Buts à l’envers

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux de zone

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

Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux de zone sont des activités dans lesquelles les joueurs doivent garder le contrôle d’un objet et le déplacer en position pour marquer des points tout en empêchant leurs adversaires d’en prendre possession. Les joueurs offensifs et défensifs jouent dans la même aire de jeu et essaient d’empêcher leurs adversaires de marquer des points. 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., soccer, handball, disque d’équipe, football, basketball, hockey, goalball, basketball en fauteuil roulant, crosse).

Survol de l’activité

Les participants apprennent et s’entraînent collectivement à pénétrer la zone de leur adversaire pour marquer un but.

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 se déplacer dans la zone de leur adversaire tout en défendant la leur. 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 ballon à un autre participant et en recevoir un, le tenir éloigné des adversaires ou le déplacer en position pour marquer.

Habiletés tactiques

- Prendre rapidement des décisions concernant les déplacements et les passes pour augmenter les chances de réussite lors de l'envoi et de la réception d'un ballon en groupe.
- Comprendre, établir et mettre en œuvre des tactiques pour réussir pendant l'activité (p. ex., se déplacer dans un espace libre pour recevoir le ballon, varier la vitesse et les directions de déplacement, faire rebondir le ballon pour conserver la possession, se tenir entre le joueur offensif et le but).

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, la participation et les chances de réussite 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.

Matériel

- 2 ballons de dimensions et textures variées

- 4 filets (p. ex., paniers de basketball, filets de hockey, filets de soccer portables, poubelles, cônes)
- 4 ensembles de dossards (1 ensemble pour chaque groupe)

Sécurité

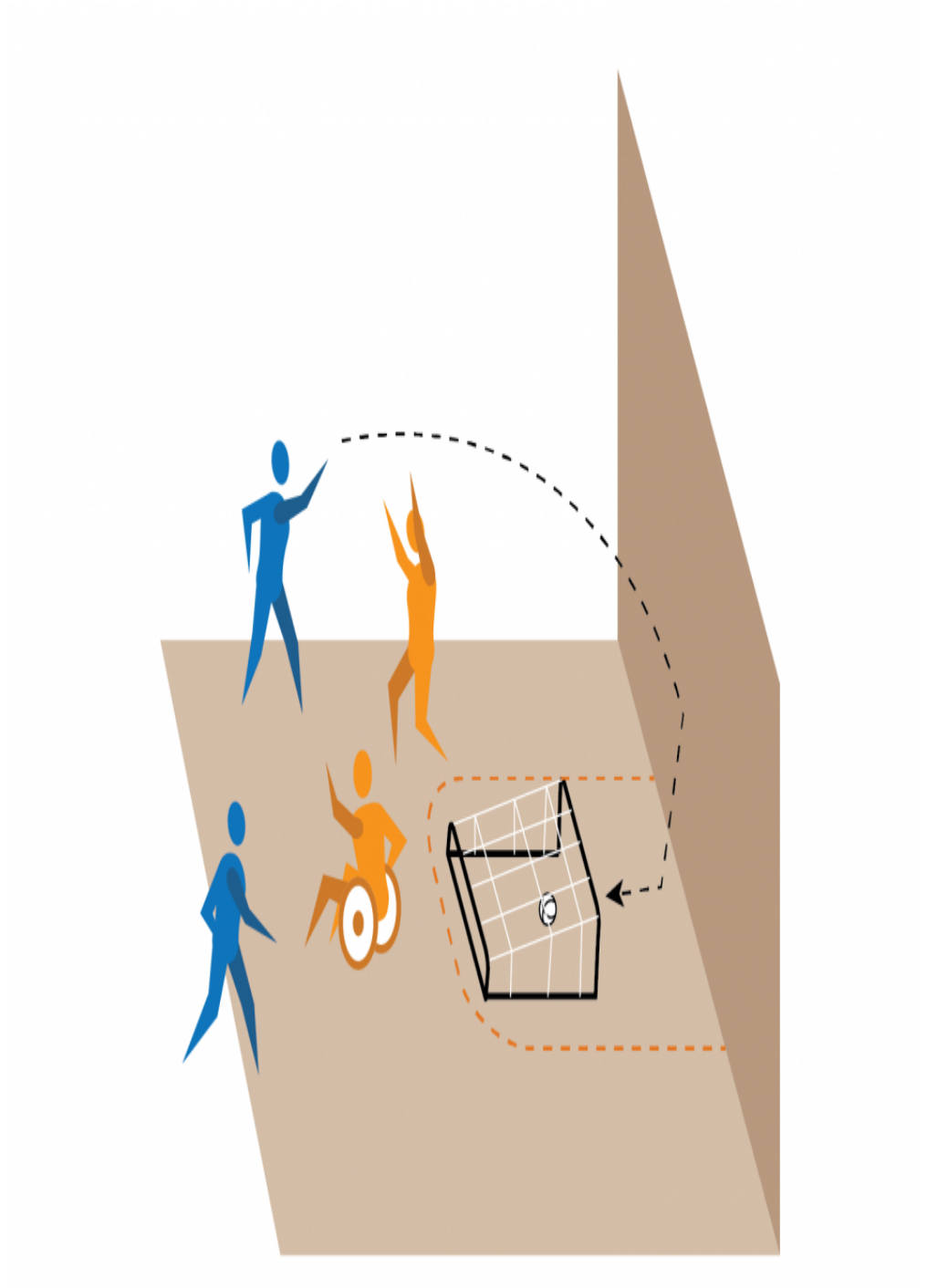
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 quatre (4) groupes. Chaque groupe porte un ensemble de dossards.
- Les participants établissent deux aires d'activité avec un filet, une cible ou une zone des buts à chaque extrémité.
- Placez chaque filet, cible, ou zone des buts dans une position où le participant peut marquer après avoir fait rebondir le ballon contre le mur (p. ex., placer le filet faisant face au sol, le bas du filet ouvert vers le mur).
- Les participants créent une enceinte à une distance sécuritaire du filet, de la cible ou de la zone des buts. Les participants ne peuvent pas franchir la ligne pour marquer ou jouer défensivement.
- Les participants tentent de marquer en envoyant le ballon dans le filet, sur la cible ou dans la zone des buts de leurs adversaires tout en travaillant ensemble pour défendre leur propre filet, cible ou zone des buts.
- Les participants peuvent conserver la possession de l'objet pendant trois secondes, trois pas ou trois rebonds avant de le passer ou de l'envoyer au but. Le ballon doit être passé au moins trois fois avant de tenter de marquer.

