

# Cibles à gogo

*Activité*

**Ressource:** Le jeu pour tous

**Cycle(s):** Intermédiaire Supérieur

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

## Survol de l'activité

Cette activité peut être mise en place rapidement et requiert peu de matériel. Elle peut être adaptée selon le nombre de participants et le temps disponible. Les participants apprennent et s'entraînent à appliquer des stratégies offensives et défensives en faisant tomber les cibles d'autres participants tout en défendant les leurs. Elle 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

- 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.

## Matériel

- 6 à 8 ballons ou balles souples ou en mousse (pour donner des choix aux participants)
- 1 cerceau par participant
- 1 cible par participant (p. ex., cône, quille, bouteille de plastique vide)

## Consignes pour le jeu (un contre un, deux contre deux, petit groupe, grand groupe)

- Demandez aux participants de placer leur cible au milieu d'un cerceau à au moins deux mètres des autres participants et à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Dispersez des balles et ballons mous dans l'aire de jeu.
- Les participants commencent le jeu en ayant un pied sur leur cerceau.
- Au signal prédéterminé, les participants ramassent un ballon et le lancent par-dessous vers la cible d'une autre participant tout en tentant de protéger la leur.
- Les participants ne doivent pas mettre le pied sur un autre cerceau ou à l'intérieur d'un cerceau en défendant leur cible ou en tentant de faire tomber d'autres cibles.
- Les participants doivent faire le suivi de leur pointage et obtiennent un point pour chaque cible renversée. La cible doit être remise debout pour obtenir le point. Les autres participants doivent

attendre que le participant ait replacé la cible debout et soit au moins à une distance égale à une longueur de bras avant de lancer vers la cible.

- Un participant qui en atteint un autre avec sa balle ou son ballon, ou qui entre en contact corporel avec un autre participant, perd un point ou doit se retirer du jeu pendant 30 secondes.
- Le jeu se termine lorsque le temps alloué est écoulé.
- 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 jouent en paires ou en groupes de trois et choisissent leur rôle dans le jeu (p. ex., défendre leur cible ou faire tomber d'autres cibles).
- Changer l'objet que les participants peuvent envoyer (p. ex., sac de fèves, ballon en éponge, ballon de plage).
- Changer la cible (p. ex., un objet sur le cône qui doit être renversé, un sac de fèves sur un disque rond en caoutchouc que l'on doit faire tomber du disque).
- Faire tomber l'objet en faisant rouler la balle ou le ballon vers la cible.
- Utiliser une variété d'objets pour renverser la cible, chaque objet ayant une valeur différente (p. ex., ballon de plage = 3 points; grosse balle en mousse = 2 points, petite balle en mousse = 1 point).
- Envoyer la balle ou le ballon au sol de diverses façons (p. ex., lancer avec la main non dominante, lancer par-dessus, botter).
- Chaque participant ou groupe a 10 points au début du jeu. Un point est soustrait de son pointage lorsque sa cible est renversée.