Les quatre coins

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux frapper/saisir

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

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 frapper un objet pour marquer des points contre un groupe défensif sur le terrain.

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 joueurs à frapper un objet pour marquer des points contre un groupe défensif sur le terrain. 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 : appliquer une force contrôlée en utilisant le corps ou un instrument pour frapper un objet dans une zone désignée (p. ex., frapper un objet avec une force qui l'enverra très loin, rendant plus difficile pour les joueurs sur le terrain de le renvoyer); mettre en application des habiletés de manipulation pour recevoir ou récupérer avec succès l'objet et le renvoyer pour arrêter le jeu.
- Mettre en application les habiletés appropriées pour réussir à frapper un objet avec un instrument (p. ex., se tenir debout de côté, prêt à frapper et à transférer le poids du pied arrière au pied avant tout en balançant l'instrument pour frapper l'objet).

Habiletés tactiques

Comprendre et établir des tactiques pour frapper un objet dans un espace désigné tout en essayant de marquer un point (p. ex., frapper l'objet avec la force appropriée vers un endroit que les joueurs sur le terrain ne couvrent pas).

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

- 4 tés ou grands cônes par partie
- 4 cônes par partie
- 4 objets par partie (p. ex., balles de balle-molle, balles de tennis, balles en mousse, ballons de plage, sacs de fèves)
- 4 instruments de frappe par partie (p. ex., bâtons de baseball, raquettes de tennis, battes de cricket)

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.

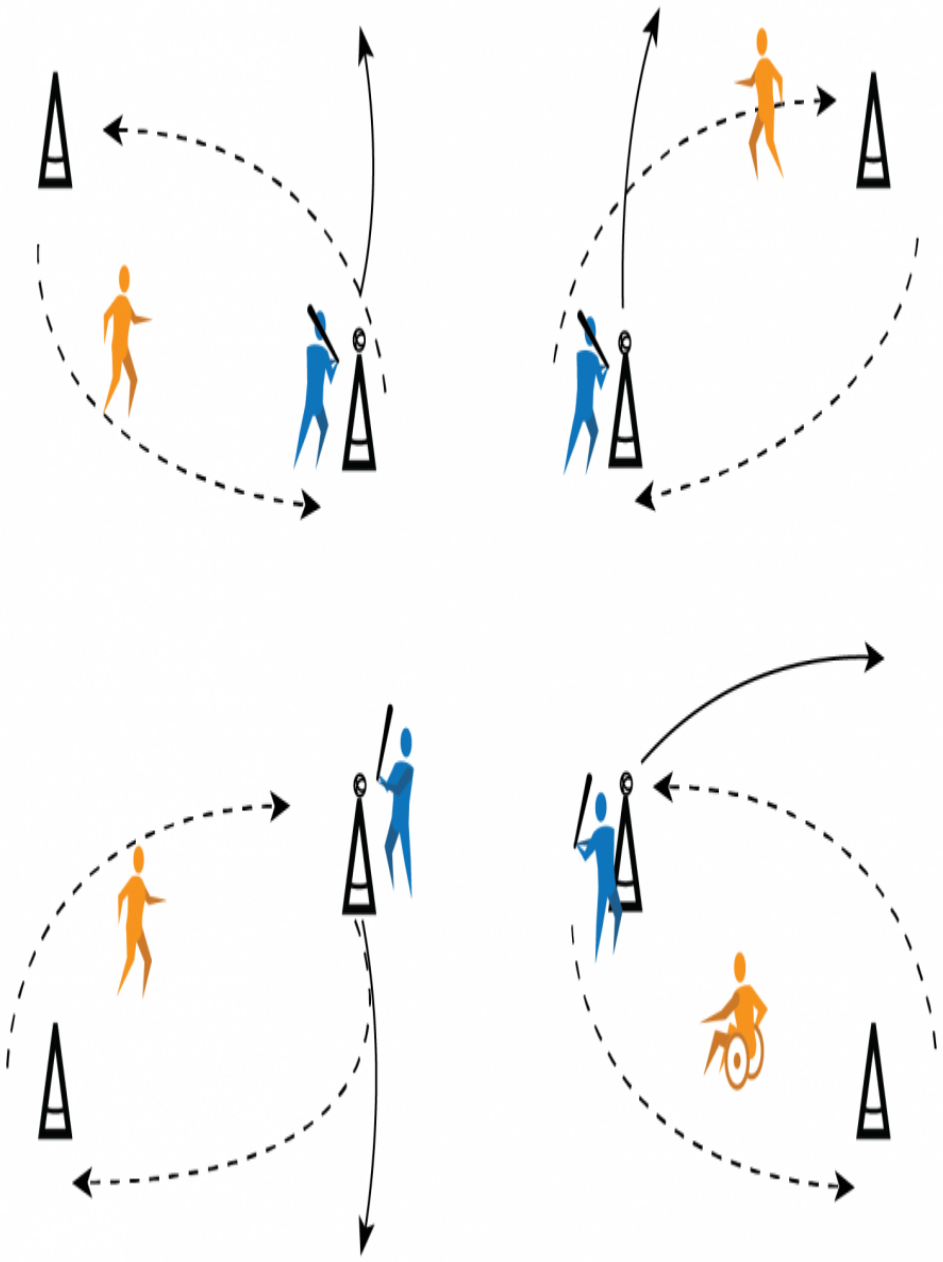
Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en groupes de quatre.
- Deux groupes participent à chaque partie. Un groupe est au bâton tandis que l'autre groupe est sur le terrain.
- Les participants établissent leur aire de jeu pour chaque partie en plaçant des cônes ou d'autres objets pour en délimiter les quatre coins. Les participants créent un carré plus petit au milieu de l'aire de jeu en utilisant les quatre (4) tés ou cônes, en veillant à ce qu'il y ait suffisamment d'espace entre les tés pour que les frappeurs puissent s'élancer sans se heurter.
- Les participants au bâton choisissent un objet et un instrument de frappe. Chaque frappeur se place à côté d'un des quatre (4) tés. Les joueurs frappent l'objet depuis leur té en même temps dans l'aire de jeu. Les participants peuvent choisir d'utiliser leur bras, leur main ou leur pied pour frapper l'objet,

