

21

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

Catégorie de jeux ACpJ: Jeux de cible

Lieux: Gymnase, salle polyvalente, espace extérieur (p. ex., champ, terrain asphalté)

Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux de cibles sont des activités dans lesquelles les participants envoient un objet vers une cible tout en évitant les obstacles. En s'adonnant à ces jeux, les participants peuvent acquérir les principales habiletés et tactiques nécessaires pour jouer à d'autres jeux de cette catégorie ou à des jeux qui requièrent la mise en application d'habiletés, de concepts et de stratégies semblables (p. ex., tir à l'arc, pétanque, quilles, croquet, curling, golf, fers à cheval, galet, serpent à neige).

Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à viser avec précision et à envoyer un objet vers des cibles à des distances variées.

Habiletés motrices, concepts du mouvement et habiletés tactiques

Tout au long de l'activité, soulignez les habiletés, les concepts et les tactiques nécessaires pour aider les participants à envoyer efficacement un objet vers une cible. Cette liste n'est pas exhaustive et d'autres occasions d'apprentissage peuvent se présenter au cours de l'activité.

Habiletés motrices et concepts liés au mouvement

- Manipulation et conscience de l'effort: utiliser une force contrôlée pour envoyer un objet vers des cibles à des distances variées.
- Conscience du corps: tenir compte de son emplacement; choisir une distance appropriée de la cible; comprendre les mouvements du corps lors de l'envoi d'un objet vers une cible.

Habiletés tactiques

- Mettre en application des habiletés appropriées pour bien réussir lors de l'envoi d'un objet vers une cible (p. ex., améliorer la précision en poursuivant le mouvement dans la direction de la cible).
- Mettre en application des tactiques permettant d'augmenter la probabilité de toucher à la cible (p. ex., maintenir le regard sur la cible pour améliorer la précision lors de l'envoi de l'objet).

Éléments à prendre en compte

- Intégrez certaines (ou l'ensemble) des variantes énumérées dans la section «Variantes» lors de la planification de l'activité. Ainsi, il sera possible de mieux satisfaire aux besoins et aux champs d'intérêt des participants issus de divers milieux et possédant diverses identités lors du jeu tout en maximisant le plaisir, l'inclusion, la participation et les chances de réussite de tous.
- Accordez une plus grande place aux perspectives et aux choix des participants et interrompez l'activité périodiquement pour leur présenter les variantes. Demandez-leur de choisir de quelle façon il serait préférable de modifier l'activité afin de maximiser le plaisir, l'inclusion et la participation de tous. Encouragez les participants à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Matériel

- 1 article à mettre au sol par groupe (p. ex., but de baseball, disque en caoutchouc ou vinyle, ruban non marquant)
- 1 cerceau par groupe
- 1 objet à envoyer qui ne roule pas facilement par participant (p. ex., ballon légèrement dégonflé, sac de fèves, balle de laine, balle en éponge, disque, poulet en caoutchouc)
- 3 objets par groupe pour indiquer les lignes d'envoi (p. ex., cônes, ruban non marquant)

Sécurité

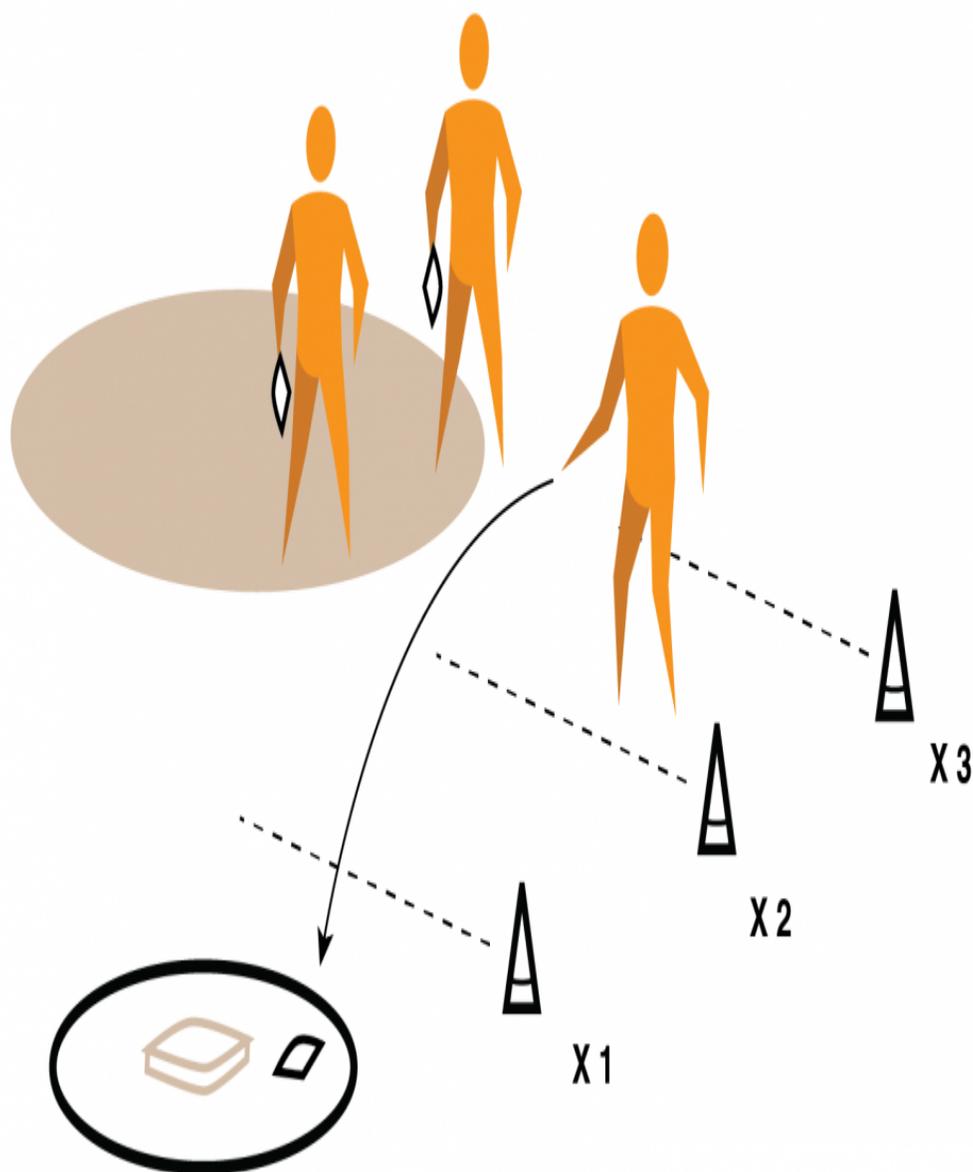
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures.-Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Demandez aux participants d'avoir conscience de leur entourage lors du jeu, y compris de l'endroit où se trouvent les autres personnes.

