

# Défenseurs de Terre mère – 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 jeu « Défenseurs de Terre mère » 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 acquièrent et s'entraînent à mettre en pratique les habiletés offensives et défensives dans un jeu de territoire. 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.

## 1<sup>re</sup> version : Défenseurs de Terre mère (groupes de trois ou petits groupes)

### Matériel

- 1 cerceau par groupe
- 1 objet par groupe (p. ex., sac de fèves, poulet en caoutchouc, ballon)

### Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes (p. ex., groupes de 3, groupes de 4 à 6).
- Demandez à un participant de chaque groupe d'être le « protecteur ».
- Demandez aux groupes de choisir un objet qui représente quelque chose qui doit être protégé (p. ex., sources d'eau, culture, langue, animaux, enfants) et de le placer dans le cerceau.
- Les membres du groupe essaient de toucher l'objet protégé tandis que le protecteur essaie de les toucher.
- Le protecteur doit rester à l'extérieur du cerceau et ne peut le traverser ni toucher à l'objet à protéger .
- Un participant qui touche l'objet change de groupe et essaie de toucher l'objet de ce groupe.

- Un participant qui se fait toucher par le protecteur change de groupe et essaie de toucher l'objet de ce groupe.
- Changez fréquemment les rôles pour que tous aient l'occasion d'être le protecteur.
- 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.

## Variante

- Délimiter une zone dans laquelle les participants ne peuvent se faire toucher.
- Utiliser un plus gros objet (p. ex., cône, coussin de baseball) au milieu du cerceau pour qu'il soit plus difficile à protéger.
- Utiliser un plus petit objet (p. ex., sac de fèves, petit ballon) au milieu du cerceau pour qu'il soit plus facile à protéger.
- Ajouter d'autres objets représentant d'autres ressources qui doivent être protégées.
- Utiliser des cordes ou des disques ronds en caoutchouc de style Poly-Spot plutôt qu'un cerceau pour délimiter l'espace dans lequel placer l'objet.
- Permettre au protecteur d'utiliser un instrument (p. ex., nouille de piscine) pour toucher les autres participants.
- Mettre en place deux protecteurs ou plus à chaque cerceau.
- Utiliser un plus petit cerceau.
- Mettre plusieurs objets dans le cerceau et demander aux participants de les enlever plutôt que de les toucher.

## 2<sup>e</sup> version : Protéger et ramasser (paires, groupes de trois)

### Matériel

- 1 cerceau

- 3 objets faciles à manipuler (p. ex., sacs de fèves, poulets en caoutchouc, nouilles de piscine, ou tous autres objets qui ne roulent pas) pour chaque paire

## Consignes pour le jeu

- Demandez aux participants de choisir de se jumeler ou jumelez-les. Distribuez à chaque paire un cerceau et trois objets. Demandez aux paires de se disperser dans l'aire de jeu.
- Les paires doivent mettre leur cerceau au sol dans leur aire de jeu désignée et loin des murs ou d'obstacles. C'est leur base d'attache.
- Les paires déposent ensuite leurs objets à l'extérieur du cerceau et touchant à ce dernier.
- Les partenaires déterminent qui sera le protecteur et qui sera le « ramasseur ».
- Les partenaires commencent le jeu ensemble à leur cerceau (base d'attache).
- Au signal convenu, les ramasseurs se déplacent aux cerceaux des autres paires et tentent de prendre un objet sans se faire toucher.
- Le ramasseur qui réussit à prendre un objet l'apporte à son cerceau et l'ajoute à l'extérieur de celui-ci.
- Si un ramasseur se fait toucher en tentant de prendre un objet, l'objet doit être replacé, puis le ramasseur doit tenter de prendre un objet d'un autre cerceau.
- Le protecteur demeure à sa base d'attache et tente de toucher toute personne qui essaie de prendre un de ses objets. Le protecteur doit demeurer à l'intérieur de son cerceau ou avoir au moins un pied à l'intérieur de celui-ci en tout temps.
- 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

- Des groupes de trois participants avec deux ramasseurs et un protecteur.
- Les partenaires, tour à tour, jouent le rôle de protecteur et de ramasseur (changement de rôle après avoir réussi à prendre un objet ou après une période prédéterminée).

- Les protecteurs utilisent des nouilles de piscine pour toucher les ramasseurs.
- Les participants changent leur façon de se déplacer (p. ex., marcher, courir, marcher comme un crabe, galoper).
- Les participants peuvent choisir de jouer seuls et aident d'autres protecteurs ou ramasseurs.
- Le protecteur doit garder les deux pieds à l'intérieur du cerceau.

## 3<sup>e</sup> version : Nettoyage de la Terre mère (grand groupe)

### Matériel

- Cerceaux
- Cônes, cordes à sauter
- Dossards (un par participant)
- Divers objets qui peuvent être transportés de façon sécuritaire (p. ex., ballons de diverses grosseurs, sacs de fèves, ballons de football, poulets en caoutchouc, balles de tennis, disques, bâtons de relais)

### Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en deux groupes. Les groupes portent des dossards de couleurs différentes.
- Délimitez un grand espace de jeu rectangulaire ou carré à l'aide de cônes. Divisez l'espace en deux avec d'autres cônes ou des cordes à sauter.
- Distribuez trois ou quatre cerceaux et un nombre prédéterminé de sacs de fèves à chaque groupe. Les groupes doivent placer leur cerceau au fond de leur aire de jeu ou à un endroit de leur choix. Expliquez-leur que l'emplacement de leur cerceau peut être changé après chaque ronde.
- Chaque groupe est dans sa moitié de l'aire de jeu pour commencer.
- Chaque groupe doit tenter de se débarrasser de tous ses objets en traversant du côté du groupe adverse et en les plaçant dans le cerceau adverse.
- Si un participant se fait toucher sur le côté du groupe adverse, ce participant doit retourner de son côté, remettre son objet dans le cerceau de son groupe et choisir un autre objet.
- Les participants ne peuvent pas se faire toucher sur le côté de leur groupe.

- L'équipe qui a le moins d'objets dans son cerceau après une période prédéterminée remporte le titre de « Défenseurs de Terre mère ».
- 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

- Diviser l'aire de jeu en quadrants et créer quatre groupes.
- Permettre aux participants de choisir leur rôle dans le jeu (p. ex., « chat »).
- Distribuer des nouilles de piscine de diverses longueurs que les participants peuvent choisir pour toucher les autres joueurs.
- Permettre aux participants de lancer par-dessous ou de faire rouler les objets dans le cerceau d'une certaine distance.
- Ajouter des cerceaux ou des objets pour changer le degré de difficulté.