Cricket-guichet

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux frapper/saisir

Lieux : 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 frapper un objet du pied ou avec un instrument pour marquer des points et à récupérer un objet pour empêcher un frappeur de marquer des points.

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 frapper et à récupérer un objet. 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 dans une zone désignée; mettre en pratique des habiletés de manipulation pour recevoir ou récupérer l'objet (p. ex., en tant que joueur défensif, passer l'objet à un autre joueur défensif qui est plus proche du guichet pour arrêter rapidement le frappeur de marquer des points).
- Conscience du corps : être conscient de la position du corps lors de la frappe d'un objet; comprendre les mouvements du corps lors de la frappe d'un objet dans un espace libre.

Habiletés tactiques

Comprendre et établir des tactiques pour récupérer rapidement un objet afin d'empêcher le frappeur de marquer des points (p. ex., se déplacer pour couvrir l'espace et intercepter les objets dans les airs et au sol).

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 objets par partie pour indiquer la ligne de départ du frappeur et du non-frappeur (p. ex., cônes, disques en caoutchouc, lignes sur le terrain)
- 2 à 3 instruments de frappe par partie (p. ex., battes en plastique, raquettes en mousse)
- 2 à 3 objets par partie (p. ex., ballons de soccer, ballons utilitaires, ballons de plage)
- 3 cônes et 3 petits objets par partie pour créer les guichets (p. ex., balles de tennis, sacs de fèves, rondelles en plastique)

Sécurité

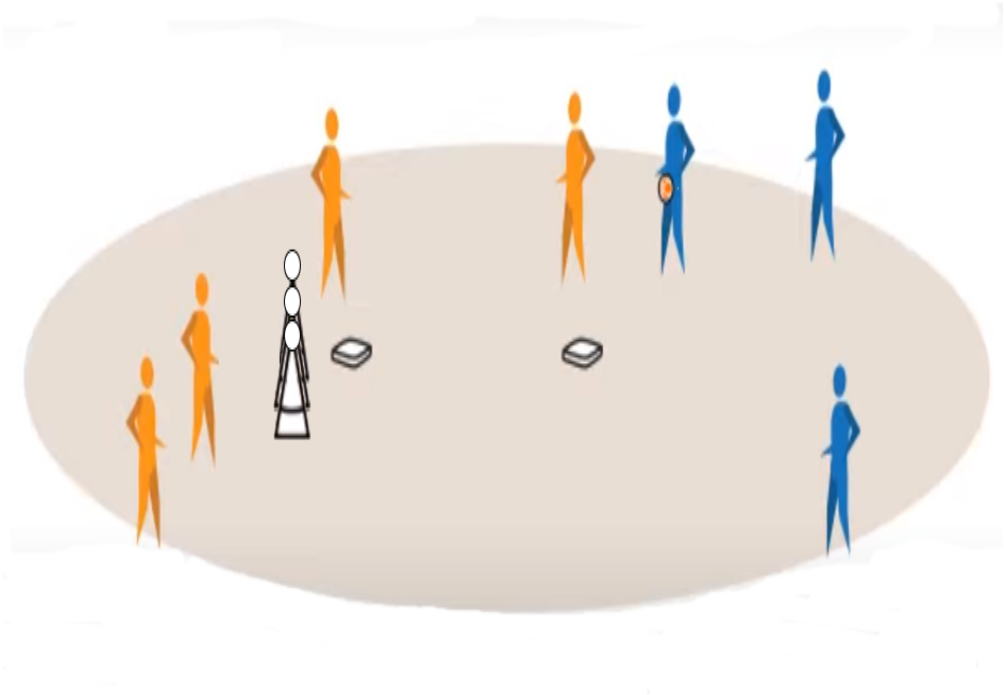
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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

- Délimitez deux « terrains » rectangulaires à l'intérieur de la zone de jeu désignée. Deux groupes jouent dans chaque partie.
- Divisez les participants en quatre (4) groupes égaux. Assignez un terrain pour deux groupes.
- Fournissez à chaque groupe sur le terrain de jeu trois (3) cônes et trois (3) petits objets pour installer les guichets. Les groupes placent les cônes à une extrémité de leur terrain désigné, avec les bases des cônes qui se touchent. Les groupes placent un petit objet sur le dessus de chaque cône. Fournissez aux groupes deux objets à placer aux extrémités de leur terrain pour marquer la position de départ du frappeur et du non-frappeur.
- Dans chaque partie, un groupe joue au champ (défensive) et l'autre groupe joue au bâton (offensive).

- Le groupe de frappeurs se divise en paires. Chaque paire décide qui est le frappeur et qui est le non-frappeur. Les groupes établissent un ordre au bâton.
- La première paire prend sa position, le frappeur debout devant les guichets et le non-frappeur debout à la ligne de départ à l'extrémité opposée du terrain.
- Le frappeur choisit un objet à frapper, en utilisant sa main, son pied ou un instrument de frappe pour envoyer l'objet dans le champ.
- Un lanceur de l'équipe adverse envoie l'objet (p. ex., le fait rouler ou le lance au frappeur en fonction de la façon par laquelle le frappeur a choisi de frapper l'objet).
- Le frappeur envoie l'objet dans le champ vers un espace libre.
- Une fois que le frappeur a envoyé l'objet, ce dernier et le non-frappeur se déplacent en va-et-vient entre leurs points de départ autant de fois que possible pour marquer des points. Un point est marqué chaque fois que le frappeur et le non-frappeur reviennent saufs à leurs points de départ.
- Les membres du groupe défensif travaillent ensemble pour essayer de retirer le frappeur et le non-frappeur en récupérant l'objet avant qu'il touche le sol ou en récupérant l'objet et en le plaçant à côté des guichets à une distance sécuritaire, alors que le frappeur et le non-frappeur se trouvent entre leur point de départ respectif.
- Si le lanceur touche les guichets en envoyant l'objet au frappeur, ce dernier est automatiquement retiré.
- Le frappeur et le non-frappeur échangent ensuite de position.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les paires de frappeurs d'un groupe soient passées au bâton, puis les groupes échangent leurs rôles.
- 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 frappeur, comment pouvez-vous rendre la tâche de récupérer l’objet difficile pour les joueurs défensifs?
- Comment collaborez-vous avec votre groupe pour établir une stratégie sur l’endroit où envoyer l’objet lorsque vous êtes au bâton?
- En tant que joueur défensif, où pouvez-vous vous positionner pour augmenter les chances de récupérer l’objet?
- Comment pouvez-vous travailler le plus efficacement possible avec votre groupe pour arrêter le frappeur et le non-frappeur?

- 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

- Augmenter ou diminuer la distance entre les lignes de départ.
- Utiliser des objets différents à chaque tour au bâton.
- Renvoyer l'objet au lanceur lors du jeu défensif.
- Éliminer le lanceur et demander aux participants de donner des coups de pied ou d'envoyer l'objet depuis une position stationnaire.
- Passer l'objet à chaque joueur défensif avant de le renvoyer au lanceur.
- Récupérer l'objet en utilisant un instrument (p. ex., cône retourné, seau) lors du jeu défensif.
- Utiliser des objets plus grands sur le guichet pour les rendre moins stables et plus faciles à renverser.
- Modifier le système de pointage.
- Ne pas faire le suivi du pointage.
- Toucher le guichet pour éliminer à la fois le frappeur et le non-frappeur lors du jeu défensif.
- Changer les rôles pour que l'un des partenaires soit le frappeur et l'autre joueur se déplace entre les lignes de départ pour marquer des points.