Visez juste!

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux de cible

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

Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux de cibles sont des activités dans lesquelles les participants envoient un objet vers une cible tout en évitant les obstacles. 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., tir à l'arc, pétanque, quilles, croquet, curling, golf, fers à cheval, galet, serpent à neige).

Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à envoyer un objet vers une cible pour marquer le plus de points possible.

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 envoyer un objet vers une cible. 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 le plus près possible de la cible (p. ex., se tenir face à la cible et lancer par en dessous en balançant le bras d'envoi vers l'arrière tout en avançant avec le pied opposé, puis se pencher légèrement au-dessus du pied avant et relâcher l'objet en suivant le mouvement vers la cible).

Habiletés tactiques

Mettre en application les habiletés nécessaires pour réussir à frapper les cibles désignées pour accumuler le plus grand nombre de points dans une partie contre d'autres participants (p. ex., ne pas quitter la cible des yeux pour plus de précision et utiliser une force appropriée en visant une cible particulière).

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 objet pour indiquer la ligne d'envoi par groupe

- 5 petits objets à envoyer par participant (p. ex., sacs de fèves, disques en mousse, éponges, poulets en caoutchouc, volants de badminton, balles avec queue pour une prise facile, queues de renard)
- Objets pour créer des lignes pour définir trois cercles et le centre de la cible (p. ex., cerceaux, ruban pour peintres, cordes à sauter, ceintures de flag football, disques en caoutchouc pour le centre de la cible)

Sécurité

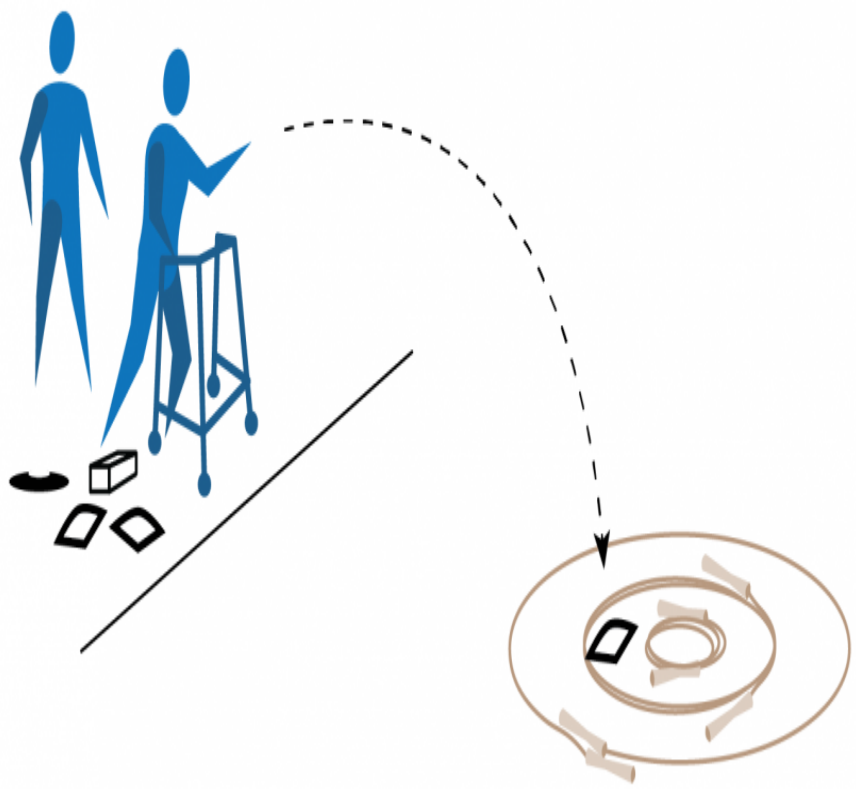
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 à 4 personnes).
- Les groupes créent leur série de cibles en installant des cercles concentriques, en commençant par le cercle du milieu, et en marquant le centre de la cible avec un disque en caoutchouc.
- Les groupes établissent un système de pointage (p. ex., le centre de la cible est le cercle le plus petit et vaut 5 points; le cercle suivant à l'extérieur du centre est légèrement plus grand et vaut 3 points; le dernier cercle est le plus grand et vaut 1 point).
- Les groupes peuvent choisir de modifier les cibles (p. ex., les rendre plus grandes ou plus petites ou changer leur forme) et le système de pointage à tout moment pendant le jeu.
- Chaque participant choisit cinq petits objets à envoyer (p. ex., sac de fèves, nouille de piscine, disque en mousse, éponge, poulet en caoutchouc, volant de badminton, balle avec une queue, queue de renard). Les participants peuvent changer leur sélection d'objets après chaque ronde de jeu.

- Les participants choisissent un endroit à partir duquel envoyer leurs objets, mais peuvent changer d'endroit et augmenter ou diminuer la distance jusqu'à la cible à tout moment. Les participants doivent se mettre au défi de toucher la cible depuis différentes distances.
- En se tenant derrière leur ligne d'envoi prédéterminée, tour à tour, les participants envoient leurs objets vers la cible. Les participants choisissent comment envoyer leur objet (p. ex., le lancer, le faire rouler, lui donner un coup de pied tout en maintenant l'objet au sol).
- Les participants essaient de marquer le plus grand nombre de points possible avec leurs cinq objets.
- Les participants continuent le jeu en ajoutant à leur pointage, en désignant un gagnant à chaque ronde ou en travaillant ensemble pour accumuler des points. À chaque ronde, les groupes essaient de battre leur meilleur pointage ou totalisent tous les points pour un pointage final.
- 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 :

- Lorsque vous envoyez l'objet vers la cible, comment contrôlez-vous la force que vous utilisez pour que votre objet atterrisse le plus près possible de la cible?
- Que pouvez-vous faire pour empêcher votre adversaire de se rapprocher plus près de la cible que vous?
- Avec quel objet avez-vous le plus de succès lors de l'envoi? Pourquoi?
- Quelle est votre stratégie pour accumuler des points? Visez-vous plusieurs cibles plus faciles, le centre de la cible, ou une combinaison des deux?
- 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

- Installer des cibles dans l'espace et demander aux participants de jouer simultanément.
- Modifier la forme ou la dimension de la cible.
- Utiliser la main ou le pied non dominant pour envoyer l'objet.
- Essayer d'envoyer l'objet de différentes manières (p. ex., lancer en fermant un œil, faire glisser ou rouler l'objet, envoyer au ras du sol, envoyer avec le pied, envoyer avec un instrument comme un bâton d'intercrosse).
- Jouer en position assise sur le sol ou sur une chaise.
- Établir une limite de temps pendant laquelle les participants peuvent faire un nombre d'envois illimité pour ajouter à leur pointage.
- Fournir une fiche de pointage pour en faire le suivi (p. ex., une fiche permettant aux participants d'ajouter ou de rayer des chiffres).
- Placer des récompenses, prix ou jetons (p. ex., petits jetons, sacs de fèves, balles de ping-pong) dans chaque cible avant le début de l'activité. Si les participants envoient leur objet et le font atterrir dans l'une des cibles, ils prennent l'une des récompenses ou l'un des jetons.