

# Bocce avec sacs de fèves

*Activité*

**Ressource:** RécréAgir

**Cycle(s):** Primaire Moyen

**Catégorie de jeux ACpJ :** Jeux de cible

**Lieux :** Gymnase, salle polyvalente, espace extérieur (p. ex., champ, terrain asphalté)

## Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux de cible sont des activités dans lesquelles les participants envoient un objet vers une cible tout en évitant les obstacles. 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., tir à l'arc, pétanque, quilles, croquet, curling, golf, fers à cheval, galet, serpent à neige).

## Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à envoyer un objet vers une cible pour marquer le plus de points possible.

# 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 des objets vers une cible. 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**

Manipulation et conscience de l'effort : utiliser une force contrôlée pour envoyer un objet en jouant contre un autre groupe (p. ex., prendre son temps pour lancer par en dessous, donner un coup de pied, faire rouler ou faire glisser un objet afin de pouvoir appliquer une force contrôlée pour l'envoyer le plus près possible de la cible).

## **Habilités tactiques**

- Mettre en pratique les habiletés appropriées pour atteindre une cible (p. ex., maintenir un contact visuel avec la cible et continuer le mouvement dans la direction de la cible).
- Mettre en application des tactiques qui augmenteront les chances d'atteindre une cible avec des obstacles (p. ex., défendre l'espace en plaçant des objets pour bloquer et maintenir un avantage).

## **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 objet à utiliser comme cochonnet (cible) par groupe (p. ex., cerceaux, balles, disques en caoutchouc, cônes)
- 1 objet à envoyer par participant (p. ex., variété de balles ou ballons, disques, petits anneaux, sacs de fèves, poulets en caoutchouc)
- Cônes pour délimiter les aires de jeu

## 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 petits groupes (p. ex., 3 à 4 personnes).
- Les paires ou groupes peuvent se jumeler. Cette activité peut également être structurée pour permettre aux participants de jouer simultanément.
- Les groupes délimitent leur espace de jeu dans un espace sécuritaire, à l'écart des autres, dans la forme de leur choix (p. ex., carré, rectangle, triangle) en utilisant des cônes ou des lignes au sol.
- Les groupes sélectionnent un objet pour leur cochonnet (p. ex., cerceau, balle, disque en caoutchouc, cône).
- Chaque participant sélectionne un objet à envoyer (p. ex., balle, disque, petit anneau, sac de fèves, poulet en caoutchouc) vers le cochonnet.

- Les groupes décident de la manière dont ils enverront leurs objets vers leur cochonnet (p. ex., lancer, faire rouler, faire glisser, donner un coup de pied tout en gardant l'objet en contact avec le sol). Ils peuvent changer leur objet d'envoi ou changer la manière dont ils envoient leur objet après chaque ronde de jeu.
- Un groupe commence le jeu en envoyant son cochonnet vers l'extrémité opposée de son espace de jeu. Un participant de ce groupe tente d'envoyer son objet le plus près possible du cochonnet.
- Tour à tour, les groupes envoient leur objet vers leur cochonnet jusqu'à ce que tous les participants l'aient envoyé.
- Les participants peuvent déplacer leur cochonnet ou les objets d'autres participants en faisant contact avec ceux-ci lors de l'envoi de leur objet.
- Après que tous les participants ont envoyé leur objet, le groupe avec l'objet le plus proche de son cochonnet marque un point. Ce groupe reçoit également un point pour chaque objet situé entre son cochonnet et l'objet le plus près de l'autre groupe.
- Ce groupe envoie ensuite le cochonnet vers l'extrémité opposée de l'espace de jeu pour commencer la prochaine ronde. Les groupes peuvent choisir de ne pas tenir compte du pointage et d'alterner l'envoi du cochonnet pour commencer la ronde suivante.
- 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 :

- Quel est l'endroit optimal pour envoyer votre objet par rapport aux objets de l'autre groupe?
- Que devez-vous prendre en compte lorsque vous envoyez différents objets vers votre cochonnet?
- Décrivez une stratégie que votre groupe utilise pour réussir à ce jeu.
- 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

- Utiliser une cible plus grande (p. ex., cerceau) et attribuer des points si l'objet est près du cerceau, sur le cerceau ou dans le cerceau.
- Utiliser une rampe pour envoyer l'objet (p. ex., tapis appuyé contre un cône).
- Utiliser la main non dominante ou le pied non dominant pour envoyer l'objet.
- Envoyer l'objet d'une position debout, assise ou agenouillée.
- Utiliser un mur ou une barrière comme cible (p. ex., clôture arrière, tapis plié, banc). Les groupes établissent une ligne d'envoi et tentent de rapprocher leurs objets le plus possible de la cible sans la toucher.