

# Retourner le disque

*Activité*

**Ressource:** RécréAgir

**Cycle(s):** Intermédiaire Supérieur

**Catégorie de jeux ACpJ :** Jeux de zone

**Lieux :** Gymnase, salle polyvalente, 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 se déplacer dans la zone d'un adversaire afin de marquer le plus de points possible sans se faire toucher.

# 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 se déplacer dans la zone d'un adversaire tout en évitant de se faire toucher. 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

Conscience de l'espace : se déplacer de façon appropriée dans des directions et trajets variés pour remporter du succès (p. ex., savoir comment se déplacer efficacement de manière individuelle ou en groupe pour pénétrer dans l'espace d'un autre groupe).

## Habilités tactiques

- Mettre en application des habiletés et des stratégies pour éviter de se faire toucher ou pour toucher d'autres participants (p. ex., se déplacer rapidement pour éviter de se faire toucher; observer où se trouve le « chat » pour déterminer le moment opportun pour retourner un disque).
- Établir et mettre en œuvre des tactiques pour pénétrer dans l'espace de l'autre groupe et marquer des points (p. ex., collaborer avec les membres du groupe pour distraire les adversaires afin que d'autres membres du groupe puissent entrer dans leur espace).

## 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

- 4 nouilles de piscine par groupe (facultatif)
- 10 disques ou objets semblables par aire de jeu (p. ex., disques en caoutchouc ou vinyle, cônes)
- 20 cerceaux ou cordes à sauter par aire d'activité
- Du ruban adhésif ou un morceau de papier pour chaque disque afin d'indiquer une valeur en points

## Sécurité

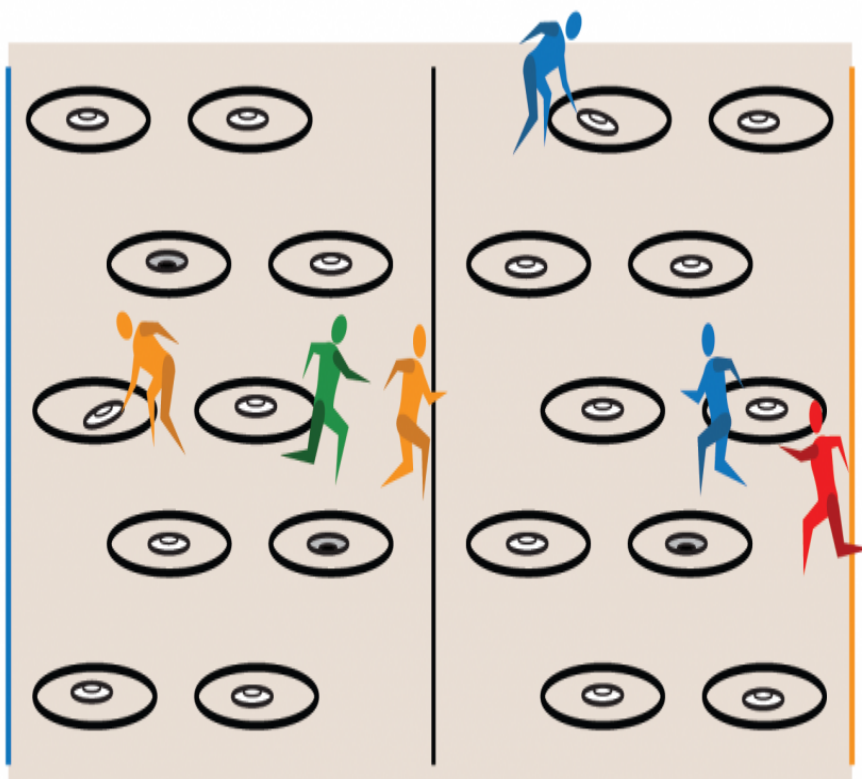
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures.
- Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 deux groupes.
- Divisez l'aire d'activité en deux et assignez un côté à chaque groupe.
- Les groupes dispersent 10 cerceaux ou cordes à sauter placées en cercle de chaque côté de l'aire d'activité. Ils placent ensuite un disque ou autre objet (p. ex., disque en caoutchouc ou vinyle, cône) dans chaque cercle.
- Les groupes attribuent une valeur en points à chaque disque en écrivant la valeur sur un morceau de ruban adhésif ou en fixant un morceau de papier avec un numéro sous le disque.
- Les groupes veillent à ce que les numéros soient face au sol pour que les valeurs en points soient cachées.

- Demandez à deux participants de chaque groupe de se porter volontaires pour être les « chats » désignés. Les participants peuvent choisir d'utiliser des nouilles de piscine pour toucher les autres participants. Rappelez aux participants qu'il faut toucher une personne dans le dos ou sur les bras, et non pas lui donner un coup de poing ou une tape, la pousser, ou l'agripper. Demandez à différents participants de se porter volontaires pour être les chats tout au long du jeu ou après chaque jeu.
- L'objectif du jeu est qu'un groupe traverse le côté de l'autre groupe et retourne les disques ou les objets au sol pour marquer les points indiqués tout en évitant de se faire toucher.
- Lorsqu'un participant se fait toucher, il doit retourner immédiatement à son côté.
- Lorsqu'un participant a un pied à l'intérieur d'un cerceau ou d'une corde à sauter, il est sauf et ne peut se faire toucher.
- Les chats doivent rester à l'extérieur des cerceaux ou des cordes à sauter.
- Un participant peut retourner seulement un disque à la fois, puis doit retourner à son côté de l'aire d'activité.
- Une fois que le participant est retourné à son côté de l'aire d'activité, il peut retourner de l'autre côté pour tenter de retourner un autre disque.
- Les groupes travaillent ensemble pour accumuler le plus grand nombre de points possible en retournant le plus de disques possible.
- Recommencez le jeu si un groupe réussit à retourner tous les disques de l'autre groupe.
- 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 :

- Quel est le meilleur moment pour entrer dans la zone de l'autre groupe? Pourquoi?

- Comment pouvez-vous travailler en groupe pour réussir à retourner les disques (ou autres objets)?
- Quelle est une stratégie que vous pouvez appliquer pour éviter de vous faire toucher par l'autre groupe?
- Comment communiquez-vous de façon verbale et non verbale avec votre groupe pour remporter du succès dans cette activité?
- Comment pouvez-vous vous positionner dans les zones offensives et défensives pour augmenter les chances de succès de votre groupe pendant l'activité?
- 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 le nombre de disques et de cerceaux ou cordes à sauter.
- Attribuer le rôle de guérisseur à un participant de chaque groupe; celui-ci peut retourner les disques en position initiale et annuler les points marqués par l'autre groupe.
- Éliminer la valeur en points et fixer une limite de temps pour retourner le plus grand nombre possible de disques ou d'objets au sol. Le groupe qui a retourné le plus de disques à la fin du temps accordé remporte la ronde.