

Bergers et moutons

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

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 à se déplacer dans l'aire d'activité en touchant les autres, tout en évitant de se faire toucher.

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 toucher les autres, tout en évitant de se faire toucher. 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

- Locomotion et relations : se déplacer de façon sécuritaire dans l'aire d'activité (p. ex., éviter les collisions avec les autres participants) tout en évitant de se faire toucher ou en essayant de toucher un autre participant.
- Conscience de l'espace : se déplacer de façon appropriée dans des directions et trajets variés pour remporter du succès (p. ex., se déplacer à un espace libre pour éviter de se faire toucher; courir vite pour rejoindre les participants et les toucher).
- Conscience de l'effort : ajuster la vitesse de déplacement en fonction de la proximité d'un poursuivant (p. ex., se déplacer plus rapidement lorsque le berger se rapproche ou plus lentement lorsque le berger est plus éloigné).

Habiletés tactiques

Mettre en application des habiletés et des stratégies pour éviter de se faire toucher par les autres participants ou pour les toucher (p. ex., travailler en équipe pour couvrir l'espace et libérer des membres du groupe ou toucher des participants de l'autre groupe).

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

- 10 cônes
- 10 à 15 objets pour représenter des trèfles ou des touffes d'herbe (p. ex., sacs de fèves, disques en caoutchouc, poulets en caoutchouc)
- Dossards pour la moitié des participants
- Nouilles de piscine pour toucher aux participants (facultatif)
- Cônes pour délimiter la zone de jeu

Sécurité

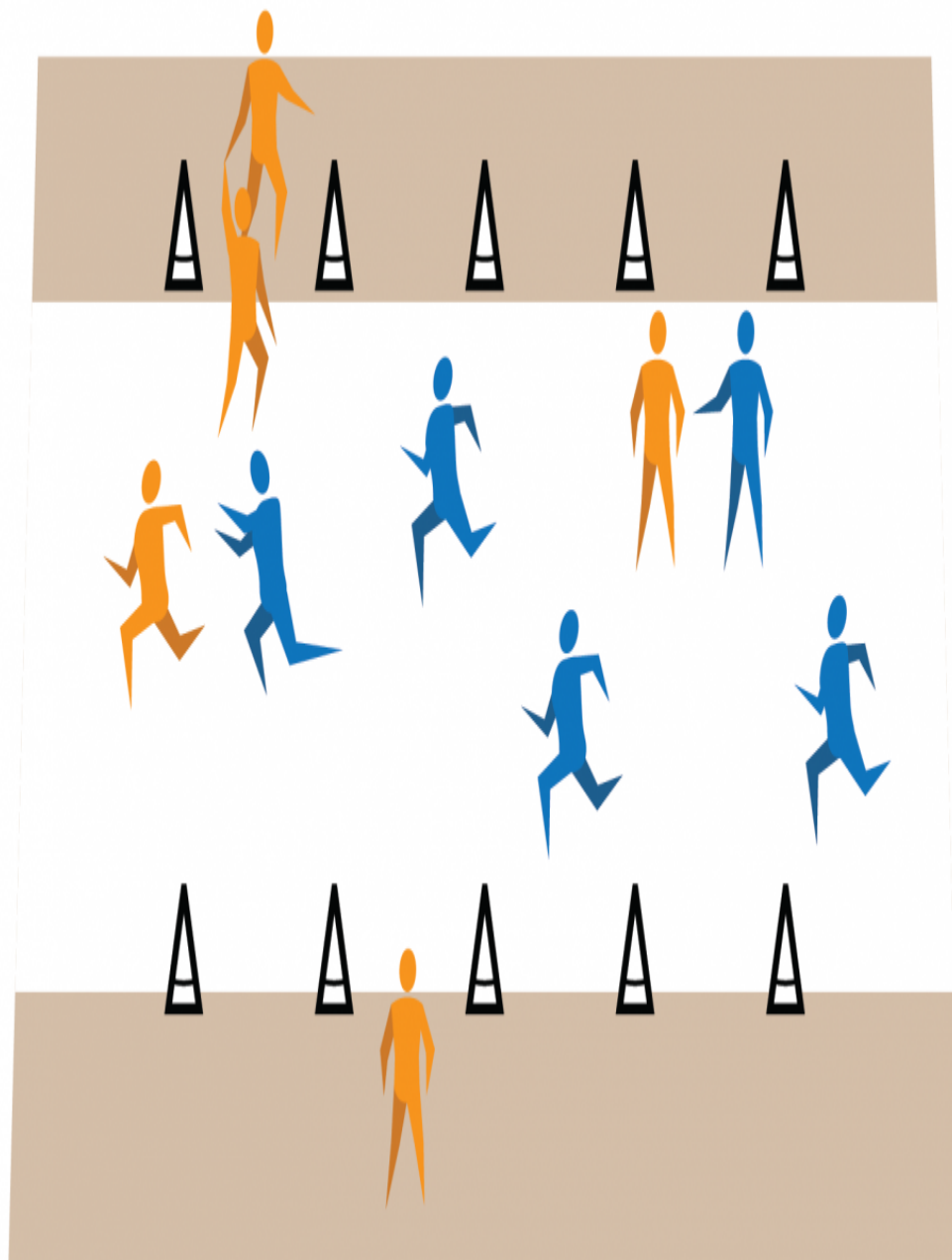
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 deux groupes (moutons et bergers). Un groupe porte des dossards.
- Délimitez l'aire de jeu (p. ex., lignes sur le sol, cônes). Mettez en place deux (2) lignes de cinq (5) cônes à environ cinq (5) mètres de chaque extrémité de l'aire de jeu. Une ligne représente la grange des bergers et l'autre ligne représente le pâturage des moutons. Ajustez la dimension de l'aire de jeu en fonction des besoins des participants et de l'espace disponible.
- Dispersez 10 à 15 objets dans l'espace pour représenter des touffes de trèfle et d'herbe (p. ex., sacs de fèves, disques en caoutchouc, poulets en caoutchouc).

