

LES CARTES A JOUER DANS LES ACTIVITES D'OPPOSITION COLLECTIVE ET DE RAQUETTES :

La construction de ces cartes « sorts » / « pouvoirs » / « aspects du jeu » a été initiée par la volonté de permettre à tous les élèves d'agir, de réfléchir et de s'investir dans des situations qui les motivent et où il y a toujours du défi.

Leur utilisation est très large puisque l'enseignant peut entre autres:

- Toutes les proposer ou en sélectionner en fonction des besoins de ses élèves, lors des situations d'apprentissage, de match...
- Permettre à ses élèves de les choisir en fonction du rapport de force dans un match par exemple (lors d'un temps-mort, à la mi-temps...).
- Proposer un tirage au sort de la carte et les élèves doivent adapter leurs actions et leur organisation en fonction.
- Les exploiter comme variables lors de ses situations : proposées aux élèves ou choisies par eux.

La mise en place de ses cartes avec les élèves leur permet de progresser d'un point de vue moteur mais aussi de faire les bons choix, seuls ou à plusieurs, et de toujours envisager la situation comme possible et accessible.