éliminant ainsi l'utilisation du té.

- Chaque frappeur se rend ensuite au cône au coin de l'aire de jeu devant son té et tente de revenir au té pour marquer un point.
- Les joueurs sur le terrain récupèrent les objets et les ramènent à leur té respectif.
- Un point est marqué lorsqu'un frappeur se rend à un cône au coin et revient à son té avant qu'un joueur sur le terrain n'ait ramené l'objet du frappeur au té.
- Chaque groupe de frappeurs fait trois tentatives de frappe, le but étant de marquer le plus de points possible avant de passer à la défense.
- 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 êtes au bâton, où visez-vous pour envoyer votre objet afin d'avoir suffisamment de temps pour marquer un point?
- Lorsque vous jouez sur le terrain, quelle est une stratégie que vous pouvez appliquer pour empêcher le frappeur de marquer un point?
- Lorsque vous êtes au bâton, qu'observez-vous chez les joueurs sur le terrain pour choisir où frapper l'objet?
- Que prenez-vous en compte lors de la sélection de votre objet et de votre instrument de frappe pour envoyer votre objet?
- Combien de force devez-vous utiliser lorsque vous frappez l'objet pour l'envoyer dans un espace libre? Cela change-t-il en fonction du type d'objet ou d'instrument de frappe que vous choisissez?
- Quels changements apportez-vous à votre stratégie après avoir réussi ou échoué en frappant de votre objet?
- 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

- Envoyer l'objet vers la zone des tés au lieu de le retourner directement sur le té du frappeur lors du jeu défensif.
- Modifier la superficie de l'espace de jeu pour le champ extérieur (plus petit ou plus grand).
- Envoyer l'objet de différentes manières à chaque tour au bâton d'un participant (p. ex., donner un coup de pied, utiliser la main).
- Changer le type d'objet à envoyer à chaque tentative.
- Choisir une cible (p. ex., cerceau, ruban adhésif au sol, disque en caoutchouc) que les frappeurs essaient de toucher pour obtenir des points additionnels.