

1, 2, 3, lancez!

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 pour renverser diverses 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 vers une cible. 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 contrôlée pour lancer un objet vers une cible (p. ex., contrôler le balancement du bras ou du pied pour être plus précis pour atteindre des cibles se trouvant à des distances variées).
- Conscience du corps : comprendre les mouvements des parties du corps et la façon de combiner et de contrôler leurs mouvements lorsqu'on lance un objet vers une cible (p. ex., poursuivre le mouvement du bras et du pied et montrer du doigt la cible à atteindre).

Habiletés tactiques

- Mettre en pratique les habiletés appropriées pour améliorer le contrôle et la précision lorsqu'on lance un objet (p. ex., garder les yeux sur la cible ou poursuivre le mouvement vers la cible).
- Prendre des décisions quant à l'objet à utiliser pour réussir à renverser les cibles (p. ex., choisir un gros objet quand on essaie de renverser une petite cible).

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 cône par paire
- 1 objet à envoyer par paire (p. ex., balles ou ballons de dimensions et textures variées, sacs de fèves, disques, poulets en caoutchouc)
- 4 cibles par paire (p. ex., bouteilles en plastique, bouteilles d'eau, quilles)

Sécurité

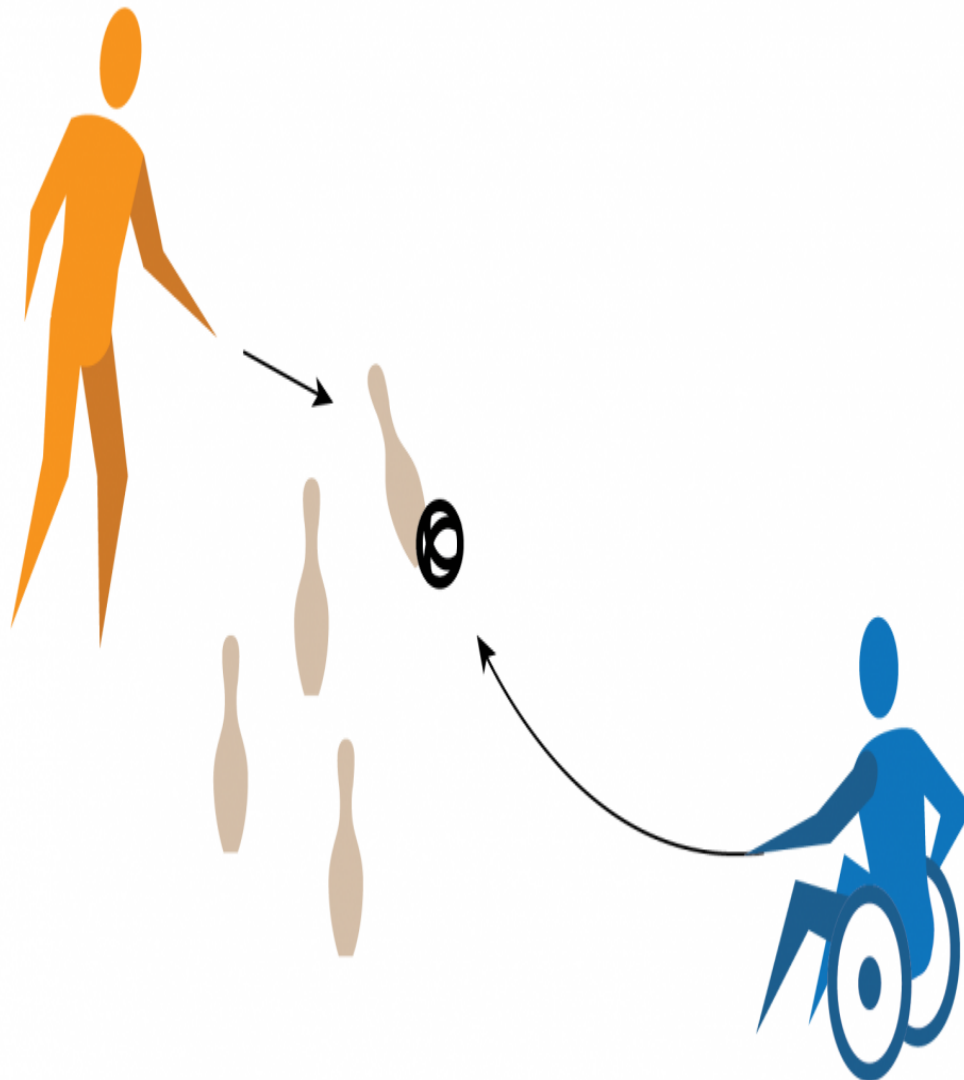
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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.
- Chaque paire choisit quatre (4) objets pour servir de cibles (p. ex., bouteilles en plastique, bouteilles d'eau, quilles) et un objet à envoyer (p. ex., balle ou ballon, sac de fèves, disque, poulet en caoutchouc).
- Assignez un espace à chaque paire dans l'aire de jeu.
- Un participant installe quatre (4) cibles à diverses distances dans son espace assigné tandis que l'autre participant tient l'objet. Les participants conviennent d'une ligne d'envoi et la marquent avec le cône. Les participants peuvent convenir de modifier la distance entre leur ligne d'envoi et leurs cibles à tout moment pendant le jeu.
- Le participant qui installe les cibles indique à son partenaire la cible à renverser.
- Le participant avec l'objet l'envoie (p. ex., le fait rouler, le lance par en dessous, lui donne un coup de pied en le maintenant en contact avec le sol) vers la cible sélectionnée.
- Si le participant renverse une cible autre que celle qui a été choisie, son partenaire la remet en place et le participant avec l'objet essaie à nouveau.
- Si aucune cible n'est renversée, le partenaire récupère l'objet et le participant essaie à nouveau.
- Les participants échangent leur rôle après trois tentatives afin que le partenaire qui a installé les cibles ait son tour à envoyer l'objet.

- Cette démarche se poursuit jusqu'à ce que la cible choisie soit renversée. Le participant qui a installé les cibles sélectionne une autre cible à atteindre.
- Les participants travaillent ensemble pour essayer de renverser les quatre cibles.
- 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 :

- Quelle cible était la plus facile à renverser pour vous? Pourquoi?

- Si vous avez choisi une cible trop difficile ou trop facile à atteindre pour votre partenaire, cela a-t-il à une incidence sur votre plaisir lors de l'activité? Pourquoi?
- Comment avez-vous déterminé la distance et l'ordre pour atteindre les cibles de manière à créer le meilleur défi et le plus de plaisir?
- 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 réduire la distance entre la ligne d'envoi et la cible.
- Utiliser seulement de grosses cibles (p. ex., grande bouteille d'eau).
- Le participant qui envoie l'objet choisit la cible à tenter de renverser.
- Modifier l'espacement entre les cibles.
- Utiliser la main ou le pied non dominant pour envoyer l'objet.
- Utiliser un instrument de frappe (p. ex., raquette en mousse souple, bâton d'intercrosse, nouille de piscine) pour envoyer l'objet.
- Faire rouler l'objet sur une rampe.
- Placer un obstacle entre la ligne d'envoi et la cible.