

# Récolte de pommes

*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 un jeu de territoire amusant 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

- Cônes
- Balles de diverses grosseurs et couleurs pour représenter les différentes variétés de pommes récoltées en Ontario

## 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.
- Utilisez des cônes pour indiquer les quatre coins et délimiter l'aire de jeu. Utilisez d'autres cônes ou de la craie pour délimiter les zones des buts à chaque extrémité.
- Divisez les participants en deux équipes et envoyez les équipes à des côtés opposés du terrain.
- Les équipes doivent récolter le plus de pommes possible en les transportant dans la zone des buts de l'équipe adverse sans en perdre la possession.
- Le jeu commence par un entre-deux avec une balle qui représente une variété de pommes (p. ex., McIntosh, Empire, Red Delicious, Crispin). L'équipe qui en prend possession doit transporter la pomme jusqu'à la zone des buts de l'équipe adverse sans qu'un de ses membres se fasse toucher en sa possession. Rappelez aux participants qu'il faut toucher une personne dans le dos ou sur les bras, et non pas lui donner un coup de poing ou une tape, la pousser, ou l'agripper.
- Le participant qui transporte la pomme peut la passer à un autre membre de l'équipe avant de se faire toucher; ce dernier tente de la transporter jusqu'à la zone des buts de l'équipe adverse. Si un joueur se fait toucher en possession de la pomme, ou l'échappe lors d'une tentative de passe, l'autre équipe en prend possession. Elle tente alors de la transporter jusqu'à la zone des buts adverse, leur site « d'entreposage », sans se faire toucher. Lorsqu'un joueur réussit à transporter la pomme jusqu'à la zone des buts adverse, il dit « La pomme est récoltée » et son équipe marque un point.
- Les participants ne peuvent bloquer ou pousser un adversaire pour éviter qu'un membre de leur équipe se fasse toucher. Un participant ne peut toucher la personne qui l'a touché.
- Le jeu recommence par un entre-deux avec une balle d'une autre grosseur ou couleur pour représenter une autre variété de pommes.

## Adaptations

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

- Changez les aires de jeu selon l'espace à votre disposition et selon les conditions de l'aire de jeu.

- Interdisez aux participants de se déplacer avec l'objet ou permettez tout au plus trois pas avant de passer la pomme.
- Interdisez aux participants de passer la pomme; l'équipe adverse prend possession de la pomme chaque fois qu'un participant se fait toucher en transportant la pomme.
- Mettez deux pommes en jeu simultanément.

## Modifications

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

- Pour les participants à mobilité réduite : demandez à ces participants et à d'autres de se tenir debout ou de s'asseoir dans la zone des buts de l'équipe adverse. Pour qu'un groupe marque un point, un de ses membres doit recevoir une passe dans la zone des buts.
- 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.
- Pour les participants à mobilité réduite : apportez des modifications aux règles du jeu et demandez à l'ensemble du groupe de penser à des moyens de rendre le jeu plus statique (p. ex., jouer à roche-papier-ciseaux pour déterminer le participant qui avance) pour que tous jouent sur un pied d'égalité.