- Pour marquer un point, les participants envoient le ballon (p. ex., le lancent, le font rouler, lui donne un coup de pied en le maintenant en contact avec le sol) de manière à ce qu'il rebondisse contre le mur puis entre dans le filet, touche la cible ou se rende dans la zone des buts.
- Les groupes font le suivi de leur pointage.
- 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 :

- Quelles habiletés utilisez-vous pour garder la possession du ballon?

- Comment pouvez-vous positionner votre corps lors de l'envoi et de la réception pour augmenter vos chances de bien recevoir l'objet?
- Quelle stratégie utilisez-vous pour défendre votre zone?
- Comment pouvez-vous le mieux défendre votre espace et faire en sorte qu'il est difficile pour vos adversaires de marquer?
- Comment travaillez-vous en équipe pour défendre avec succès les deux filets et reprendre la possession du ballon?
- 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

- Créer des zones dans lesquelles les participants doivent demeurer afin de les inciter à passer le ballon.
- Augmenter ou diminuer la dimension de la cible ou de l'enceinte autour de la cible.
- Accorder plus de temps, et permettre plus de rebonds ou de pas lorsque les participants sont en possession du ballon.
- Accorder moins de temps et permettre moins de rebonds ou de pas lorsque les participants sont en possession du ballon.
- Permettre un moins grand nombre de participants (p. ex., seulement un) qui défend en tout temps le filet, la cible ou la zone des buts.
- Marquer un point en envoyant le ballon dans le filet, en lui faisant toucher la cible ou en le faisant atterrir dans la zone des buts sans le faire rebondir contre le mur.
- Augmenter le nombre de ballons dans le jeu.
- Augmenter le nombre de fois que les participants se passent le ballon avant de tenter de marquer.
- Choisir divers objets pour jouer (p. ex., poulet en caoutchouc, sac de fèves).
- Changer la façon de manipuler l'objet (p. ex., en le driblant et en lui donnant des coups de pied, ou une combinaison des deux en même temps).

- Utiliser des cônes comme buts. Placez-les au milieu de l’aire de jeu pour obliger les participants à défendre leur but contre un objet envoyé de toute direction.