

Baseball avec poulet en caoutchouc

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

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 un objet dans un espace libre tout en tentant de marquer des points, ainsi qu'à récupérer un objet afin d'empêcher leur adversaire de marquer des points.

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 envoyer un objet dans un espace libre ou 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

Conscience du corps : connaître son emplacement lors de la réception ou de l'envoi d'un objet, et les mouvements du corps lors de l'interaction avec d'autres participants (p. ex., lors d'un lancer par-dessus, se tenir de côté avec son poids sur le pied arrière, le bras qui lance allongé le long du corps vers l'arrière, et le pied opposé est à l'avant; faire une rotation du corps pour faire face à la cible, transférer son poids sur le pied avant tout en redressant le bras qui lance et en gardant la balle au-dessus des oreilles; pointer le bras qui lance vers la cible et relâcher la balle légèrement au-dessus et devant la tête; le bras qui lance poursuit le mouvement vers le bas en croisant le corps).

Habilités tactiques

Comprendre et établir des tactiques pour envoyer l'objet dans un espace libre pour que les adversaires aient plus de mal à l'attraper (p. ex., envoyer l'objet loin des défenseurs afin d'avoir plus de temps pour marquer des points), ou pour empêcher le frappeur de marquer des points (p. ex., passer l'objet rapidement par-dessus ou par en dessous à un autre membre du 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, la participation et les chances de réussite de tous. Encouragez les participants à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Matériel

- 2 poulets en caoutchouc
- 8 cônes

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 groupes; deux groupes jouent ensemble.
- Les groupes installent quatre (4) cônes en forme de losange dans leur aire de jeu désignée pour représenter les trois (3) buts et le marbre.
- Pour chaque jeu, un groupe commence à l'offensive, tandis que l'autre groupe commence sur le terrain.
- Le groupe à l'offensive se met en file derrière le premier joueur au marbre. Cet ordre sera utilisé pour toute la partie.
- Le joueur envoie le poulet en caoutchouc le plus loin possible.
- Les membres du groupe à l'offensive se déplacent ensemble un derrière l'autre autour des buts autant de fois que possible tout en maintenant l'ordre de la file. Le groupe marque un point pour chaque participant qui a franchi le marbre.
- Entretemps, le groupe sur le terrain récupère le poulet en caoutchouc.
- Le premier participant à atteindre le poulet en caoutchouc le tient dans les airs pendant que les autres membres du groupe se mettent en file derrière lui.

- Une fois que tous les membres du groupe sont en file, ils se passent le poulet en caoutchouc le long de la file. Les groupes décident comment ils se passeront le poulet en caoutchouc (p. ex., par-dessus, par en dessous, en alternant de côté, ou une combinaison). La façon établie est utilisée jusqu'à ce que le participant à l'extrémité de la file reçoive le poulet en caoutchouc.
- Le dernier participant à recevoir le poulet en caoutchouc se place à l'avant de la file et crie : « Arrêt! »
- Le groupe à l'offensive cesse de se déplacer et marque un point pour chaque personne qui a franchi le marbre.
- Le joueur qui a envoyé le poulet en caoutchouc se rend ensuite à l'arrière de la file et le participant suivant se rend au marbre pour envoyer le poulet en caoutchouc.
- Le groupe à l'offensive a trois (3) tours avant de devenir le groupe sur le terrain.
- Chaque fois qu'un groupe devient le groupe à l'offensive, les participants reprennent là où ils s'étaient arrêtés lors de leur dernier tour.
- 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.

Vidéo : Représentation visuelle des consignes pour l'activité

[Lien à la vidéo](#)

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 :

- Où envoyez-vous l'objet? Pourquoi?
- Lorsque vous jouez au champ, quels indices vous aident à déterminer où le joueur pourrait envoyer l'objet?

- Que faites-vous en tant que groupe à l'offensive pour marquer le plus de points possible?
- Que faites-vous en tant que groupe sur le terrain pour réduire le nombre de points que le groupe à l'offensive pourrait accumuler?
- Lequel des deux aspects du jeu préférez-vous : jouez à l'offensive ou à 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

- Ajouter d'autres objets au jeu (p. ex., ballon souple, sac de fèves). Les groupes choisissent l'objet qu'ils veulent envoyer.
- Rapprocher les buts les uns des autres ou demander aux groupes de s'entendre sur une nouvelle disposition des buts.
- Utiliser diverses habiletés locomotrices pour se déplacer d'un but à l'autre (p. ex., sauter, sautiller).
- Fournir des instruments de frappe pour envoyer l'objet. Les participants choisissent l'outil (p. ex., bâton en caoutchouc, raquette en mousse, raquette en mousse en forme de sucette).
- Changer la façon de manipuler l'objet (p. ex., coup de pied).
- Commencer en position assise en défensive. Les participants se lèvent une fois que le joueur envoie l'objet.
- Alternner les groupes à l'offensive et à la défensive, le groupe sur le terrain envoyant l'objet dès qu'il a fini de le passer le long de sa file.