Consignes pour le jeu

- Jumelez les participants ou divisez-les en petits groupes (p. ex., 3 à 4 personnes).
- Fournissez à chaque groupe un cerceau, un article à placer au sol et trois objets pour définir leurs lignes d'envoi.
- Les participants placent un cerceau à une extrémité de l'aire de jeu et placent un article au centre du cerceau.
- Les participants établissent leur zone en établissant trois lignes d'envoi à différentes distances du cerceau.
- Les participants choisissent un objet à envoyer.

- Tour à tour, les participants tentent d'envoyer l'objet dans le cerceau et sur l'article au milieu de celui-ci depuis l'une des trois distances.
- Lorsque l'objet est envoyé depuis la ligne d'envoi la plus proche et atterrit à l'intérieur du cerceau, mais pas sur l'article au milieu, le participant marque un point. Si l'objet atterrit et reste sur l'article au milieu, le participant marque deux points. Le pointage est doublé si l'objet est envoyé depuis la ligne d'envoi à distance moyenne et triplé si l'objet est envoyé depuis la ligne d'envoi la plus éloignée. Les participants essaient d'accumuler exactement 21 points en aussi peu d'essais que possible. Si un participant dépasse 21 points en envoyant un objet depuis une ligne valant plus de points que nécessaire, alors son pointage redescend à 11 et le jeu continue.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour accroître le plaisir, la difficulté et les chances de réussite. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.
- Envisagez de demander aux groupes de partager leurs idées de variantes et de choisir une autre variante à essayer avec leur groupe.

Image☒: Représentation visuelle des consignes pour l'activité



Pause apprentissage

Tout au long de l'activité, posez des questions ouvertes pour aider les participants à améliorer leurs habiletés motrices et à affiner leurs stratégies et leurs solutions tactiques. Voici quelques exemples☒:

- Quelle force ou quel effort appliquez-vous pour envoyer votre objet depuis les différentes distances?

- Comment maintenez-vous le contrôle de l'objet que vous envoyez lorsque vous êtes plus près ou plus loin de la cible?
- Comment choisissez-vous la ligne d'envoi depuis laquelle envoyer votre objet?
- Comment votre stratégie change-t-elle à mesure que votre pointage évolue?
- Quels sont les jeux ou sports que vous avez pratiqués ou que vous connaissez où les règles et stratégies sont similaires à celles utilisées dans ce jeu?

Variations

- Diminuer ou augmenter la distance entre les lignes d'envoi et la cible.
- Changer l'objet que les participants choisissent d'envoyer (p. ex., poulet en caoutchouc, ballon souple, sac de fèves).
- Envoyer l'objet de différentes manières (p. ex., en utilisant la main non dominante, en lançant par-dessus, en lançant depuis une position assise).
- Décider quels objets envoyer depuis différentes distances (p. ex., un ballon souple à la première ligne d'envoi, un sac de fèves à la deuxième ligne d'envoi, une balle de tennis de table à la troisième ligne d'envoi).
- Utiliser uniquement un cerceau comme cible.
- Utiliser une cible plus petite (p. ex., un morceau de ruban adhésif pour indiquer la cible) à l'intérieur du cerceau.
- Modifier le système de pointage.
- Fixer une limite de temps pour le jeu; les participants collaborent pour accumuler le plus de points possible dans ce laps de temps.
- Faire jouer les paires contre une autre paire; les joueurs d'une paire travaillent ensemble pour accumuler 21 points avant l'autre paire.
- Demander aux participants de changer de partenaire à la fin de chaque ronde de jeu; une ronde se termine lorsqu'une paire a accumulé 21 points.