

Mode d'emploi du diaporama d'apprentissage des Règles

Le diaporama fonctionne au clic.

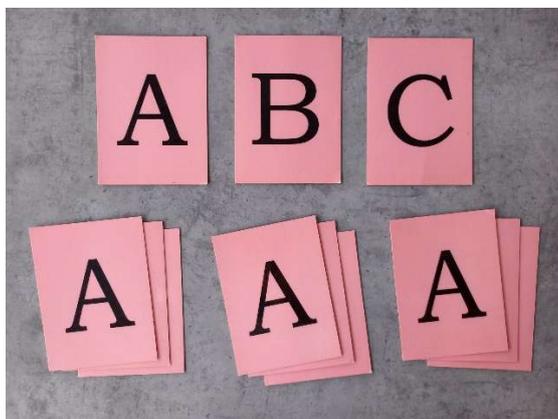
Avantages

- On peut présenter les items les uns après les autres.
- On peut lire les éléments pour les plus jeunes qui ne savent pas encore lire rapidement.
- Il y a un maximum de photos pour illustrer les situations.
- On peut commenter les réponses avant que la réponse correcte n'apparaisse.

Suggestion d'animation

Faire des petits groupes de 3 ou 4 jeunes (si possible répartir un des meilleurs dans chaque groupe pour éviter d'avoir des groupes très forts et des groupes plus faibles)

Distribuer à chaque groupe des petits cartons avec les lettres A, B et C correspondant aux réponses.



Au sein de chaque groupe les jeunes doivent discuter entre eux pour s'accorder sur une réponse à donner. Ils apprendront énormément en travaillant ainsi, c'est un apprentissage actif. Cela reflète aussi ce qui se passe sur le terrain quand il y a un problème de règles, les joueurs essaient de trouver une résolution en commun.

Ils montrent ensuite le carton avec la réponse qu'ils ont choisie.

L'animateur clique ensuite pour faire apparaître la réponse correcte.

L'animateur peut organiser une sorte de concours entre les groupes pour les motiver. Il comptabilise les points au tableau s'il y en a un, ou faute de mieux sur une ardoise. Dans ce cas il faudra prévoir des petites récompenses, par exemple bonbons, tees, balles, etc.

Prolongement

Toutes les questions qui figurent dans le diaporama se trouvent dans un document Word qui accompagne le diaporama. En fin de séance, il est conseillé de distribuer les questions par écrit et de faire retrouver les réponses individuellement pour une bonne mémorisation.

La correction peut se faire avant de partir ou à la séance suivante, ce qui permet de faire un brainstorming sur les acquis.