

FORMATION DES ENSEIGNANTS D'ÉDUCATION PHYSIQUE
DIP GENÈVE

L'ESPRIT DU JEU

Cercle et évaluation : des outils d'échange et d'apprentissage après le match

Formation des enseignants d'éducation physique – DIP Genève
Wizards Ultimate Frisbee Genève

APRÈS LE MATCH

CERCLE DE L'ESPRIT DU JEU

En Ultimate, l'esprit du jeu ne concerne pas uniquement la manière de gérer les fautes et les désaccords pendant le jeu. Il fait partie intégrante de la culture du sport et se poursuit également après le match, notamment à travers le cercle et l'évaluation de l'esprit du jeu.

Un cercle, deux équipes

À la fin d'un match, les deux équipes se réunissent pour former un cercle et partager un moment d'échange.

Le cercle est considéré par comme un élément clé de l'Ultimate. Il permet, grâce à l'interaction sociale, à l'écoute et au feedback, de créer un environnement dans lequel la compétition peut se dérouler sans arbitre tout en restant respectueuse et constructive. Cette dimension est particulièrement importante chez les jeunes.

> À RETENIR
>
> **Le cercle de l'esprit du jeu n'est donc pas simplement un rituel de fin de match : c'est aussi un espace d'apprentissage.**



LE SPIRIT CIRCLE

DE QUOI PEUT-ON PARLER ?

Le cercle permet notamment de :

1. remercier l'équipe adverse pour le match ;
2. relever des comportements ou des actions particulièrement positifs ;
3. parler de l'engagement et des efforts fournis pendant le match ;
4. valoriser la communication et l'attitude des joueurs et joueuses ;
5. revenir, lorsque cela est nécessaire, sur certaines situations plus difficiles ;
6. terminer la rencontre dans un climat positif et respectueux.

DES ÉCHANGES AUTHENTIQUES

Les échanges doivent rester authentiques : le cercle du spirit ne consiste pas uniquement à dire des choses positives. Un feedback constructif peut également être donné lorsqu'une situation de friction ou un problème est apparu pendant le match.

QUEL EST LE RÔLE DE L'ENSEIGNANT OU DU COACH ?

Avec les jeunes, les adultes ont un rôle important pour accompagner progressivement les élèves vers davantage d'autonomie.

L'enseignant ou l'enseignante, peut participer au cercle, aider les élèves à identifier ce qui mérite d'être relevé, leur proposer des pistes de réflexion et revenir ensuite avec eux sur les éléments importants.

L'objectif n'est cependant pas de parler à leur place, mais de les aider progressivement à observer, réfléchir, écouter et formuler leur propre feedback.

L'ÉVALUATION DU SPIRIT

ET APRÈS LE CERCLE ?

Après le match, les élèves peuvent également évaluer l'esprit du jeu de l'équipe adverse à l'aide d'une grille de notation.

Cette évaluation permet de revenir de manière plus structurée sur différents aspects du match et de mettre des mots sur les comportements observés.

La discussion qui accompagne la notation est particulièrement intéressante avec des élèves :

« Pourquoi avons-nous choisi cette note ? »

« Qu'avons-nous observé pendant le match ? »

« Y a-t-il eu quelque chose de particulièrement positif ou, au contraire, une situation qui pourrait être améliorée ? »

Il ne s'agit donc pas uniquement d'attribuer une note, mais d'utiliser celle-ci comme support de discussion et d'apprentissage autour de l'esprit du jeu.

Deux exemples de grilles de notation

Deux modèles sont joints à ce document :

Annexe 1

Spirit Sheet U14

Swiss Ultimate Association

Une grille simplifiée spécialement adaptée aux jeunes, avec trois catégories et une notation de 0 à 4. La note 2 représente le comportement normalement attendu ; les notes supérieures ou inférieures permettent de relever des comportements particulièrement positifs ou négatifs.

Annexe 2

Feuille de notation de l'esprit du jeu

Une grille plus complète comprenant cinq catégories : connaissance et application des règles, fautes et contacts, bon état d'esprit, attitude positive et maîtrise de soi, et communication.

Ces grilles peuvent être utilisées telles quelles ou servir de source d'inspiration pour construire une version adaptée à l'âge et au niveau des élèves.

