

Cible dans la neige

Activité

Ressource:

Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

Année(s): 7e 8e

Cycle(s): Intermédiaire

Contexte : Programme-cadre

Saison : Hiver

Aperçu de l'activité

Les participants s'exercent à envoyer un objet vers une cible tout en s'adaptant aux conditions hivernales. Les participants réfléchissent à l'impact des conditions météorologiques et de leurs vêtements d'extérieur sur leurs mouvements afin d'adapter leur stratégie de jeu. Les participants réfléchissent aussi à des façons de jouer à ce jeu avec des camarades et des membres de leur famille pour demeurer actifs en hiver.

Consultez la page de [Considérations en matière de sécurité](#) de la ressource Au-delà des murs : activités pour l'extérieur pour de plus amples renseignements sur les normes de sécurité, des considérations de sécurité en hiver et des consignes relatives aux aires et aux surfaces de jeu extérieures visant à assurer la sécurité des participants.

Matériel

- Sacs de fèves
- Cerceaux

- Cônes

Avant le jeu

- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Établissez les limites de l'aire de jeu et expliquez-les aux participants.
- Divisez la classe en groupes de quatre et distribuez deux cerceaux à chaque groupe et un sac de fèves à chaque participant.
- Demandez aux groupes de créer leurs cibles en plaçant un cerceau à chaque extrémité de l'aire de jeu. Les participants enlèvent de la neige pour faire un trou au milieu de chaque cerceau. S'il n'y a pas assez de neige pour faire un trou, les participants peuvent placer un cône ou un autre objet au milieu.
- Au sein d'un groupe, les participants doivent se jumeler afin d'envoyer leurs sacs de fèves dans le trou. Une équipe marque un point si son sac de fèves atterrit sur le contour du cerceau; deux points si son sac de fèves atterrit à l'intérieur du cerceau; et trois points s'il atterrit dans le trou. Les sacs de fèves ne peuvent pas toucher au sol avant d'atterrir dans le cerceau.

Pendant le jeu

- Déterminez les participants qui lancent en premier. Les participants doivent avoir un pied qui touche au contour d'un des cerceaux. Le pied doit demeurer en contact avec le cerceau pendant tout le lancer, sinon celui-ci ne compte pas.
- Chaque participant lance son sac de fèves, en alternant avec l'équipe adverse.
- Lorsque tous les sacs de fèves ont été lancés, les pointages sont tabulés.
- L'équipe qui a accumulé le plus de points remporte la ronde, marque un point et lance en premier lors de la prochaine ronde. En cas d'égalité, aucune équipe ne remporte le point, et l'équipe qui a lancé en premier lors de la ronde lance de nouveau en premier.
- Chaque ronde commence en lançant à partir du cerceau où les sacs de fèves avaient atterri lors de la ronde précédente.
- Une équipe remporte le jeu lorsqu'elle a accumulé 21 points et qu'elle mène par plus de deux points.

Après le jeu

Utilisez les questions suivantes pour permettre aux groupes de réfléchir aux stratégies et aux concepts du mouvement pour réussir dans les conditions hivernales :

Questions :

- Quel a été l'impact des conditions météorologiques sur la précision de vos lancers pour atteindre la cible?
- Quels ajustements avez-vous faits au cours du jeu pour tenir compte des conditions météorologiques et de la surface de jeu?
- Quelles stratégies ont été les plus efficaces pour atteindre votre cible?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour tenter de marquer 21 points avant vos adversaires?
- Comment pourriez-vous changer ce jeu pour y jouer avec des camarades et des membres de votre famille afin de les inciter à être actifs en hiver?
- Quel matériel disponible à la maison pourriez-vous utiliser? Où pourriez-vous jouer?

Adaptations

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser le degré de difficulté et le plaisir pour les participants.

- Demandez aux participants de dessiner leurs cibles dans la neige s'il y en a suffisamment.
- Établissez une règle voulant que les participants puissent faire sortir le sac de fèves de leur adversaire du cerceau pour annuler leurs points.
- Ajoutez des sacs de fèves au jeu.
- Changez la distance entre les trous pour accroître ou réduire le degré de difficulté.

Modifications

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser l'inclusion et le plaisir de l'ensemble des participants.

- Pour les participants à mobilité réduite : demandez-leur de lancer l'objet à différents niveaux en position stationnaire.

- Pour les participants ayant une déficience visuelle : demandez-leur de jouer avec un partenaire. Le partenaire doit donner des descriptions verbales et des indices verbaux quant à la façon de lancer l'objet vers la cible (endroit, direction, niveau, force).