

Baseball à trois ballons

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux frapper/saisir

Lieux : Gymnase, espace extérieur (p. ex., champ, terrain asphalté)

Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux frapper/saisir sont des activités dans lesquelles les joueurs marquent des points en frappant un objet et en courant ensuite aux endroits désignés et empêchent leurs adversaires de marquer des points lorsqu'ils jouent à la défensive en récupérant l'objet et en le ramenant à l'endroit désigné pour arrêter le jeu. En s'adonnant à ces jeux, les participants peuvent acquérir les principales habiletés et tactiques nécessaires pour jouer à d'autres jeux de cette catégorie ou à des jeux qui requièrent la mise en application d'habiletés, de concepts et de stratégies semblables (p. ex., baseball, cricket, balle au camp, balle-molle).

Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à envoyer et à recevoir un objet pour marquer un point, ainsi qu'à récupérer un objet afin d'empêcher un adversaire de marquer des points.

Habiletés motrices, concepts du mouvement et habiletés tactiques

Tout au long de l'activité, soulignez les habiletés, les concepts et les tactiques nécessaires pour aider les participants à frapper et à recevoir un objet. Cette liste n'est pas exhaustive et d'autres occasions d'apprentissage peuvent se présenter au cours de l'activité.

Habiletés motrices et concepts liés au mouvement

Manipulation et conscience de l'effort : utiliser une force contrôlée pour envoyer un objet dans une zone désignée; mettre en application des habiletés de manipulation pour réussir à recevoir ou récupérer l'objet (p. ex., ne pas quitter des yeux l'objet qui arrive et déplacer le corps dans sa trajectoire, tout en formant une cible avec les mains pour le recevoir, les pouces tournés vers l'intérieur pour les objets au-dessus de la taille, les pouces tournés vers l'extérieur pour les objets en dessous de la taille, puis attraper l'objet en l'amortissant avec le corps).

Habiletés tactiques

Mettre en application les habiletés appropriées pour réussir à envoyer un objet pour marquer des points et pour recevoir et passer un objet afin d'empêcher l'adversaire de marquer des points.

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 issus de divers milieux et possédant diverses identités 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, la participation et les chances de réussite de tous. Encouragez les participants à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Matériel

- 1 seau par partie

- 2 ou 3 instruments de frappe par partie (p. ex., bâtons en plastique, raquettes en mousse en forme de sucette, bâtons d'intercrosse)
- 3 objets par partie (p. ex., ballons de soccer, ballons de plage, ballons souples, gros ballons, poulets en caoutchouc, sacs de fèves, anneaux de deck-tennis, balles avec queue pour une prise plus facile)
- 4 buts par partie (p. ex., disques en caoutchouc, sacs de fèves, carrés de tapis, cerceaux)

Sécurité

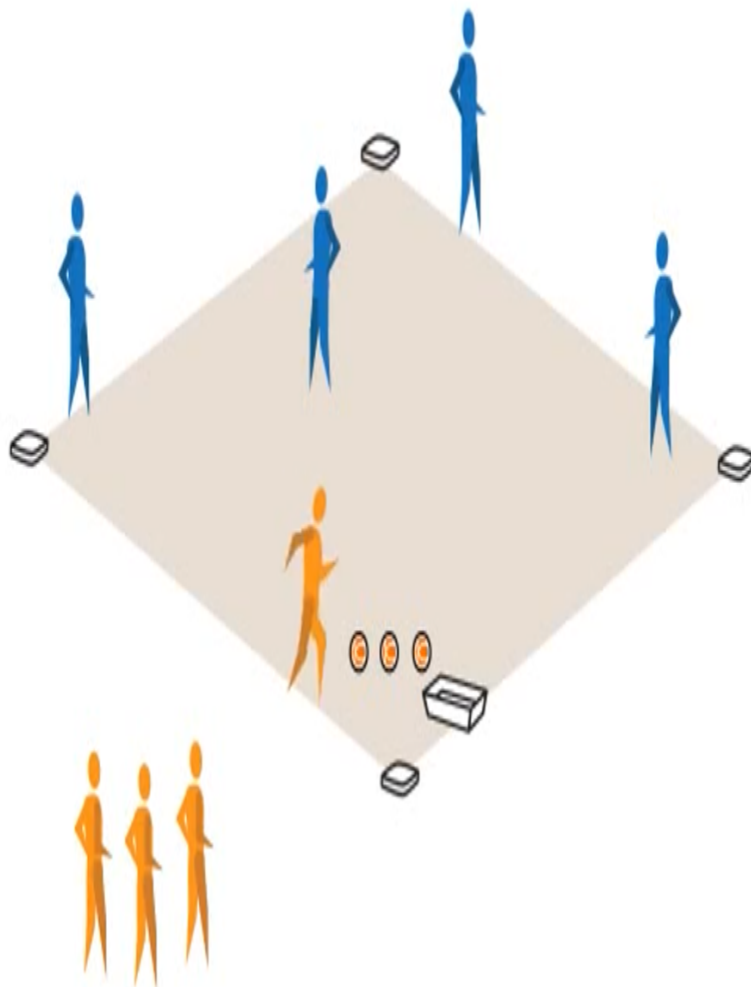
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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.

