

Cibles à gogo!

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

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 mettre en pratique des stratégies offensives et défensives pour faire tomber les cibles d'autres participants tout en défendant les leurs.

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 mettre en pratique des stratégies offensives et défensives. 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 afin de faire tomber des cibles (p. ex., savoir quand utiliser un lancer par en dessous ou par-dessus pour réussir à faire tomber la cible d'un autre participant).

Habiletés tactiques

- Acquérir et démontrer une compréhension de la manière de participer au jeu (p. ex., anticiper les décisions des adversaires pour essayer de frapper leur cible et être prêt à réagir en adoptant un rôle défensif).
- Créer et mettre en pratique des tactiques pour se déplacer dans l'espace des autres participants et pour défendre son propre espace (p. ex., lorsque les autres participants ne regardent pas leur cible ou un adversaire, essayer de renverser la cible).

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

- 1 cerceau par groupe
- 1 cible par participant (p. ex., cône, quille, bouteille en plastique vide)
- 6 à 8 ballons en mousse de grosseurs variées

Sécurité

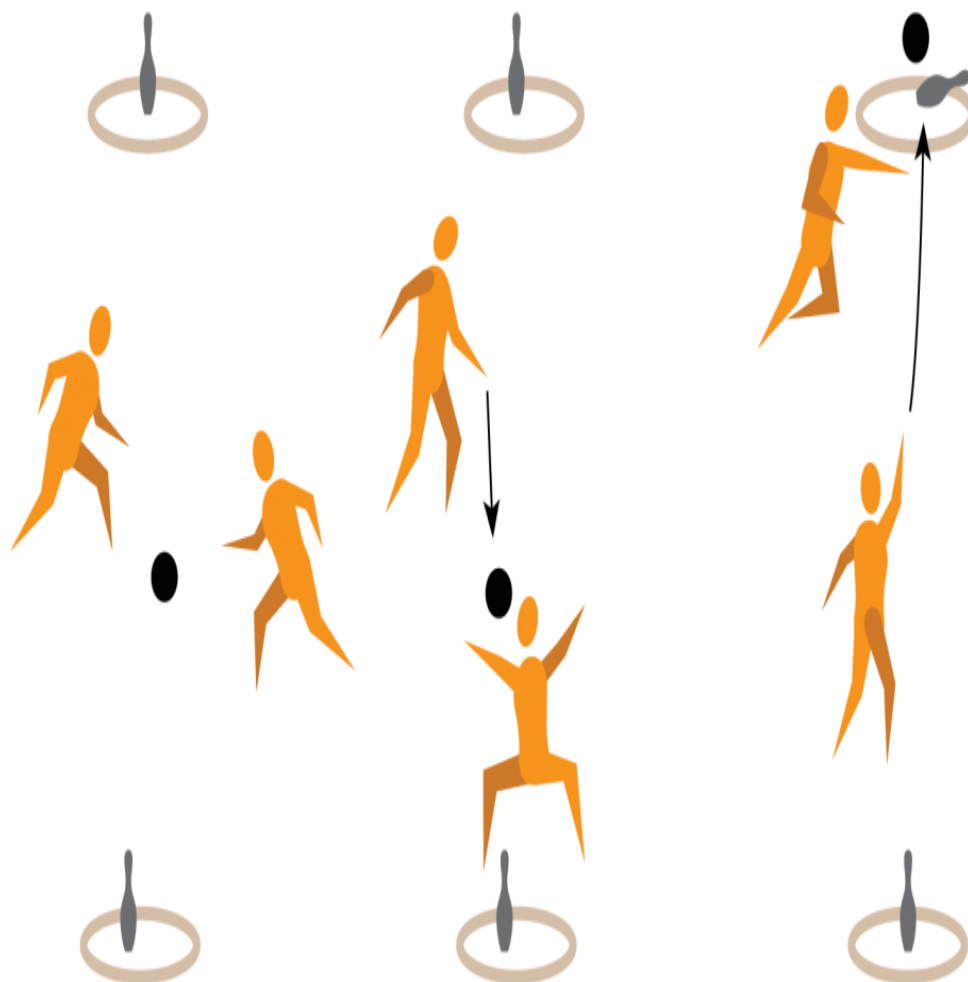
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 groupes de trois.
- Demandez aux groupes de placer leur cible (p. ex., cône, quille, bouteille en plastique vide) au milieu de leur cerceau, à au moins deux mètres des autres groupes et à l'intérieur de l'aire de jeu désignée.
- Dispersez des ballons souples dans l'aire de jeu.
- Les participants choisissent leur rôle dans le jeu (p. ex., défendre leur cible, renverser les autres cibles, ou les deux rôles).
- Tous les participants commencent le jeu en ayant un pied sur leur cerceau.
- Au signal de départ prédéterminé, les participants ramassent un ballon et l'envoient par en dessous vers la cible d'un autre groupe dans le but de la renverser, tout en défendant leur propre cible.
- Les participants ne doivent pas marcher sur ou à l'intérieur d'un autre cerceau en défendant leur cible ou en tentant de renverser d'autres cibles.

- Les groupes doivent faire le suivi de leur pointage et obtiennent un point pour chaque cible renversée. La cible doit être remise debout pour obtenir le point. Les autres participants doivent attendre que le participant ait replacé la cible debout et soit au moins à une distance égale à une longueur de bras avant de lancer vers la cible.
- Un participant qui en atteint un autre avec son ballon, ou qui entre en contact corporel avec un autre participant, perd un point ou doit se retirer du jeu pendant 30 secondes.
- 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 :

- Comment décidez-vous quand il est préférable de jouer un rôle défensif plutôt qu'un rôle offensif?

- Quelle stratégie appliquez-vous pour empêcher votre cible de se faire renverser?
- De quelle façon préférez-vous envoyer le ballon lorsque vous essayez de renverser la cible d'un autre participant?
- Quels types de risques prenez-vous dans ce jeu?
- Comment décidez-vous quand il est avantageux pour vous de prendre un risque?

Variantes

- Les participants jouent en paires ou en groupes de trois et choisissent leur rôle dans le jeu (p. ex., défendre leur cible ou faire tomber d'autres cibles).
- Changer l'objet que les participants peuvent envoyer (p. ex., sac de fèves, ballon en éponge, ballon de plage).
- Changer la cible (p. ex., un objet sur le cône qui doit être renversé, un sac de fèves sur un disque en caoutchouc que l'on doit faire tomber du disque).
- Faire tomber l'objet en faisant rouler la balle ou le ballon vers la cible.
- Utiliser une variété d'objets pour renverser la cible, chaque objet ayant une valeur différente (p. ex., ballon de plage = 1 point; grosse balle en mousse = 2 points, petite balle en mousse = 3 points).
- Envoyer la balle ou le ballon au sol de diverses façons (p. ex., lancer avec la main non dominante, lancer par-dessus, donner un coup de pied).
- Attribuer un nombre de points aux participants ou groupes au début de l'activité (p. ex., 10). Un point est soustrait de leur pointage lorsque leur cible est renversée. Un point est ajouté lorsqu'ils renversent une cible.