

Espace ultime – trois façons de jouer

Activité

Ressource: Le jeu pour tous

Cycle(s): Moyen Intermédiaire

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

Survol de l'activité

Ces versions du jeu « Espace ultime » 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 par groupe à envahir le terrain d'un autre groupe et à faire tomber leur cible. 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 : Espace ultime (petits groupes)

Matériel

- 2 cerceaux par jeu
- 2 cônes et 2 ballons par jeu (pour la cible)
- Dossards de différentes couleurs (1 par participant)
- Variété de ballons à passer (1 par jeu)

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes de quatre à six. Distribuez des dossards aux groupes pour les distinguer.
- Les participants établissent une aire de jeu en plaçant un cerceau (la zone de but) à chaque extrémité et placent un cône surmonté d'un ballon (la cible) à l'intérieur de chaque cerceau. Deux groupes jouent dans chaque aire de jeu.
- Les groupes choisissent le ballon avec lequel ils souhaitent jouer.
- Le jeu commence par une ronde de « roche-papier-ciseaux » et le gagnant prend possession du ballon.

- Le participant en possession du ballon ne peut se déplacer et doit tenter de marquer ou de passer le ballon à un participant de son groupe.
- Les autres participants du groupe tentent de se déplacer dans un espace ouvert pour recevoir une passe.
- Les membres du groupe en possession du ballon travaillent ensemble pour se passer le ballon et atteindre la cible du groupe adverse. Pour marquer un point, la cible doit tomber par terre.
- Lorsqu'une cible est atteinte, elle est remise sur le cône. Le jeu reprend et le groupe adverse prend possession du ballon.
- Les participants tentent d'intercepter les passes du groupe adverse sans contact physique avec les joueurs.
- 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

- Réduire la superficie de l'aire de jeu.
- Élargir la zone de but autour de la cible (p. ex., en utilisant du ruban sur le plancher).
- Faire rouler le ballon plutôt que de le lancer.
- Ajouter des cibles et des ballons au jeu pour une plus grande participation.
- Faire choisir aux participants l'objet à envoyer (p. ex., poulet en caoutchouc, ballon souple).
- Augmenter le nombre de cibles.

2^e version : Passer pour compter (deux contre deux, trois contre trois)

Matériel

- Cônes pour délimiter chaque aire de jeu
- Dossards (1 par participant)

- Objets à passer (1 par groupe) (p. ex., variété de ballons, disques, sacs de fèves, poulets en caoutchouc)

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en paires ou en groupes de trois.
- Jumelez les paires ou les groupes de trois. Distribuez des dossards pour distinguer chaque groupe.
- Les participants délimitent une aire de jeu carrée ou rectangulaire à l'aide de cônes ou de lignes sur le plancher.
- Les participants choisissent l'objet à passer et la façon de se le passer (p. ex., lancer, faire rouler, ou botter en veillant à ce que l'objet reste au sol).
- Les participants déterminent qui aura la possession de l'objet en premier en jouant une ronde de roche-papier-ciseaux.
- Le groupe en possession de l'objet tente de faire cinq passes sans échapper l'objet ou le faire intercepter.
- Lorsqu'un groupe réussit cinq passes consécutives, il marque un point et l'autre groupe prend possession de l'objet.
- Si l'objet est échappé ou intercepté, le groupe adverse en prend possession.
- Le groupe qui n'est pas en possession de l'objet tente d'intercepter les passes de l'autre groupe, sans avoir de contact physique avec les joueurs.
- 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

- Réduire la superficie de l'aire de jeu.
- Faire rouler le ballon plutôt que de le lancer.
- Changer le nombre de passes à réussir pour marquer.

- Ne pas compter les points.
- Changer l'objet.
- Un participant change de place avec un participant du groupe adverse après qu'un groupe a accumulé cinq points ou après une période prédéterminée.

3^e version : Jonglage en groupe (jeu coopératif)

Matériel

Objets à envoyer (p. ex., variété de ballons, poulets en caoutchouc, disques, rondelles de hockey)

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en groupes de 5 ou 7, chaque groupe ayant un nombre impair de participants.
- Demandez à chaque groupe de former un cercle, les participants espacés suffisamment pour se passer un objet.
- Chaque groupe choisit un objet à passer et la façon de se le passer (p. ex., lancer, faire rouler, ou botter en veillant à ce que l'objet reste au sol).
- Pour commencer, un participant a le ballon et le passe à un participant qui n'est pas directement à sa gauche ou à sa droite. Le premier participant nomme la personne à qui l'objet sera envoyé pour qu'elle soit prête à le recevoir.
- Les participants continuent de se passer l'objet en nommant la personne qui va le recevoir jusqu'à ce que chaque participant ait reçu et envoyé l'objet, et que celui-ci soit en possession du participant du début.
- Lorsque chaque participant du groupe a reçu l'objet, le groupe tente de passer l'objet dans la même séquence. Rappelez aux participants de toujours nommer la personne à qui l'objet sera envoyé pour qu'elle soit prête à le recevoir.
- 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

- Accroître la superficie du cercle.
- Ajouter des participants au cercle.
- Diminuer le nombre de participants dans chaque cercle.
- Changer la façon d'envoyer l'objet.
- Changer l'objet que les participants se passent.
- Ajouter des objets que les participants doivent se passer de manière séquentielle tout en faisant la séquence.