

## Critères de popularité d'un jeu

- **La participation** : Thème à favoriser avant tous les autres. Exception : la sécurité
- **L'intensité** : Idéalement, l'enfant devrait être en mesure de faire lui-même la gestion de son intensité
- **La possibilité d'atteindre le ou les objectifs** : L'atteinte de l'objectif est souvent influencé par la technique. La variété des objectifs permet un plus grand éventail de défis à relever, covenant à plus d'individus
- **Le territoire** : Idéalement, le terrain de jeu ne devrait pas contenir des zones plus achalandées que d'autres. La dimension du territoire influence la participation
- **La réglementation** : Indices d'évaluation : interruption fréquente du jeu pour différentes raisons (incidents, grabuge, engueulades entre joueurs...). Nécessité d'avoir plusieurs arbitres



### Modifications

- **La technique de jeu** : Il faudrait éviter de placer l'élève dans des situations où il lui serait nécessaire de maîtriser un certain geste technique pour apprécier le jeu
- **L'individualisme** : Il est essentiel de limiter les actions individuelles
- **La discrimination** : Le jeu ne devrait pas favoriser un gabarit plus qu'un autre. La discrimination est souvent à la source de la spécialisation
- **La spécialisation** : Dans un esprit de jeu idéal, les joueurs ne devraient pas être assignés à des postes particuliers et y rester
- **La sécurité** : C'est plus le problème de l'éducateur que celui des élèves
- **Le processus créateur** : Idéalement, le jeu devrait permettre aux joueurs qui en ressentent le besoin de mettre à contribution leur potentiel créateur, pour trouver des solutions rendant leurs actions ou celles de leur équipe plus efficaces
- **La variété et le changement** : Le jeu devrait être organisé de manière à proposer aux joueurs des objectifs variés, leur laissant ainsi la possibilité d'agir sur ceux qui leur semblent les plus accessibles, compte tenu de leurs capacités

*R. Adam, éd. Physique et créativité par le jeu*