AMITIÉ	Chaque élève lance le dé à son tour. Former les équipes selon le score. Lorsqu'une équipe est au complet, l'élève doir relancer le dé. *Complément : le 6 et le 12 sont joker. Dans ce cas, l'élève peut choisir lui-même son équipe.*
2 à 12 Équipes RESPECT AMITIÉ	Chaque élève lance le dé à son tour. Les élèves qui obtiennent un score prédéfini (p. ex. : le 6) tirent les équipes.

MARQUAGES AU SOL (6 couleurs à 2 marquages)

Équipes par auto-évaluation EXCELLENCE	Les marquages sont répartis de sorte que les élèves puissent s'autoévaluer dans le domaine en question. Le marquage avec le chiffre le plus bas réunit les élèves qui se considèrent les moins forts, le chiffre 6 réunit les élèves qui se considèrent les plus forts. Les équipes sont formées selon les niveaux ou en veillant à former des équipes équilibrées (ex. : l'addition des chiffres des marquages d'une équipe de 3 ne doit pas dépasser 25 points).

AIMANTS (2x12 aimants noirs et blancs, 2 aimants de chaque couleur)



2 équipes RESPECT	Tirer les aimants et former les équipes selon les couleurs. Équipe 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ Équipe 2 ❶ ❷ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼ ❽ ❾ ❿ ⓫ ⓬
2 à 12 équipes RESPECT AMITIÉ	Tirer un aimant, l'élève qui tire un aimant de couleur peut choisir les membres de son équipe. Équipe 1 ● + ? Équipe 2 ● + ? Équipe 3 ● + ? Équipe 4 ● + ? Équipe 5 ● + ? …
Équipes de 2 RESPECT	Tirer les aimants et former les équipes selon le chiffre (ex. : 1 avec 1, 2 avec 2) Équipe 1 ① ❶ Équipe 2 ② ❷ Équipe 3 ③ ❸ Équipe 4 ④ ❹ Équipe 5 ⑤ ❺ Équipe 6 ⑥ ❻
Équipes de 2 RESPECT	Tirer les aimants et former les équipes selon la couleur de l'aimant (max. 8 équipes de 2 !). Équipe 1 ●● Équipe 2 ●● Équipe 3 ●● Équipe 4 ●● Équipe 5 ●● Équipe 6 ●● …
Équipes de 4 RESPECT	Former les équipes selon les couleurs et les chiffres. Équipe 1 ① ② ③ ④ ⑤ Équipe 2 ❶ ❷ ❸ ❹ ❺ Équipe 3 ○○○○○ Équipe 4 ●●●●●

Équipes de 3 à 6 RESPECT	Tirer les aimants et former les équipes selon la couleur des aimants et une suite de chiffres (ex. : 1à6, 7à12). Équipe 1 ① ② ③ Équipe 2 ④ ⑤ ⑥ Équipe 3 ⑦ ⑧ ⑨ Équipe 4 ⑩ ⑪ ⑫ Équipe 5 ❶ ❷ ❸ …
Définir un chasseur RESPECT	Tirer les aimants. Les aimants de couleur définissent les chasseurs. Chasseur 1 🟢 Chasseur 2 🔴 Chasseur 3 🟠 …
Définir un chasseur RESPECT	Tirer les aimants. Celui qui tire l'aimant dont le chiffre est le plus proche de celui que l'enseignant a en tête devient chasseur.
Équipes selon niveaux EXCELLENCE	Choisir une petite forme de concours. Selon les résultats, les élèves obtiennent leur aimant de rang. La formation des équipes se fait selon la couleur de l'aimant ou une suite de chiffres (ex. :1à4, 5à8, 9à12).
2 équipes AMITIÉ RESPECT	2 élèves tirent un aimant en même temps. L'élève avec le meilleur score rejoint l'équipe des meilleurs scores, l'autre élève rejoint l'autre équipe.

Remarques

Le matériel de « Spirit of Sport @ School » se trouve dans la boutique ASEP.

Applis

- Team Shake : former des équipes aléatoires (pour Android et Apple)

Liens

- http://www.die-schnelle-sportstunde.de/mannschaft.htm
- http://www.sportpaedagogik-online.de/mannschaft1.html
- https://www.sportunterricht.ch/Theorie/team-bildung.php
- https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-gruppeneinteilung.html
- https://s16f1cc4ac6eacfee.jimcontent.com/download/version/1437551387/module/7954602086/name/05_Gruppeneinteilung.pdf
- https://www.youngstarswiki.org/pl/wiki/varianten-der-gruppeneinteilung.html