

Pommes au seau

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

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 dans un espace libre un objet avec un instrument et à récupérer un objet pour empêcher leur adversaire 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 dans un espace libre un objet avec un instrument 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 (p. ex., se tenir debout, les pieds légèrement plus écartés que la largeur des épaules avec la majeure partie du poids du corps sur le pied arrière, déplacer le poids du corps en avant vers l'objet en poussant sur la hanche arrière, et utiliser une force contrôlée pour frapper l'objet avec un instrument et l'envoyer dans un espace libre).

Habiletés tactiques

- Au bâton, comprendre et mettre en pratique des tactiques pour frapper un objet dans un espace libre pour marquer un point (p. ex., en variant la distance sur laquelle frapper l'objet pour éviter qu'il ne soit attrapé par les joueurs défensifs).
- À la défense, comprendre et mettre en pratique diverses tactiques comme travailler en groupe pour couvrir l'espace et être prêt à se déplacer pour se positionner de manière optimale et réussir à attraper ou récupérer un objet.

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

- 1 instrument de frappe par groupe (p. ex., bâtons en mousse, raquettes en forme de sucette, battes à côté plat, raquettes, raquettes de tennis)
- 1 té de frappe ou grand cône par groupe
- 1 instrument pour attraper ou récupérer la balle pour chaque joueur défensif (p. ex., seaux, cônes renversés, bâtons de crosse, bâtons d'intercrosse, gants de baseball)
- 3 balles ou ballons par groupe (p. ex., balles de tennis, balles en mousse, ballons de plage, ballons souples)

Sécurité

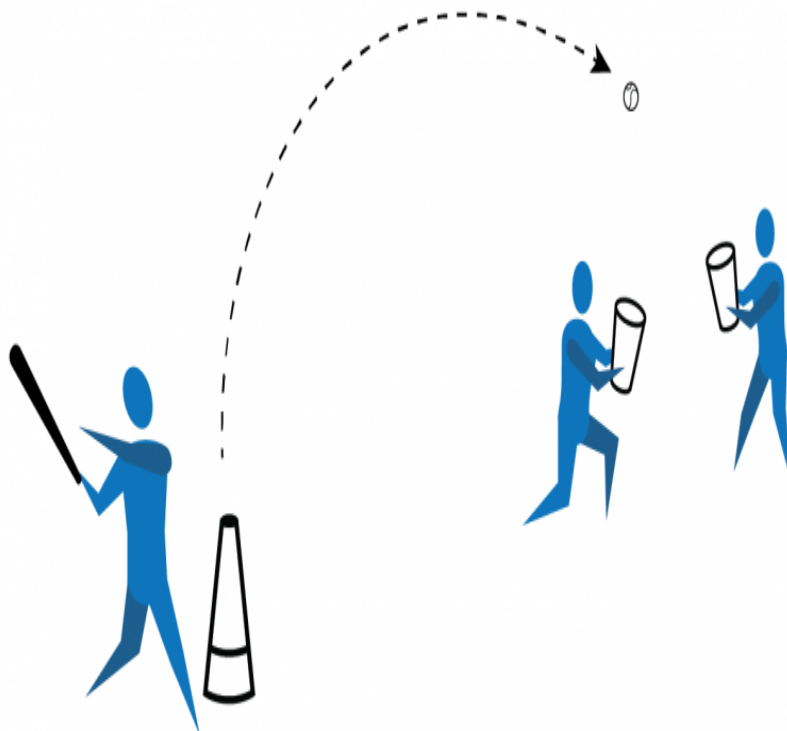
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 petits groupes (p. ex., 3 à 6 personnes).
- Chaque groupe se répartit en un frappeur et 2 à 5 joueurs défensifs sur le terrain.
- Chaque groupe installe un té (ou un grand cône) avec une balle dans un espace sécuritaire, loin des autres groupes. Les participants peuvent avoir besoin d'aide pour aménager leur espace.
- Fournissez à chaque joueur défensif un instrument (p. ex., seau, cône renversé, bâton de crosse, bâton d'intercrosse, gant de baseball) pour attraper ou récupérer la balle.
- Les joueurs défensifs se dispersent dans leur zone de jeu.

- Le frappeur choisit une balle (p. ex., balle de tennis, balle en mousse, ballon de plage, ballon souple) et un instrument pour frapper (p. ex., bâton en mousse, raquette en forme de sucette, batte à côté plat, raquette, raquette de tennis) la balle du té en direction des joueurs défensifs. Les frappeurs peuvent changer de balle ou d'instrument de frappe à tout moment pendant le jeu.
- Un joueur défensif qui attrape la balle avant qu'elle touche au sol marque un point.
- Un frappeur qui réussit à faire toucher la balle au sol avant qu'un joueur défensif ne l'attrape marque un point.
- Les participants peuvent créer un système de points différent pour leur groupe (p. ex., 10 points pour avoir attrapé la balle avant qu'elle touche au sol, 5 points pour avoir attrapé la balle après un rebond, 1 point pour avoir récupéré la balle lorsqu'elle roule).
- Lorsque les joueurs défensifs ont attrapé ou récupéré trois (3) balles, le tour est terminé et l'un des joueurs défensifs devient le frappeur, tandis que le frappeur prend la position de ce joueur sur le terrain.
- Le jeu se poursuit pour que chaque participant ait un tour au bâton. Ensuite, les groupes jouent de nouveau pour essayer de battre leur pointage.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. 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, où tentez-vous d'envoyer la balle pour qu'elle soit difficile à attraper pour les joueurs défensifs?
- En tant que joueur défensif, où vous positionnez-vous pour réussir à attraper ou à récupérer la balle?
- Combien de force devez-vous utiliser pour frapper la balle et l'envoyer dans un espace libre? Est-ce que cela change en fonction du type de balle ou d'instrument que vous choisissez?
- Comment communiquez-vous pour attraper ou récupérer la balle de manière sécuritaire si elle est frappée près de deux joueurs défensifs?
- 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 la balle en la lançant ou en la frappant avec le pied, plutôt que de la frapper avec un instrument.
- Commencer en position assise et se lever une fois que la balle est frappée lors du jeu défensif.