

Frappeur

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 pour 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 utiliser un instrument pour frapper un objet et l'envoyer vers des cibles disposées dans l'aire de l'activité.

Habilités 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 et à récupérer un objet. Cette liste n'est pas exhaustive et d'autres occasions d'apprentissage peuvent se présenter au cours de l'activité.

Habilités motrices et concepts liés au mouvement

- Manipulation et conscience de l'effort : utiliser une force contrôlée pour envoyer un objet vers des cibles situées plus ou moins loin en le frappant avec un instrument.
- Conscience du corps : avoir conscience de la position du corps au moment du contact avec l'objet (p. ex., se tenir debout de côté, le regard tourné vers l'objet, les pieds légèrement plus écartés que la largeur des épaules avec la majeure partie du poids du corps sur le pied arrière; déplacer le poids du corps du pied arrière vers le pied avant tout en se déplaçant vers l'objet).

Habilités tactiques

Comprendre et établir des tactiques pour atteindre les cibles en frappant l'objet pour amasser des points (p. ex., choisir la cible valant le plus de points, choisir la cible la plus facile à atteindre).

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, la participation et les chances de réussite de tous. Encouragez les participants à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Matériel

- 1 balle ou ballon par groupe (balle souple, ballon de plage, balle de tennis en mousse)

- 1 té ou cône par groupe
- 2 ou 3 instruments de frappe (p. ex., bâtons de caoutchouc, raquettes, raquettes en mousse en forme de sucette)
- 4 cerceaux par groupe
- 4 petits objets par groupe (p. ex., sacs de fèves, disques en caoutchouc ou vinyle, disques plats) (facultatif)

Sécurité

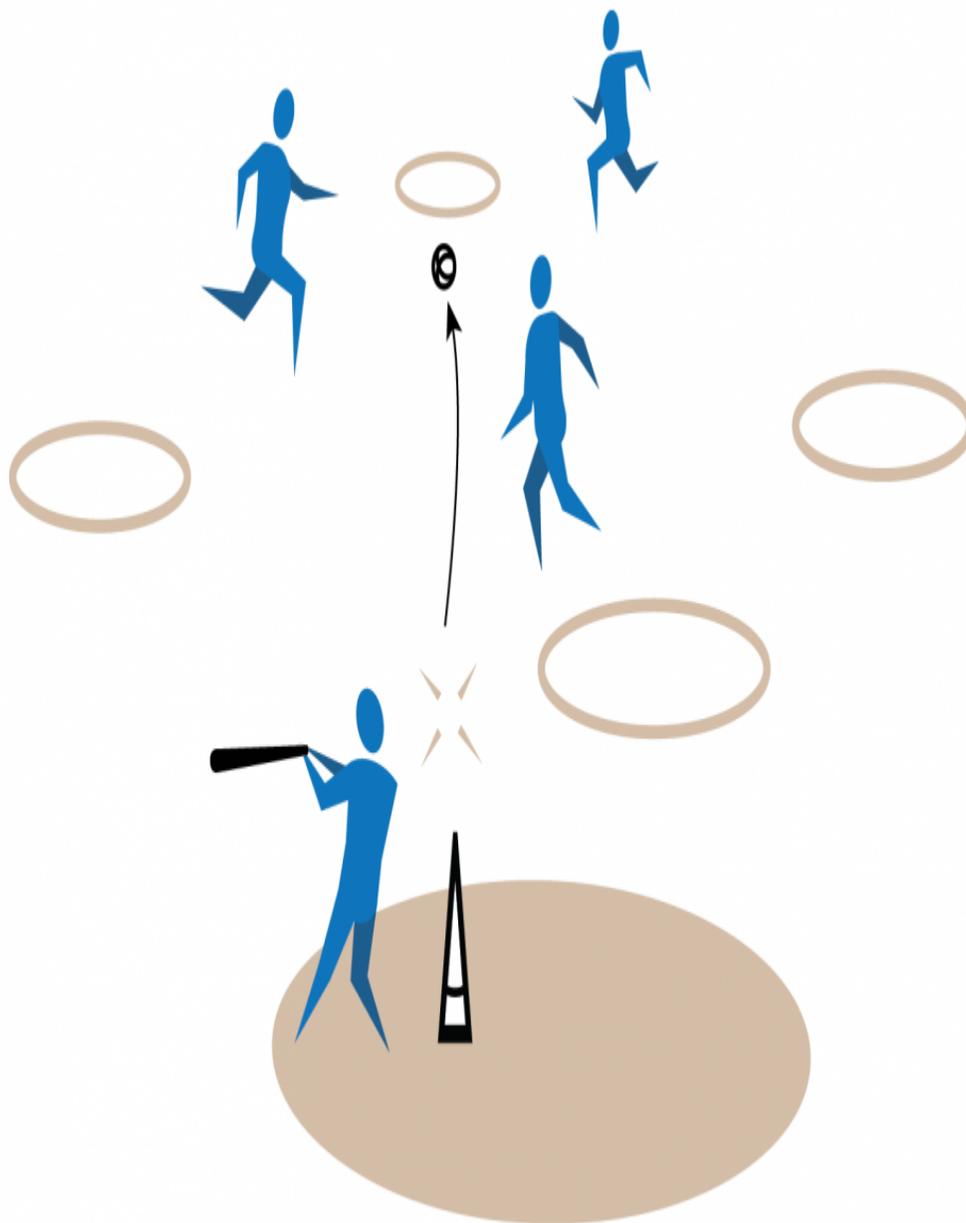
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures.
- Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez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

