VECU

EXPOSES

- DEFINITION DU FAIR PLAY
- CHARTE DU FAIR PLAY
- ANALYSE DE COUPURES DE PRESSE CRITIQUE D'EVENEMENTS SPORTIFS

FILMS OBSERVATIONS

- UTILISATION DE SEQUENCES TIREES DU SPORT DE COMPETITION
- ANALYSE DE SEQUENCES FILMEES PENDANT LES COURS (AUTOCRITIQUE)
- OBSERVATION DE SCENES «PRISES SUR LE VIF»

- Le moniteur doit être en tout temps un exemple de sportivité, à plus forte raison le directeur du cours.
- Le fair play n'est pas limité au sport; il doit faire partie de la vie de tous les jours.

- Principe: combattre la tricherie.
- Modifier des règles pour favoriser un déroulement de l'activité dans le fair play (supprimer les situations où le conflit est inévitable).
- Eviter que le perdant soit exclu de la compétition.
- Attribuer des points également au perdant.
- Attribuer un bonus à celui qui reconnaît immédiatement sa faute.
- La manière d'enseigner du moniteur influence directement le comportement des jeunes. Choisir des organisations qui évitent les conflits, donner des consignes précises, faire preuve de justice, d'équité, etc.
- Dopage = tricherie.

- Le fair play n'empêche pas la victoire; il n'est pas la consolation des perdants.
- La joie de la victoire ne doit pas être provocatrice.
- Démontrer, par des exemples concrets,la relativité d'une victoire entachée de tricherie: jouer aux cartes en connaissant le jeu de l'autre - gagner le jet du boulet avec un engin non conforme - gagner un match en sachant que l'arbitre s'est trompé ...
- L'amélioration de sa propre performance est souvent plus importante que le rang obtenu.
- C'est dans la défaite que se forgent les succès futurs si on sait l'accepter et l'analyser.

- S'excuser
- Lever le bras
- Se maîtriser
- Se serrer la main
- Garder son humour
- Sourire
- Féliciter
- Applaudir
- Encourager positivement
- Accueillir l'adversaire à son arrivée
- Mettre l'adversaire en situation favorable avant et après la compétition
- Calmer l'agitation du public
- Refuser l'anti-jeu
- Rejeter toute tentative de dopage

- Relever le plaisir d'être opposé à un adversaire aussi fort que soi; il s'en suit un équilibre de la compétition.
- Réaliser une démonstration par l'absurde: faire constater que le jeu n'est pas intéressant lorsqu'il n'y a pas d'opposition.
- Laisser former les équipes par les enseignés avec pour consigne: les équipes sont de même force. L'objectif est atteint s'il n'y a pas plus de deux buts d'écart.

- Les enseignés doivent connaître parfaitement les règles du jeu.
- Les joueurs apprennent à arbitrer, à taxer, ...
- Eduquer à l'auto-arbitrage.

- Admettre que l'arbitre a le droit de se tromper.
- L'arbitrage et l'auto-arbitrage doivent prouver qu'il y a des situations où on ne peut savoir qui a raison. Lorsqu'on ne sait pas, il faut que l'arbitre décide ou que l'une des deux équipes cède.
- Accepter la faute du partenaire et l'encourager à faire mieux.
- Accepter la charge correcte du corps.