

Semaine n° Leçon n° Titre	Exigences en matière de sécurité Matériel	Résultat(s) d'apprentissage Critères d'évaluation	Ressources d'Ophea
<p>Semaine 4</p> <p>Leçon 4/4</p> <p>Titre : Jouer à des jeux avec cible traditionnels</p> <p>Dans les jeux avec cible, l'apprenant envoie un objet vers une cible, préférablement avec un haut degré de précision.</p>	<p>Sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> L'espace où se déroulera l'activité est assez grand pour le nombre d'apprenants et les mouvements requis. La surface de l'espace où se déroulera l'activité est antidérapante. L'espace où se déroulera l'activité est libre d'obstacles. 	<p>Primaire : éléments ciblés Transfert des habiletés de précision à des formes adaptées de jeux avec cible traditionnels comme les suivants : bocce, quilles, golf, croquet, curling en fauteuil roulant.</p> <p>Moyen : éléments ciblés Transfert des tactiques de jeu à des formes adaptées de jeux avec cible traditionnels comme les suivants : bocce, quilles, golf, croquet, curling en fauteuil roulant.</p> <p>Intermédiaire : éléments ciblés Transfert des tactiques de jeu à des formes adaptées de jeux avec cible traditionnels comme les suivants : bocce, quilles, golf, croquet, curling en fauteuil roulant.</p> <p>Résultat d'apprentissage : Nous apprenons comment mettre en pratique des habiletés, des concepts et des stratégies en jouant à des jeux de cible seuls ou avec d'autres personnes pour nous amuser et pour réussir.</p> <p>Cherchons! Critères d'évaluation : Regardez la vidéo pour des exemples/démonstrations des critères</p> <ul style="list-style-type: none"> Je peux choisir un objet que je peux envoyer avec succès. Je peux regarder là où je vais envoyer l'objet. Je peux viser là où je vais envoyer l'objet. Je peux utiliser une partie du corps pour recevoir l'objet. Je peux ajuster mon prochain mouvement selon l'apprenant avec qui, ou contre qui, je joue. Je souris, je ris, j'attends mon tour, j'utilise des affirmations positives (lien à l'apprentissage socioémotionnel). 	<p>Ressources d'Ophea</p> <p>RécréAgir https://www.recreagir.net/</p> <ul style="list-style-type: none"> Activité de cible : 1, 2, 3 lancez! Activité de cible : Boccia avec sac de fèves Activité de cible : Croquet-ballon <p>Affiches et fiches d'activités : Bien bouger – Habiletés motrices https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habiletés-motrices-et-stratégies-de-jeux/affiches/habiletés-motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> Activités de précision : fiche et affiche

Jeu pour le primaire : Adaptation de la ressource RécréAgir d'Ophea : [Activité de cible : 1, 2, 3 lancez!](#)

Primaire - éléments ciblés : Transfert des habiletés de précision à des formes adaptées de jeux avec cible traditionnels comme les suivants : bocce, **quilles**, golf, croquet, curling en fauteuil roulant.

Matériel

- 3 objets à faire rouler/glisser de grosseurs, poids et textures variés (p. ex., balle).
- 5-6 cibles (p. ex., bouteilles en plastique, rouleaux de papier hygiénique, quilles en plastique).
- Matériel pour créer des lignes d'envoi (p. ex., serviette roulée, ruban masque, craie, longue branche).
- Des serviettes roulées, de longues branches, des bâtons de hockey, ou des nouilles de piscine peuvent être utilisés pour créer des parois le long de « l'allée ».

Mise en place :

- Placer 5-6 cibles selon un plan triangulaire semblable à la mise en place d'un ensemble de cinq quilles (deux bien espacées à l'arrière, deux moyennement espacées et une au milieu à l'avant, ou une disposition 3-2-1 avec six quilles).
- Créer une ligne d'envoi à partir de laquelle il faut faire rouler l'objet (à 7 pas de la cible ou nombre de pas approprié selon l'âge).
- Prolonger les parois de la ligne d'envoi jusqu'à l'extrémité de la cible (facultatif).

