

Faire sauter les bâtons

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux filet/mur

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

Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux filet/mur sont des activités dans lesquelles les joueurs envoient un objet dans une partie du terrain ou de l'aire de jeu défendu par leurs adversaires. L'objectif en est de faire atterrir l'objet à un endroit où il sera difficile pour les adversaires de le renvoyer. 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., volleyball assis, tennis, badminton, squash, racquetball, volleyball, sepak takraw, tennis en fauteuil roulant).

Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à envoyer un objet par-dessus un filet dans un espace désigné et à défendre un espace de leur côté du filet.

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 un objet par-dessus un filet dans un espace désigné et à défendre un espace de leur côté du filet. 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

- Locomotion et relation : savoir où se déplacer de façon à pouvoir recevoir un objet et le renvoyer par-dessus un filet lorsque l'on joue avec d'autres participants (p. ex., se déplacer vers l'arrière du terrain lorsque l'objet arrive de haut dans les airs; se déplacer à un endroit optimal sur le terrain pour recevoir une passe).
- Manipulation et conscience de l'effort : utiliser une force appropriée pour envoyer un objet par-dessus un filet (p. ex., être en mesure de contrôler la force de l'envoi d'un objet par-dessus un filet afin qu'il soit difficile pour l'adversaire de le renvoyer ou pour qu'il demeure dans les limites de l'aire de jeu).

Habilités tactiques

- Conscience des tactiques : comprendre les principes du jeu (p. ex., savoir où et comment recevoir et envoyer un objet par-dessus un filet pour marquer le maximum de points).
- Performance : mettre en pratique les habiletés, les techniques et les tactiques appropriées pour recevoir et envoyer un objet par-dessus un filet (p. ex., créer des stratégies pour qu'il soit difficile pour les adversaires de recevoir un objet, comme envoyer l'objet dans un espace libre, et l'envoyer à des hauteurs, des vitesses et des distances variées par-dessus le filet).

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 ballon à envoyer par groupe (p. ex., ballons de dimensions et textures variées, ballons sans latex)
- 1 rouleau de ruban adhésif par groupe
- 1 ensemble de poteaux de volleyball (avec un coussinage adéquat) et un filet (ou autre option) par partie (p. ex., système de volleyball portable, cônes, poteaux ou cordes à sauter pour délimiter l'aire de jeu)
- 3 bâtons plats par groupe (p. ex., bâtons en bois, règles d'un mètre, règles)
- 1 rampe pour envoyer l'objet (p. ex., tapis plié, carton plat) (facultatif)

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 groupes (par exemple, 6 à 8 personnes); deux groupes par partie.
- La partie se joue sur un terrain de volleyball traditionnel. Si la partie est jouée dans un espace autre qu'un gymnase, les groupes aménagent leur terrain comme un terrain de volleyball traditionnel en utilisant des cônes, des poteaux ou des cordes à sauter pour marquer les lignes et les limites du terrain.

- Assignez un terrain à deux (2) groupes. Chaque groupe choisit un côté du terrain, crée trois (3) carrés à l'aide de ruban adhésif et place un bâton plat (p. ex., bâton en bois, règles d'un mètre, règle) dans chaque carré. Les groupes choisissent le ballon qu'ils veulent envoyer. Le ballon peut être changé d'un commun accord à tout moment pendant la partie.
- Un groupe commence la partie en envoyant (p. ex., en servant ou en lançant) le ballon du côté adverse avec pour objectif de toucher l'un des bâtons et de le faire « sauter ». Le groupe adverse peut renvoyer le ballon par un volley par-dessus le filet ou choisir de l'attraper avant de le renvoyer.
- Le groupe qui reçoit défend son espace en essayant d'empêcher le ballon de toucher le sol ou l'un des bâtons.
- Lorsque le ballon touche le sol, le groupe qui l'a envoyé marque un point. Lorsque le ballon fait « sauter » l'un des bâtons, le groupe qui l'a envoyé marque deux points.
- Le groupe qui marque le point effectue le service. Les groupes effectuent une rotation des positions (comme dans un match de volleyball traditionnel) après chaque point, peu importe l'équipe qui a marqué le point. Les membres du groupe travaillent ensemble pour essayer d'atteindre 10 points.
- 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 :

- Quelles stratégies appliquez-vous avec votre groupe pour réussir à envoyer le ballon dans l'espace libre de l'autre groupe ou vers l'un des bâtons?

- Quelles sont les stratégies que vous appliquez au sein de votre groupe pour défendre votre espace?
- Quelles sont les différentes façons de travailler avec votre groupe pour remporter du succès?
- Comment communiquez-vous de façon verbale et non verbale avec votre groupe lors de l'envoi et de la réception d'une passe?
- 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

- Permettre que le ballon rebondisse une fois avant de le renvoyer de l'autre côté.
- Augmenter ou diminuer le nombre de participants dans chaque groupe.
- Augmenter ou diminuer le nombre de carrés ou cibles et de bâtons.
- Augmenter ou diminuer la superficie du terrain.
- Obtenir des points lorsqu'un bâton est touché.
- Faire passer le ballon trois (3) fois avant de l'envoyer à l'autre groupe.
- Ajouter plus d'un ballon au jeu.