

# Croquet-ballon

*Activité*

**Ressource:** RécréAgir

**Cycle(s):** Intermédiaire Supérieur

**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 à travers une série de cibles.

## 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 envoyer un objet à travers une série de cibles. 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 vers une cible (p. ex., modifier la force appliquée selon la distance de la cible).

## Habilités tactiques

- Mettre en pratique les habiletés nécessaires pour éviter les obstacles efficacement (p. ex., choisir de donner des effets à l'objet comme des rotations sur lui-même et des courbes).
- Apprendre à prendre des décisions sur le coup suivant lorsqu'on joue contre un adversaire (p. ex., frapper l'objet des adversaires pour l'envoyer sur le côté pour rendre l'activité plus difficile pour eux).

## 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 envoyer par participant (p. ex., balles ou ballons de dimensions ou textures variées, sacs de fèves, disques, poulets en caoutchouc)
- 9 objets par groupe pour servir de « portes » (p. ex., disques en caoutchouc ou vinyle, cônes, chaises, ruban adhésif)

## 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.

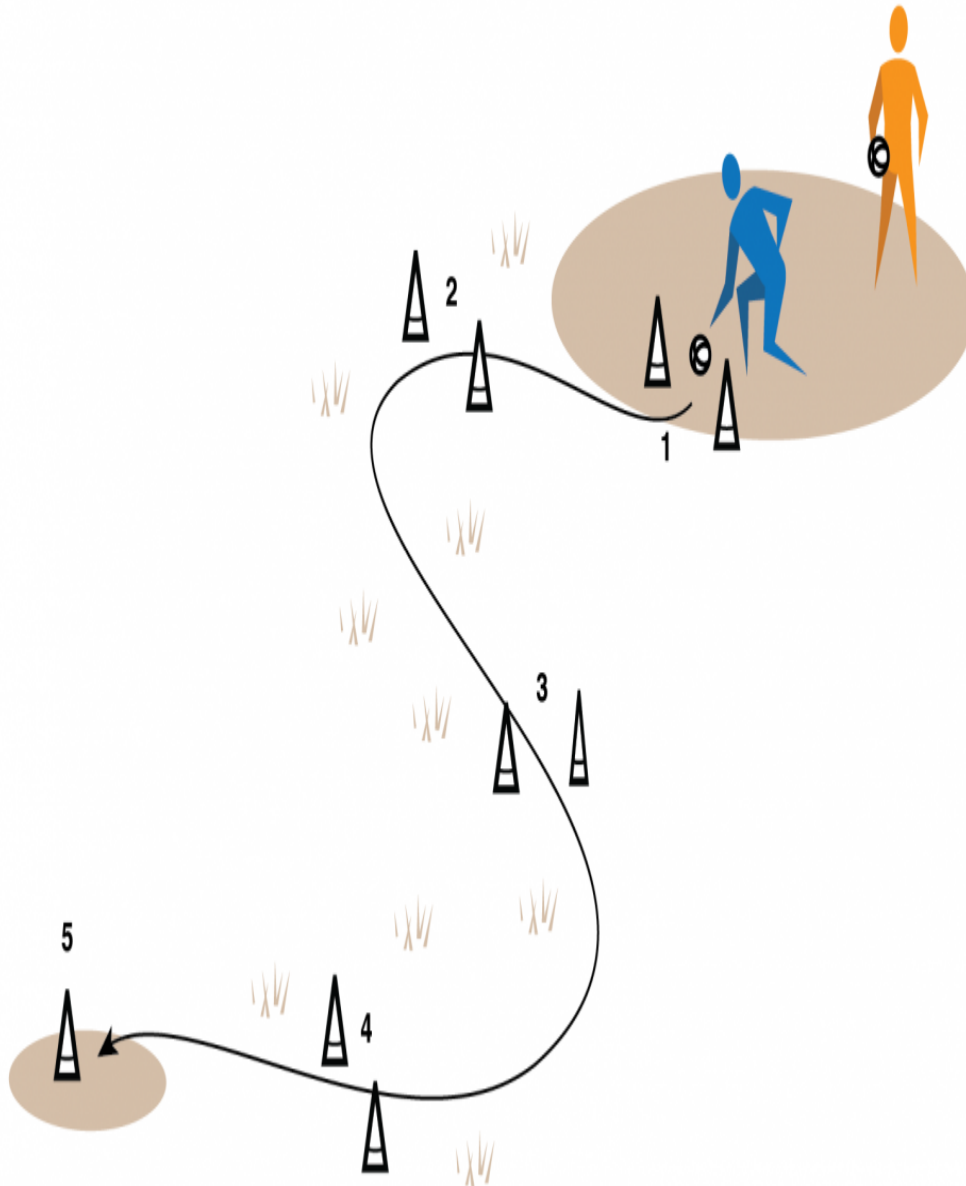
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Demandez aux participants d'avoir conscience de leur entourage lors du jeu, y compris de l'endroit où se trouvent les autres personnes.

## Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes (p. ex., 2 à 6 personnes).
- Chaque groupe met en place un circuit de 5 « portes » dans leur aire d'activité désignée en utilisant 8 cônes pour créer 4 portes (2 par porte) et un cône pour la dernière porte.
- Les groupes choisissent la distance entre les portes et la largeur de chacune.
- Chaque participant choisit un objet à envoyer (p. ex., balle ou ballon, sac de fèves, disque, poulet en caoutchouc) à travers les portes. Les participants peuvent changer d'objet chaque fois qu'ils ont terminé le circuit.
- Tour à tour, les participants envoient leur objet (p. ex., le faire rouler, lui donner un coup de pied en le maintenant en contact avec le sol, le pousser) à travers la première porte.
- Ensuite, les participants, tour à tour, envoient leur objet depuis l'endroit où il s'était arrêté précédemment. Si l'objet d'un participant est déplacé par le tir d'un autre participant, le participant envoie l'objet depuis le nouvel emplacement.
- Les participants essaient d'atteindre la dernière porte en le moins de tours possible.
- Chaque participant continue de cette manière jusqu'à ce qu'il ait envoyé son objet à travers chaque porte et que celui-ci touche le dernier cône.
- Les participants essaient d'être les premiers de leur groupe à traverser toutes les portes. Les membres des groupes peuvent aussi travailler ensemble pour accomplir la tâche en le moins de tours possible.
- 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 :

- Que se passe-t-il lorsque vous appliquez peu ou beaucoup de force en envoyant votre objet vers une porte?
- Lorsque vous jouez contre d'autres participants, comment choisissez-vous où viser pour faire passer votre objet à travers la porte ou pour frapper l'objet des autres participants pour le déplacer?
- Quelle stratégie utilisez-vous pour prendre de l'avance ou empêcher les autres participants de faire passer leur objet à travers la porte?
- Pourquoi est-il important de connaître votre environnement de jeu avant de choisir un objet à envoyer?
- 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

- Accroître la largeur des portes en augmentant l'espace entre les deux cônes.
- Travailler en paire ou en groupe pour terminer avec succès le circuit en se relayant pour faire passer l'objet à travers les portes.
- Réduire la largeur des portes en réduisant l'espace entre les deux cônes.
- Envoyer l'objet de différentes manières (p. ex., faire rouler ou lancer en utilisant la main non dominante, lancer par-dessus, donner un coup de pied tout en maintenant l'objet en contact avec le sol).
- Utiliser un instrument de frappe (p. ex., bâton de hockey, maillet de croquet, nouille de piscine) pour envoyer l'objet à travers les portes vers la cible tout en maintenant l'objet en contact avec le sol.