

Ton cerceau, mon cerceau – 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 « Ton cerceau, mon cerceau » 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 se déplacer de manière efficace afin d'occuper et maintenir possession d'un espace. 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^{re} version : Ton cerceau, mon cerceau (petits groupes)

Matériel

4 cerceaux par aire de jeu; un pour chaque coin

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en groupes de cinq ou six.
- Demandez à un ou deux participants de se placer au milieu de l'aire de jeu.
- Demandez aux quatre autres participants de former un carré en mettant un cerceau à chaque coin. Chaque participant se place debout dans son cerceau.
- Les participants dans les cerceaux doivent tenter de changer de place avec un autre participant sans que les joueurs au milieu prennent leur place.
- Encouragez les participants à changer de place fréquemment (p. ex., chaque 10 secondes) pour donner la possibilité aux participants au milieu de tenter de prendre leur place dans un cerceau.
- Lorsque le participant réussit à prendre position dans un cerceau, le participant sans cerceau se rend au milieu et le jeu se poursuit.

- Changer la personne au milieu à des intervalles prédéterminés pour donner l'occasion à tous de s'emparer d'un cerceau.
- 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

- Les participants déterminent la superficie de leur carré et la modifient au cours du jeu.
- La forme de l'aire de jeu est changée (p. ex., étoile à cinq pointes, hexagone) pour pouvoir ajouter des cerceaux et des participants.
- Les participants se déplacent de manière différente (p. ex., en glissant, sautant, sautillant).
- Plus d'un participant peut être dans un cerceau, mais il doit toujours y en avoir un au milieu.
- Le nombre de participants au milieu est augmenté.

2^e version : Roche, papier, ciseaux... échange (petits groupes)

Matériel

Cônes, disques ronds en caoutchouc de style Poly-Spot, cordes à sauter, cerceaux, carrés de tapis, ou lignes sur le plancher pour délimiter les aires de jeu des groupes

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en groupes de cinq ou six.
- Créez des carrés dans l'aire de jeu (à l'aide de cônes, disques ronds en caoutchouc de style Poly-Spot, cordes à sauter, cerceaux, craie, etc.) d'une superficie suffisante pour chaque groupe.
- Assignez un carré à chaque groupe.
- Demandez à un ou deux participants de se placer debout ou assis au milieu de l'aire de jeu. Les autres participants se placent debout ou assis à chaque coin. S'il y a six participants par groupe, l'un d'eux peut attendre sur la ligne de touche, la zone d'attente.

- Expliquez aux participants que les déplacements doivent se faire le long des côtés et non à travers le carré.
- Expliquez-leur comment jouer à roche-papier-ciseaux.
- Le jeu commence lorsque le participant au milieu lève le bras, puis le baisse comme s'il s'agissait d'un interrupteur et dit « C'est parti! ».
- À ce signal, les autres participants se déplacent sur les côtés pour trouver un nouveau coin.
- Un participant qui arrive seul à un coin doit y rester.
- Si deux joueurs arrivent au même coin, une ronde de roche-papier-ciseaux détermine le gagnant qui demeure à ce coin et l'autre participant bouge au milieu. Les joueurs n'ont pas à arriver en même temps; ainsi, on évite des collisions et le jeu est plus équitable pour les participants qui se déplacent plus lentement.
- Le participant sans coin se rend au milieu et le jeu se poursuit.
- S'il y a un joueur dans la zone d'attente, celui-ci se joint au jeu et le joueur sans coin se rend à la zone d'attente.
- D'autres participants peuvent être ajoutés en attente sur les lignes de côté. Un participant qui n'a plus de coin se joint à la file d'attente et le premier participant en ligne se joint au jeu au milieu du carré.
- 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

- Les participants déterminent la superficie de leur carré et la modifient au cours du jeu.
- La forme de l'aire de jeu est changée (p. ex., étoile à cinq pointes, hexagone) pour pouvoir ajouter des cerceaux et des participants.
- Les participants peuvent choisir de rester au milieu pour un nombre de rondes tandis que les autres joueurs tentent de se trouver un coin.
- Le nombre de rondes avant qu'un participant quitte le jeu peut être changé s'il y a une file d'attente.

- Les participants changent de place après un nombre prédéterminé de rondes consécutives au milieu [déterminé par chaque groupe (p. ex., 3 à 5 rondes)].

3^e version : Méli-mélo (petits groupes)

Matériel

Cônes, disques ronds en caoutchouc de style Poly-Spot, cordes à sauter, cerceaux, craies, carrés de tapis, ou lignes sur le plancher pour délimiter les aires de jeu des groupes

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en groupes de sept ou plus.
- Distribuez à chaque participant un objet pour créer un cercle avec son groupe (p. ex., cônes, disques ronds en caoutchouc de style Poly-Spot, cordes à sauter, cerceaux, craies) tout en s'assurant d'être à une distance égale à la longueur d'un bras du prochain participant.
- Demandez à un participant d'aller au milieu du cercle. Les autres participants sont debout à un endroit marqué dans le cercle autour du participant du milieu.
- Le participant du milieu nomme deux autres participants.
- Les joueurs nommés tentent d'échanger leurs places, tandis que le participant du milieu tente de prendre une des places vacantes.
- Le participant qui ne réussit pas à prendre une des places vacantes se rend au milieu pour la prochaine ronde.
- 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

- Donner au participant au milieu une nouille de piscine pour toucher les participants qui s'échangent leurs places. Un participant qui se fait toucher doit se rendre au milieu pour la prochaine ronde.

- Changer la superficie du cercle.
- Changer la façon par laquelle les participants se déplacent (p. ex., en glissant, sautant, sautillant).
- Créer une place de moins que le nombre de joueurs pour que les participants puissent choisir d'être au milieu pour toutes les rondes alors que les autres participants tentent d'avoir une place.