

COMMENT PLANIFIER LE TEMPS ENTRE LES PROGRAMMES



Sachant qu'il est très difficile d'avoir tous les élèves de même niveau dans les groupes, voici à titre indicatif les % de temps proposés selon le niveau de jeu des joueurs dans chacun de vos groupes.

Option n° 1 :

6 élèves sur 6 respectent le niveau de jeu proposé.

Exemple : dans un groupe rouge 1, les 6 élèves sont tous de niveau rouge 1.

	<u>COOPÉRATION</u>	<u>ADAPTATION</u>	<u>OPPOSITION</u>	<u>TACTIQUE</u>
--	--------------------	-------------------	-------------------	-----------------

Rouge 1	70 %	30 %	-	-
Rouge 2	20 %	50 %	15 %	15 %
Rouge 3	10 %	15 %	25 %	50 %

Option n° 2 :

Mélange de 2 niveaux de jeu dans le même groupe.

Exemple : sur un total de 6 élèves, il y a 3 joueurs de niveau rouge 1 et 3 joueurs de niveau rouge 2.

	<u>COOPÉRATION</u>	<u>ADAPTATION</u>	<u>OPPOSITION</u>	<u>TACTIQUE</u>
--	--------------------	-------------------	-------------------	-----------------

Rouge 1 et 2	35 %	45 %	10 %	10 %
Rouge 2 et 3	15 %	30 %	15 %	40 %

Option n° 3 :

Mélange de 3 niveaux de jeu dans le même groupe.

Exemple : sur un total de 6 élèves, il y a 2 joueurs de niveau rouge 1, 2 joueurs de niveau rouge 2 et 2 joueurs de niveau rouge 3.

	<u>COOPÉRATION</u>	<u>ADAPTATION</u>	<u>OPPOSITION</u>	<u>TACTIQUE</u>
--	--------------------	-------------------	-------------------	-----------------

Rouge 1, 2 et 3	20 %	40 %	15 %	20 %
-----------------	------	------	------	------

Vous constaterez que dans notre planification des niveaux de jeu proposée sur la plateforme, nous avons des % quelque peu différents puisque nous avons tenté d'établir une planification en sachant qu'il serait peu probable que les 6 élèves soient tous du même niveau. L'idée est de trouver un équilibre selon le % de joueurs de niveaux différents dans chaque groupe.