

Changer une chose à la fois

Changez une condition et vous changez le problème. Changez-en trop et l'information devient plus difficile à lire.

Quand un exercice commence à devenir confortable, gardez la même question et ne changez qu'une partie de la tâche.

AVANT DE CHANGER QUOI QUE CE SOIT

1. Qu'explorons-nous ?
2. Que changeons-nous, et pourquoi ?
3. Que pourrait nous apprendre la prochaine boule ?
4. Comment saurons-nous ce qui s'est passé ?

CHOISISSEZ-EN UNE. PAS DEUX.

CE QUI CHANGE	ESSEYEZ AINSI	LA QUESTION QUE CELA AJOUTE
La distance	Déplacez le but d'un mètre, plus près ou plus loin. Ou alternez six, huit et dix mètres sur la série.	L'image de la donnée fonctionne-t-elle encore quand la distance change ?
La donnée	Réduisez la zone de donnée. Ou déplacez-la en laissant le but où il est.	Choisissent-ils un point au sol, ou visent-ils simplement le but ?
Le but	Déplacez-le entre les mènes au lieu de le laisser où la mène précédente s'est terminée.	Lisent-ils la nouvelle distance, ou répètent-ils le lancer précédent ?
Les boules	Donnez au joueur un seul essai sur la tâche, puis remettez tout en place.	Qu'est-ce qui change quand il n'y a pas de deuxième boule pour corriger ?
Barrer la route directe	Placez une boule à un mètre devant le but avant le début de la série.	Peuvent-ils trouver une autre ligne ou une autre trajectoire ?
Devant, pas derrière	La boule doit s'arrêter devant le but. Derrière ne compte pas, même de peu.	Maîtrisent-ils la longueur, et pas seulement la direction ?
Pointer ou tirer	Annoncez le coup que vous jouez avant d'entrer dans le rond. Puis jouez-le.	Le coup a-t-il été choisi avant le lancer ?
Le terrain	Choisissez une ligne plus difficile. Ou jouez en travers d'une pente plutôt que dans son sens.	Le plan tient-il compte de ce que le terrain fera après la retombée ?
Le témoin	Changez de partenaire après une série. Ou demandez au témoin d'attendre que le joueur ait parlé en premier.	Le joueur le remarque-t-il avant qu'on le lui dise ?

Ne rendez pas la tâche plus difficile pour le plaisir. Un changement est utile quand il aide le joueur à remarquer ou à résoudre quelque chose.

Si ce que vous essayiez de garder disparaît complètement, réduisez le changement et recommencez. Le but est d'étirer le geste, pas de le perdre.