

# Cricket-o-Cerceau

*Activité*

**Ressource:** RécréAgir

**Cycle(s):** Primaire Moyen

**Catégorie de jeux ACpJ :** Jeux frapper/saisir

**Lieux :** Gymnase, 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 envoyer un objet vers une cible à l'aide d'un instrument de frappe et à récupérer un objet pour empêcher l'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 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 appropriée pour frapper un objet dans une direction particulière et à un endroit précis (p. ex., frapper l'objet avec plus de force si la cible est éloignée; frapper l'objet avec moins de force si la cible est rapprochée).
- Locomotion : se déplacer dans différentes directions pour réussir à attraper l'objet (p. ex., courir et changer de direction pour se déplacer rapidement afin de récupérer l'objet).

## Habiletés tactiques

- Application des habiletés : comprendre et utiliser les habiletés nécessaires pour maîtriser différents aspects du jeu (p. ex., frapper l'objet avec la force appropriée pour qu'il se rende à l'intérieur de la cible).
- Performance : mettre en pratique les habiletés, les techniques et les tactiques appropriées pour bien jouer (p. ex., lorsqu'on est en position défensive sur le terrain, s'assurer d'être dans une position optimale pour recevoir un objet frappé dans sa direction).

## 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 cerceau par groupe
- 1 té ou grand cône par groupe
- 2 ou 3 instruments de frappe par groupe (p. ex., raquettes, battes à surface plate, raquettes à grande surface)
- 2 ou 3 objets à envoyer par groupe (p. ex., sacs de fèves, éponges, balles souples, ballons de plage, balles de tennis en mousse, ballons surdimensionnés)
- Plusieurs cônes par groupe pour délimiter l'aire 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

- Divisez les participants en petits groupes (p. ex., 3 à 4 personnes).
- Les groupes mettent en place une aire d'activité en plaçant un té (ou un grand cône) d'un côté de leur aire d'activité et un cerceau devant le té, à une distance qu'ils ont déterminée. Les groupes peuvent déplacer le cerceau plus près ou plus loin du té à tout moment pendant le jeu.
- Les groupes utilisent des cônes pour délimiter leur aire de jeu.

- Les groupes se divisent, avec un participant au bâton et les autres participants sur le terrain, prenant leur position autour du cerceau pour récupérer les objets.
- Le frappeur choisit un objet à envoyer et un instrument de frappe pour frapper son objet depuis le té en direction du cerceau. Les frappeurs peuvent changer leur choix d'objet ou d'instrument de frappe à tout moment pendant le jeu.
- Si l'objet atterrit à l'intérieur du cerceau, le frappeur marque un point. Si l'objet ne rentre pas dans le cerceau, le frappeur tente de se rendre au cerceau et de revenir à son té avant que les joueurs défensifs ne récupèrent l'objet et ne le placent dans leur cerceau. Si les joueurs défensifs récupèrent l'objet et le placent dans leur cerceau avant que le frappeur ne revienne au té, les joueurs défensifs marquent chacun un point. Les groupes peuvent choisir l'option où le frappeur se déplace uniquement vers le cerceau pour marquer un point. Ce dernier essaie d'accumuler le plus de points possible en faisant atterrir l'objet dans le cerceau, tandis que les joueurs défensifs tentent d'accumuler des points en renvoyant l'objet dans le cerceau le plus rapidement possible. Les groupes peuvent également choisir de modifier ou d'éliminer le système de pointage.
- Après trois (3) chances au bâton, le frappeur est remplacé par un autre membre du groupe. Le frappeur précédent devient un joueur défensif.
- 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 :

- Lorsque vous êtes le frappeur, quelles parties du corps utilisez-vous et comment les déplacez-vous pour augmenter vos chances de marquer lorsque vous frappez l'objet?
- Lorsque vous êtes le frappeur, comment contrôlez-vous la direction de l'objet en utilisant différents instruments de frappe?
- Lorsque vous êtes un joueur défensif, où et comment vous positionnez-vous pour réussir à attraper ou à récupérer l'objet?
- Lorsque vous jouez à la défensive, comment pouvez-vous travailler avec les autres joueurs défensifs pour marquer plus de points?
- 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., ruban adhésif, corde à sauter).
- Utiliser la main pour frapper l'objet.