À RETENIR

Le cercle et la notation du spirit permettent de prolonger l'auto-arbitrage au-delà du match : les élèves apprennent à observer leur comportement et celui des autres, à donner et recevoir du feedback et à prendre collectivement la responsabilité du bon déroulement du jeu.

Spirit Sheet U14

Notre équipe : _____

Conformément à l'esprit du jeu, nous partons du principe que tous les joueurs et joueuses se comportent de manière équitable et respectueuse. Si rien de particulier ne s'est produit, un score de 2 doit être attribué. S'il y a un ou deux événements particulièrement positifs (ou négatifs) dans une catégorie, il convient de leur attribuer 3 points (ou 1 point). De nombreuses situations extraordinaires peuvent être évaluées avec un 0 ou un 4. Dans ce cas, les commentaires (au verso) doivent être utilisés pour informer l'adversaire. L'échelle va de 0 à 12 points. Un 6 correspond à un jeu normal.

Échelle de points

0 = mauvais
1 = plutôt mauvais
2 = bon (comme on peut s'y attendre)
3 = très bon
4= exceptionnellement bon

	Opposant match 1	Opposant match 2	Opposant match 3	Opposant match 4	Opposant match 5
1 Connaissance et utilisation des règles exemples - Ils (les adversaires) ont montré une bonne connaissance des règles. - Ils n'ont pas délibérément abusé des règles. - S'ils ne connaissaient pas les règles, ils étaient prêts à se les faire expliquer.					
2 Jeu loyal (fautes, sincérité dans le jeu) exemples - Vous avez évité les fautes, les contacts physiques ou les situations de jeu dangereuses. - Ils se sont excusés auprès de l'adversaire, le cas échéant. - Seuls les appels pertinents ont été effectués. - Les coéquipiers ont été informés des appels erronés ou inutiles.					
3 Attitude positive (attitude générale, maîtrise de soi, communication) exemples - Ils ont été aimables. - Ils ont donné le meilleur d'eux-mêmes, quel que soit le score. - Dans l'ensemble, ils ont fait bonne impression sur et en dehors du - Ils ont communiqué de manière respectueuse et ont écouté.					
Total des points					

SWISS ULTIMATE

Feuille de notation de l'esprit du jeu

Toute votre équipe doit participer à la notation de l'équipe adverse. Entourez une case sur chacune des cinq lignes et additionnez les points pour déterminer le score d'esprit du jeu de l'équipe adverse.

1. Connaissance et application des règles

Exemples : ils n'ont pas volontairement mal interprété les règles. Ils ont respecté les délais. Ils avaient la volonté d'apprendre et/ou d'expliquer les règles.

2. Fautes et contacts

Exemples : ils ont évité les fautes, les contacts et les actions dangereuses.

3. Bon état d'esprit

Exemples : ils se sont excusés lorsque c'était nécessaire. Ils ont prévenu leurs partenaires lorsqu'ils ont fait un appel à la faute inapproprié. Ils n'ont fait que des appels à la faute justifiés.

4. Attitude positive et maîtrise de soi

Exemples : ils ont été polis. Ils ont mis une intensité raisonnable dans le jeu, quelle que soit l'évolution du score. Ils nous ont laissé une bonne impression générale pendant et après le match.

5. Communication

Exemples : ils ont communiqué respectueusement. Ils ont écouté. Ils sont restés dans un délai raisonnable lors des discussions.

Somme des résultats

Faire la somme des résultats pour chacune des catégories. Le résultat final doit être compris entre 0 et 20.

Zone de commentaire

Si vous avez attribué un 0* ou 4*, merci d'en expliquer en quelques mots la raison. Les remarques positives ou négatives seront transmises à l'équipe adverse de manière appropriée.

Votre équipe | **Division** | **Date**

1ère équipe rencontrée – Score du match	2ème équipe rencontrée – Score du match	3ème équipe rencontrée – Score du match	4ème équipe rencontrée – Score du match
Très mauvais	Très mauvais	Très mauvais	Très mauvais
Pas si bon	Pas si bon	Pas si bon	Pas si bon
bon	bon	bon	bon
très bon	très bon	très bon	très bon
Excellent	Excellent	Excellent	Excellent
0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*
0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*
0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*
0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*
0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*	0* 1 2 3 4*
=	=	=	=
Résultat sur 20	**Résultat sur 20**	**Résultat sur 20**	**Résultat sur 20**

WFDF WORLD FLYING DISC FEDERATION

BULA Beach Ultimate Lovers Association