Bocce avec sacs de fèves – trois façons de jouer

Activité

Ressource: Le jeu pour tous

Cycle(s): Primaire Moyen

Lieux : gymnase, terrain extérieur, terrain asphalté, grand espace d'activité

Survol de l'activité

Ces versions du bocce (boccia) avec sacs de fèves peuvent être mises en place rapidement et requièrent peu de matériel. Elles peuvent se jouer à divers endroits et être adaptées selon le nombre de participants et le temps disponible. Les participants apprennent et s'entraînent à envoyer un objet vers une cible pour marquer le plus de points possible. Chaque version est conçue pour maximiser la participation et l'inclusion de tous dans un milieu à la fois accueillant et amusant, pour que tous se sentent valorisés, et pour inciter leur participation au meilleur de leurs capacités.

Éléments à prendre en compte

- Choisissez la version de l'activité qui correspond le mieux aux champs d'intérêt des participants qui prennent part à l'activité intra-muros et qui répond le mieux à leurs besoins.
- 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 lors du jeu tout en maximisant le plaisir, l'inclusion et la participation 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.

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.

1re version: Jouer vavalier seul (jeu individuel)

Matériel

- Objets à envoyer (p. ex., variété de balles ou ballons, disques, petits anneaux, sacs de fèves, poulets en caoutchouc)
- Objets à utiliser comme cochonnet « pallino » (cible) (p. ex., cerceaux, balles, collants pour le plancher, cônes)

Consignes pour le jeu

- Demandez à chaque participant de choisir un objet à lancer, faire rouler ou botter et un objet pour leur cochonnet (cible).
- Demandez-leur ensuite de placer leur cochonnet dans l'aire de jeu délimité; les participants peuvent le placer ou le lancer à un endroit dégagé.
- Les participants doivent deviner le nombre de tentatives d'envoi de leur objet qu'il leur faudra pour atteindre leur cochonnet.
- Demandez aux participants de s'éloigner de leur cochonnet et de se rendre à un endroit dans l'aire de jeu où il leur serait possible d'atteindre leur cochonnet, puis d'envoyer leur objet vers celui-ci.

- Les participants se déplacent jusqu'à l'endroit où s'est immobilisé leur objet, l'envoient de nouveau, et recommencent jusqu'à ce que leur objet atteigne leur cochonnet.
- Rappelez aux participants de prendre conscience de l'endroit où se trouvent les autres participants avant d'envoyer leur objet.
- Après avoir atteint leur cochonnet, les participants le replacent et tentent de l'atteindre à partir de l'endroit de départ de leur choix.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Variantes

- Changer l'emplacement du point de départ après chaque tentative réussie.
- Changer la façon d'envoyer l'objet.
- Changer le choix d'objet ou de cochonnet.
- Augmenter la distance entre le point de départ et le cochonnet.
- Diminuer la distance entre le point de départ et le cochonnet.
- Envoyer l'objet d'une position debout, assise ou agenouillée.
- Demander aux participants d'utiliser une rampe (p. ex., tapis d'exercice plié) pour envoyer leur objet vers leur cochonnet.

2e version : Lancer sur le sol (un contre un, deux contre deux, petit groupe)

Matériel

- Cônes pour les paires pour délimiter leur aire de jeu
- Objets à envoyer; minimum d'un par participant (p. ex., variété de balles ou ballons, disques, petits anneaux, sacs de fèves, poulets en caoutchouc)

- Objets à utiliser comme cochonnet « pallino » (cible) (p. ex., cerceaux, balles, collants pour le plancher, cônes)

Consignes pour le jeu

- Jumelez les participants.
- Demandez aux paires de délimiter une aire de jeu de la forme de leur choix (p. ex., carré, rectangle, triangle) à l'aide de cônes ou de lignes sur le plancher. Aidez-les à faire la mise en place au besoin.
- Distribuez un objet à chaque paire à utiliser comme cochonnet (cible) et deux objets à envoyer (p. ex., variété de balles ou ballons, disques, petits anneaux, sacs de fèves, poulets en caoutchouc), ou demandez aux paires de choisir leur cochonnet et à chaque participant de choisir son objet à envoyer.
- Les participants choisissent comment envoyer leur objet vers leur cochonnet (p. ex., en le lançant, en le faisant rouler ou en le bottant) tout en gardant l'objet au sol.
- Les paires établissent une ligne d'envoi dans leur aire de jeu et placent leur cochonnet à un autre endroit. Expliquez aux participants qu'il leur est possible de déplacer leur cochonnet à un endroit plus éloigné ou rapproché de leur ligne d'envoi après chaque ronde.
- Tour à tour, les paires envoient leur objet vers leur cochonnet tout en le gardant au sol.
- Les participants peuvent toucher à leur cochonnet ou à l'objet de leur partenaire.
- Les participants choisissent quoi faire à la fin de chaque ronde (p. ex., tape m'en cinq entre partenaires, décerner un nombre prédéterminé de points pour l'objet le plus près du cochonnet, le gagnant est le premier qui remporte un nombre prédéterminé de rondes).
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Variantes

- Changer l'emplacement de la ligne d'envoi après chaque ronde.
- Changer la façon d'envoyer l'objet.

- Changer le choix d'objet ou de cochonnet.
- Envoyer l'objet d'une position debout, assise ou agenouillée.
- Se jumeler à une autre paire; tour à tour, les paires envoient leur objet vers le cochonnet.

3e version : Bocce au mur (un contre un, deux contre deux, petit groupe)

Matériel

- Objet pour désigner une ligne d'envoi (p. ex., corde à sauter, nouille de piscine, disque rond en caoutchouc de style Poly-Spot, sac de fèves, craie)
- Objets à envoyer qui ne roulent pas ou qui ne s'arrêtent pas facilement; minimum d'un par participant (p. ex., ballons légèrement dégonflés, sacs de fèves, balles de laine ou balles en mousse, disques, rondelles de hockey en plastique)
- Mur ou obstacle comme cible (p. ex., filet d'arrêt, tapis plié, banc)

Consignes pour le jeu

- Jumelez les participants.
- Demandez aux participants de choisir leur objet à envoyer.
- Les participants choisissent comment envoyer leur objet vers leur cible (p. ex., en le lançant, en le faisant rouler ou en le bottant) tout en gardant l'objet au sol.
- Demandez aux paires de déterminer une ligne d'envoi éloignée de leur cible. Expliquez aux participants que la ligne d'envoi peut être changée au cours du jeu. Aidez-les à faire la mise en place au besoin.
- Les participants se placent debout derrière la ligne d'envoi et face à leur cible.
- Tour à tour, les participants lancent leur objet vers leur cible, en tentant de s'en rapprocher le plus possible sans l'atteindre.
- Le jeu se poursuit, et les participants, tour à tour, envoient leur objet en premier, ou la personne dont l'objet s'est rendu le plus près de la cible lance en premier lors de la ronde suivante.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi

soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Variantes

- Changer l'emplacement de la ligne d'envoi après chaque ronde.
- Changer la façon de lancer l'objet.
- Changer le choix d'objet.
- Envoyer l'objet d'une position debout, assise ou agenouillée.
- Se jumeler à une autre paire; tour à tour, les paires envoient leur objet vers leur cible.
- Se jumeler à une autre paire pour créer un groupe de quatre, puis jouer contre un autre groupe.