Activité individuelle :

- Faire rouler l'objet pour faire tomber le plus grand nombre de cibles possible. Si toutes les cibles tombent, c'est un *aba!* L'apprenant remplace les cibles et passe à la prochaine ronde.
- Si les cibles ne sont pas toutes tombées au premier essai, l'apprenant a un deuxième essai. Le retrait des cibles déjà tombées est optionnel. Si le reste des cibles tombent lors du deuxième essai, c'est une *réserve!*
- S'il reste encore des cibles, l'apprenant peut tenter un troisième essai.
- Le jeu se poursuit pendant 10 rondes.

Activité avec un autre apprenant :

- L'apprenant dont la date d'anniversaire est la plus près de la date actuelle joue en premier.
- À chaque ronde, l'apprenant qui joue en premier change. Le jeu se poursuit comme pour l'activité individuelle pendant 10 rondes.
- L'activité doit se jouer de façon amicale, et chaque ronde remportée doit être fêtée. Les points accumulés peuvent être additionnés pour les 10 rondes.

Prolongement :

- Utiliser un système de pointage selon la position des quilles (p. ex., 2-3-5 points par quille à partir de celles à l'arrière jusqu'à celle à l'avant).
- Augmenter ou réduire la distance entre la ligne d'envoi et les cibles.
- Attribuer un nombre à différentes lignes d'envoi (p. ex., 1, 2, 3). Le pointage est compté en multipliant la valeur attribuée à la quille par le nombre attribué à la ligne d'envoi.

Cherchons! Critères d'évaluation :

- Je peux regarder là où je vais envoyer l'objet.
- Je peux viser là où je vais envoyer l'objet.
- Je peux utiliser une force appropriée pour envoyer un objet vers une cible.
- J'essaie de mon mieux tout en m'amusant (lien à l'apprentissage socioémotionnel).

@OpheaCanada
#OpheaPourTous

Jeu pour le cycle moyen : Adaptation de la ressource RécréAgir d'Ophea : [Activité de cible : Boccia avec sac de fèves](#)

Moyen - éléments ciblés : Transfert des tactiques de jeu à des formes adaptées de jeux avec cible traditionnels comme les suivants : **bocce**, quilles, golf, croquet, curling en fauteuil roulant.

Matériel :

- 2 objets à envoyer par apprenant (chaussette roulée, jouet en peluche, sac de fèves)
- Une cible, qu'on appelle le cochonnet (un objet différent des objets à envoyer).
- Matériel pour créer une aire de jeu rectangulaire (serviettes roulées, corde, ruban masque)

Mise en place :

- Créer une aire de jeu à l'aide de serviettes roulées, de corde ou de ruban masque.

Activité individuelle :

- Pour commencer, l'apprenant se place dos à l'aire de jeu.
- Il lance le cochonnet par-dessus la tête pour qu'il atterrisse dans l'aire de jeu.
- Il se retourne et tente de lancer chaque objet le plus près possible du cochonnet.

Activité avec un autre apprenant :

- Chaque apprenant a deux objets identiques à envoyer (p. ex., 2 chaussettes roulées, 2 jouets en peluche, 2 balles).
- Les apprenants jouent à roche-papier-ciseaux pour déterminer qui commencera.
- L'apprenant qui a gagné à R-P-C commence en lançant le cochonnet par en arrière, au dessus de la tête. Le même apprenant lancera son objet par-dessous pour le faire atterrir le plus près possible du cochonnet.
- Les apprenants lancent un objet chacun à leur tour vers le cochonnet.
- Chaque apprenant peut frapper le cochonnet ou les autres objets avec l'objet qu'il lance.
- Lorsque les deux apprenants ont lancé leurs objets, celui dont l'objet est le plus près du cochonnet marque un point. Il marque aussi un point pour chaque autre objet qu'il a lancé et qui se trouve entre le cochonnet et l'objet le plus près lancé par l'autre apprenant, jusqu'à un maximum de deux points par ronde.

Prolongement :

- Créer ou utiliser une plus grande cible (p. ex., cerceau) et attribuer des points selon que l'objet atterrit près du cerceau, sur le cerceau ou dans le cerceau.
- Choisir un objet différent à lancer (p. ex., poulet en caoutchouc, balle souple, éponge, disque volant [Frisbee], boule de papier).

Cherchons! Critères d'évaluation :

- Je peux utiliser une force appropriée pour envoyer un objet le plus près possible de la cible.
- Je peux envoyer un objet sur une certaine distance et avec précision.
- Je peux établir un plan pour améliorer mes chances de réussite.

