Laisse tomber

Activité

Ressource:
Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

Année(s): 9e 10e 11e 12e

Cycle(s): Supérieur

Contexte : Programme intra-muros

Saison : Printemps

Aperçu de l'activité

Les participants prennent part à une activité amusante dans un environnement printanier afin d'établir des relations saines et des liens sociaux.

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

Matériel

- 1 ballon (qui peut être transporté et passé)
- Cônes
- Disques volants (1 par équipe)
- Dossards (2 couleurs différentes, 1 par participant)

Préparation

Organisez des séances pour planifier avec des élèves responsables des activités intra-muros des jeux amusants qui peuvent assurer une grande participation et être adaptés pour l'extérieur au printemps, comme celui-ci ou des variations. Demandez à ces élèves de :

- Vérifier le matériel disponible qui peut être utilisé au printemps;
- Déterminer les espaces extérieurs à votre disposition;
- Consulter les règles et normes de sécurité pour l'aire d'activité et les jeux;
- Concevoir et organiser une activité d'échauffement dynamique;
- Diviser les participants en équipes pour favoriser la pleine participation de l'ensemble du groupe;
- Délimiter l'aire de jeu à l'aide de cônes;
- Subdiviser l'aire de jeu à l'aide d'autres cônes.

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 à l'aide de cônes et expliquez-les aux participants.
- Divisez les participants également en équipes de trois ou quatre et distribuez à chaque équipe un disque et des cônes pour délimiter leur zone des buts.
- Divisez l'aire d'activité en sections pour accommoder le nombre d'équipes participantes.
- Assignez une aire de jeu à deux équipes. Les équipes doivent délimiter leur zone des buts à l'aide de cônes ou de lignes existantes et placez leur disque à l'envers au sol. Distribuez aux équipes des dossards de couleur différente pour les différencier.
- Le jeu commence par un entre-deux au milieu du terrain.
- Les membres de chaque équipe collaborent pour laisser tomber le ballon sur le disque de l'équipe adverse. Le ballon ne peut être déposé sur le disque; il doit tomber et demeurer sur le disque pour que l'équipe marque un point.

- Les joueurs peuvent faire des passes avant, arrière ou latérales; les joueurs peuvent faire un maximum de trois pas avec le ballon avant de le passer.
- Les adversaires prennent possession du ballon en interceptant une passe, en touchant le joueur adverse en possession du ballon ou lorsque l'autre équipe l'échappe ou manque sa tentative de laisser tomber le ballon sur le disque.
- Rappelez aux participants qu'il faut toucher une personne dans le dos, sur les épaules ou sur les bras, et non pas lui donner un coup de poing ou une tape, la pousser, ou l'agripper.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe marque un point. Pour recommencer, l'équipe adverse prend possession du ballon à une distance de 10 pas devant sa zone des buts.

Adaptations

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

- Augmentez le nombre de disques dans chaque zone des buts pour créer davantage de possibilités de marquer.
- Augmentez le nombre de joueurs par équipe.
- Utilisez des ballons de diverses formes et grosseurs.
- Demandez aux joueurs de demeurer stationnaire en possession du ballon.
- Permettez seulement des passes en une direction (p. ex., avant, arrière).
- Augmentez la grosseur de la cible (cerceau) pour améliorer les chances de marquer.

Modifications

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

- Faites appel à des approches inclusives pour accroître ou réduire le degré de difficulté et trouver un rôle pour chaque participant en vue de favoriser une pleine participation.
- Établissez un nombre de passes à compléter avant de tenter de marquer un point.
- Invitez les participants à penser à des façons modifier les déplacements dans l'aire de jeu pour favoriser l'inclusion et la réussite de l'ensemble des participants.

- 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 pour que tous les participants jouent sur un pied d’égalité.
- Pour les participants à mobilité réduite : demandez à ce que ces joueurs soient les premiers de l’équipe à faire une passe.
- Pour les participants qui ont une déficience visuelle : utilisez un ballon de couleur vive très visible ou un ballon qui émet des sons.