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes (p. ex., 4 à 6 personnes) et organisez plusieurs parties simultanées.
- Demandez aux participants de placer les buts de manière semblable au baseball. Les groupes choisissent trois (3) objets et trois (3) instruments de frappe pour envoyer l'objet sur le terrain lorsqu'ils sont au bâton et placent leurs objets sur le marbre à côté d'un seau. Les groupes peuvent décider de modifier la mise en place (p. ex., augmenter ou diminuer la distance entre les buts) ou les objets qu'ils ont choisi d'envoyer à tout moment au cours du jeu.
- Un groupe commence au bâton et l'autre groupe commence sur le terrain en défensive. Le groupe au bâton établit un ordre de frappe à maintenir tout au long du jeu.
- Le premier participant, le frappeur, envoie les trois (3) objets, un par un, dans un espace libre sur le terrain, puis se déplace autour des buts. Les objets peuvent être envoyés en lançant, en donnant un coup de pied, ou en les frappant avec une main, un bras ou un instrument.

- Les joueurs défensifs essaient de récupérer les objets dès que le frappeur a envoyé le dernier dans le champ.
- Les joueurs défensifs rassemblent tous les objets et les placent dans le seau à côté du marbre. Les joueurs défensifs travaillent ensemble pour se déplacer et s'envoyer les objets les uns aux autres afin de les faire parvenir au seau en les lançant, en les faisant rouler, en courant et en les passant ou en courant et en les plaçant directement dans le seau.
- Le frappeur doit être sur un but lorsque tous les objets sont placés dans le seau. Une fois sur un but, le frappeur n'est pas obligé de se déplacer au but suivant. Il peut décider de rester sur le but s'il ne pense pas pouvoir se rendre au but suivant avant que tous les objets ne soient placés dans le seau. Un joueur qui est entre deux buts lorsque tous les objets sont retournés dans le seau doit retourner au but précédent. Plus d'un frappeur peut être sur un but en même temps.
- Des points sont marqués chaque fois qu'un frappeur est sauf au marbre.
- Tous les joueurs d'un groupe ont un tour au bâton, puis les groupes changent de rôle.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour accroître le plaisir, la difficulté et les chances de réussite. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.
- Envisagez de demander aux groupes de partager leurs idées de variantes et de choisir une autre variante à essayer avec leur groupe.

Image : Représentation visuelle des consignes pour l'activité



Pause apprentissage

Tout au long de l'activité, posez des questions ouvertes pour aider les participants à améliorer leurs habiletés motrices et à affiner leurs stratégies et leurs solutions tactiques. Voici quelques exemples :

- Dans le rôle de frappeur, comment déterminez-vous de vous arrêter et de rester sur un but? Quand décidez-vous de vous déplacer vers le prochain but ou de retourner au marbre?
- Où envoyez-vous les objets? Pourquoi?

- Lorsque vous êtes en position défensive, quels indices vous aident à déterminer où le frappeur pourrait envoyer les objets?
- Que faites-vous en tant que défenseur pour réussir à mettre les objets dans le seau?
- Quel aspect du jeu préférez-vous, l'offensive ou la défensive? Pourquoi?
- Quels sont les jeux ou sports que vous avez pratiqués ou que vous connaissez où les règles et stratégies sont similaires à celles utilisées dans ce jeu?

Variantes

- Faire en sorte que 2 à 3 frappeurs envoient et se déplacent en même temps.
- Demander aux frappeurs de jouer deux par deux; une personne frappe pendant que l'autre se déplace de manière sécuritaire autour des buts.
- Fournir aux groupes plusieurs objets et instruments de frappe afin que chaque participant puisse choisir les trois objets qu'il préfère envoyer.
- Recevoir ou récupérer l'objet à l'aide d'un instrument de réception (p. ex., un cône retourné, un seau).
- Demander aux joueurs défensifs de commencer dans le champ extérieur, au-delà des buts, pour accorder plus de temps au frappeur pour se rendre au but.
- Demander aux joueurs défensifs de passer l'objet à chaque joueur défensif avant de le retourner dans le seau.
- Augmenter ou diminuer le nombre de buts ou la distance qui les sépare.
- Demander aux groupes de placer les buts dans une configuration de leur choix dans leur espace d'activité désigné.
- Demander aux participants d'établir des règles additionnelles ou d'éliminer des règles, tout en gardant à l'esprit le jeu sécuritaire.
- Modifier le système de pointage.
- Fournir une feuille de pointage pour aider les groupes à faire le suivi de leur pointage.