Jeu pour le cycle intermédiaire : Adaptation de la ressource RécréAgir d'Ophea : [Activité de cible : Croquet-ballon](#)

Intermédiaire - éléments ciblés : Transfert des tactiques de jeu à des formes adaptées de jeux avec cible traditionnels comme les suivants : bocce, quilles, golf, croquet, curling en fauteuil roulant.

Matériel :

- Matériel pour créer des ouvertures à travers lesquelles un objet doit passer (p. ex., chaise, deux bouteilles d'eau, deux canettes ou boîtes de conserve, deux cônes)
- Un objet en guise de cible (à la fin du circuit)
- Objet à faire rouler ou glisser (p. ex., balle, sac de fèves)
- Matériel pour créer la ligne d'envoi.
- Instrument de frappe, pour envoyer l'objet.

Mise en place :

- Créer un circuit comportant quatre ouvertures (p. ex., chaise, deux bouteilles d'eau, deux canettes ou boîtes de conserve, deux cônes) et une cible à la dernière ouverture.
- Les apprenants déterminent la distance entre les ouvertures et la largeur de chaque ouverture.

Activité individuelle :

- L'apprenant fait rouler ou glisser son objet à travers la première ouverture, et tente de se rendre à la quatrième ouverture en faisant le moins de tentatives possible.
- L'apprenant continue ainsi jusqu'à ce qu'il ait fait rouler ou glisser son objet à travers chaque ouverture et que son objet ait frappé la cible à la fin du circuit.

Activité avec un autre apprenant :

- Chacun à leur tour, les apprenants font rouler ou glisser leur objet à travers la première ouverture, et tentent de se rendre à la quatrième ouverture en faisant le moins de tentatives possible.
- À leur tour, les apprenants font rouler ou glisser l'objet à partir de l'endroit où il s'était arrêté précédemment.
- Si l'objet d'un apprenant a été frappé par un autre objet, l'apprenant envoie son objet à partir de ce nouvel endroit.
- Chaque apprenant continue ainsi jusqu'à ce qu'il ait fait passer son objet à travers chaque ouverture et que son objet ait frappé la cible à la fin du circuit.

Prolongement :

- Modifier le matériel utilisé pour les ouvertures.
- Agrandir ou rétrécir les ouvertures.
- Utiliser la main non dominante pour faire rouler ou glisser l'objet en lançant par-dessous.
- Envoyer l'objet de différentes façons (p. ex., lancer par-dessus, botter).
- Utiliser un instrument de frappe (p. ex., bâton de hockey, maillet de croquet, nouille de piscine) pour envoyer l'objet vers la cible.

Cherchons! Critères d'évaluation :

- Je peux utiliser une force appropriée pour envoyer un objet le plus près possible de la cible.
- Je peux envoyer un objet sur une certaine distance et avec précision.
- Je peux établir un plan pour améliorer mes chances de réussite.

Accommodements et modifications :

Accommodements :

- Utiliser un instrument de frappe (p. ex., bâton de hockey, nouille de piscine, raquette) pour envoyer l'objet.
- Augmenter ou réduire la distance entre la ligne d'envoi et la cible.
- Envoyer un objet différent.

Modifications :

- Plutôt que d'envoyer un objet vers la cible, l'apprenant peut laisser tomber l'objet sur ou dans la cible.
- Placer des objets dans l'aire de jeu et demander à l'apprenant d'aller les ramasser.

Questions pour les cycles P/M/I (intégration de l'apprentissage socioémotionnel) :

1. Quels sont les avantages ou les désavantages pour toi de tenter de bloquer le chemin de ton adversaire vers la cible? (A1.6)
2. Qu'est-ce que tu aimes de jouer à des jeux de cible? Qu'est-ce que tu trouves difficile lorsque tu joues à des jeux de cible? (A1.5)
3. Comment peux-tu adapter tes habiletés d'envoi pour améliorer ta capacité à éviter des obstacles? (p. ex., choisir de manipuler la balle pour lui donner une courbe ou lui faire faire des rotations pour éviter les obstacles) (A1.6)
4. Pense à tes forces et aux aspects que tu peux améliorer lorsque tu joues à des jeux de cible. Comment peux-tu utiliser tes forces à ton avantage? Comment peux-tu t'améliorer dans les aspects avec lesquels tu as de la difficulté? (A1.3)