

Pommes dans le seau

Activité

Ressource:

Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

Année(s): 7e 8e

Cycle(s): Intermédiaire

Contexte : Programme intra-muros

Saison : Automne

Aperçu de l'activité

Les participants prennent part à une activité amusante dans laquelle il faut envoyer et recevoir un objet, qui établit des liens aux récoltes automnales et qui offre une autre possibilité d'être actifs au cours de la journée d'école.

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 automne et des consignes relatives aux aires et aux surfaces de jeu extérieures visant à assurer la sécurité des participants.

Matériel

Pour chaque groupe de trois :

- 2 seaux, grands filets de pêche, bâtons de crosse ou gants de baseball
- 3 cônes ou 1 té et 2 cônes

- Une variété d'instruments de frappe (p. ex., bâtons de golf, bâtons de hockey)
- Une variété de balles ou ballons souples

Consignes pour 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.
- Demandez aux participants de nommer des aliments servis à domicile, récoltés de leur jardin ou servis dans le cadre de programmes d'alimentation scolaire en automne. Discutez des activités culturelles dans lesquelles les aliments ont une place importante et des aliments qui sont consommés de manière saisonnière.
- Expliquez aux participants que les pommes sont souvent récoltées en Ontario en automne et demandez-leur si certains sont déjà allés cueillir des pommes ou ont aidé à l'achat de pommes à un marché local. Expliquez-leur aussi que ce jeu représente la récolte des pommes.
- Placez les cônes pour créer un triangle à l'avant-champ (un peu comme un terrain de baseball). Lorsque vous choisissez un espace pour la tenue de l'activité, vérifiez qu'il est à une distance sécuritaire d'autres activités afin d'éviter que les participants se fassent frapper par un objet lancé ou frappé.
- Divisez les participants en groupes de trois. Demandez à un participant de chaque groupe d'être « l'arbre » (le frappeur) et aux deux autres d'être les « seaux » (les joueurs défensifs). Les groupes choisissent leur instrument de frappe, leur pomme (c.-à-d. balle ou ballon) et leur seau (p. ex., seau, filet de pêche, bâton de crosse, gant de baseball). Entretemps, demandez au frappeur, l'arbre, de placer sa pomme sur le té ou le cône pour l'envoyer vers les seaux.
- Si l'arbre réussit à envoyer la pomme sur le terrain, il doit courir autour des buts et revenir au té avant que les seaux ne puissent retourner la pomme au pommier. L'arbre marque un point s'il revient au té avant que les seaux ne touchent à ce dernier avec la pomme.
- Si le joueur défensif, un seau, peut attraper la pomme avant qu'elle ne touche au sol, le seau marque un point. Les seaux peuvent aussi marquer un point s'ils se lancent la pomme ou s'ils courent avec celle-ci et touchent au té avant l'arbre.

- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un participant accumule trois points. Les participants font une rotation pour changer de position et commencent une autre ronde. Assurez-vous qu'au moins trois rondes soient jouées pour que chaque participant ait l'occasion d'être l'arbre et le seau.

Adaptations

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

- Pour accroître le degré de difficulté, utilisez une plus petite balle ou demandez aux participants de se lancer la balle à eux-mêmes plutôt que de la frapper à partir d'un té ou d'un cône.
- Pour réduire le degré de difficulté, encouragez les participants à lancer la balle ou à choisir une plus grosse « pomme ».
- Demandez aux participants d'envoyer la pomme à l'aide d'un instrument ou de leurs pieds.
- Changez la superficie de l'aire de jeu pour optimiser le degré de difficulté.

Modifications

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

- Utilisez des balles de wiffle ou des ballons peau d'éléphant pour ralentir le mouvement de la « pomme ».
- Invitez les participants à penser à des façons de réduire les déplacements ou de se déplacer plus lentement dans l'aire de jeu pour favoriser l'inclusion et la réussite de l'ensemble des participants.
- Faites appel à des approches inclusives afin d'accroître ou de réduire le degré de difficulté et de trouver un rôle pour chaque participant en vue de favoriser une pleine participation.