- Jumelez les participants ou divisez-les en petits groupes (p. ex., 3 ou 4 personnes).
- Les groupes placent un té ou un cône d'un côté de leur aire d'activité et déposent une balle de leur choix sur le dessus.
- Ils disposent ensuite quatre (4) cerceaux devant leur té ou leur cône à différentes distances et placent un objet dans chacun (p. ex., sac de fèves, disque en caoutchouc ou vinyle, disque plat). La superficie de l'aire de jeu peut être augmentée ou réduite en fonction des besoins des participants et de l'espace disponible. Veillez à ce qu'il y ait une distance sécuritaire entre les groupes.
- Les groupes attribuent un nombre de points à chaque cible. Faites réfléchir les participants à la possibilité d'attribuer plus de points aux cibles plus difficiles à atteindre (p. ex., sacs de fèves = 10 points, disques en caoutchouc ou vinyle = 5 points, disques plats = 2 points).

- Fournissez aux groupes 2 à 3 instruments de frappe.
- Les groupes se répartissent; un participant, le frappeur, commence au bâton tandis que les autres participants du groupe se trouvent dans le champ extérieur pour récupérer la balle frappée et la ramener à leur té ou leur cône.
- Le premier frappeur choisit un instrument (p. ex., bâton en caoutchouc, raquette, raquette en mousse en forme de sucette) pour frapper la balle du té ou du cône vers l'un des cerceaux. Les participants peuvent également frapper la balle avec la main.
- Si la balle atterrit à l'intérieur d'un cerceau, le frappeur marque le nombre de points attribué à ce cerceau.
- Après que le frappeur a fait trois tentatives, un autre participant prend son tour au bâton, tandis que le frappeur devient un joueur défensif. Les groupes travaillent ensemble pour obtenir le maximum de points possible pendant le temps alloué pour le jeu.
- 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.
- 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 :

- Quelle cible visez-vous? Pourquoi?

- Comment frappez-vous la balle avec précision pour atteindre la cible?
- Comment choisissez-vous de frapper la balle (p. ex., avec la main, avec un autre type d'instrument)? Pourquoi?
- Combien de force devez-vous utiliser lorsque vous frappez la balle vers une cible proche? Vers une cible éloignée? Quels changements devez-vous faire?
- 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

- Ajouter des cibles.
- Retirer un cerceau après qu'une balle y a été frappée.
- Utiliser un type de balle ou ballon différent à chaque essai.
- Frapper avec un instrument en étant en position assise.