- Les bergers commencent dans la grange et les moutons commencent dans le pâturage.
- Au début du jeu, les participants sortent de la grange ou du pâturage et se déplacent dans le champ. Les bergers essaient de toucher les moutons tandis que ces derniers essaient de ramasser les touffes de trèfle et d'herbe pour les ramener à la grange pour les autres moutons. Les bergers peuvent utiliser des nouilles de piscine pour les aider à toucher aux moutons. Rappelez aux participants qu'il faut toucher une personne dans le dos ou sur les bras, et non lui donner un coup de poing ou une tape, la pousser, ou l'agripper.
- Les moutons évitent de se faire toucher en échappant aux bergers ou en se déplaçant du champ vers le pâturage. Une fois touchés, les moutons sont ramenés à la grange. Les moutons peuvent s'évader de la grange en se tenant par la main, en se liant bras dessus bras dessous ou en se touchant les pieds pour former une chaîne qui s'étend à travers leur champ vers leur pâturage. La chaîne de moutons est libérée lorsqu'un mouton libre touche la main du mouton à l'extrémité de la chaîne ou tout autre mouton de la ligne.
- Chaque participant détermine combien de fois il doit se faire toucher avant d'être attrapé (p. ex., une ou deux fois) pour maximiser son plaisir et son défi personnel.
- Après un temps prédéterminé, demandez aux bergers et aux moutons de changer 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 :

- En tant que mouton, quelle stratégie appliquez-vous pour éviter de vous faire toucher par les bergers?

- En tant que berger, quelle stratégie appliquez-vous pour toucher le plus grand nombre de moutons?
- Comment votre groupe de moutons ou de bergers travaille-t-il ensemble pour réussir dans le jeu?
- Quelle est une difficulté que votre groupe rencontre en tant que moutons ou en tant que bergers pendant le jeu?
- Comment pourriez-vous surmonter cette difficulté la prochaine fois que vous jouerez au jeu?
- Comment aidez-vous votre groupe à réussir?
- 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

- Réduire le nombre de bergers ou moutons.
- Fixer une limite de temps pour le jeu et travailler en groupe pour attraper le plus grand nombre de moutons ou libérer le plus grand nombre de moutons avant que le temps soit écoulé.
- Jouer en permettant à chaque participant de toucher ou de se faire toucher une seule fois.
- Donner occasionnellement la commande « Évasion! » pour que tous les moutons capturés puissent s'évader et se joindre à nouveau au jeu.