

# Défenseurs de Terre mère

*Activité*

**Ressource:** RécréAgir

**Cycle(s):** Primaire Moyen

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

**Lieux :** Gymnase, 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 mettre en pratique des habiletés offensives et défensives dans un jeu.

# 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 mettre en pratique efficacement des habiletés offensives et défensives. 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

- Locomotion et relation : se déplacer de façon sécuritaire dans l'aire d'activité tout en évitant de se faire toucher par le protecteur.
- Conscience de l'espace : savoir où et comment se déplacer en tentant de toucher l'objet et en évitant de se faire toucher par le protecteur; dans le rôle de protecteur, savoir où se placer pour être dans un endroit optimal pour toucher les participants.

## Habiletés tactiques

Prise de décisions : apprendre comment prendre des décisions relativement à ce qu'il faut faire (p. ex., prendre la décision d'essayer de toucher l'objet lorsque le protecteur porte attention à un autre participant).

## 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

- 1 cerceau par groupe

- 3 objets par groupe (p. ex., poulets en caoutchouc, sacs de fèves, balles ou ballons de dimensions, formes et textures variées)
- Nouilles de piscine pour toucher aux participants (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.

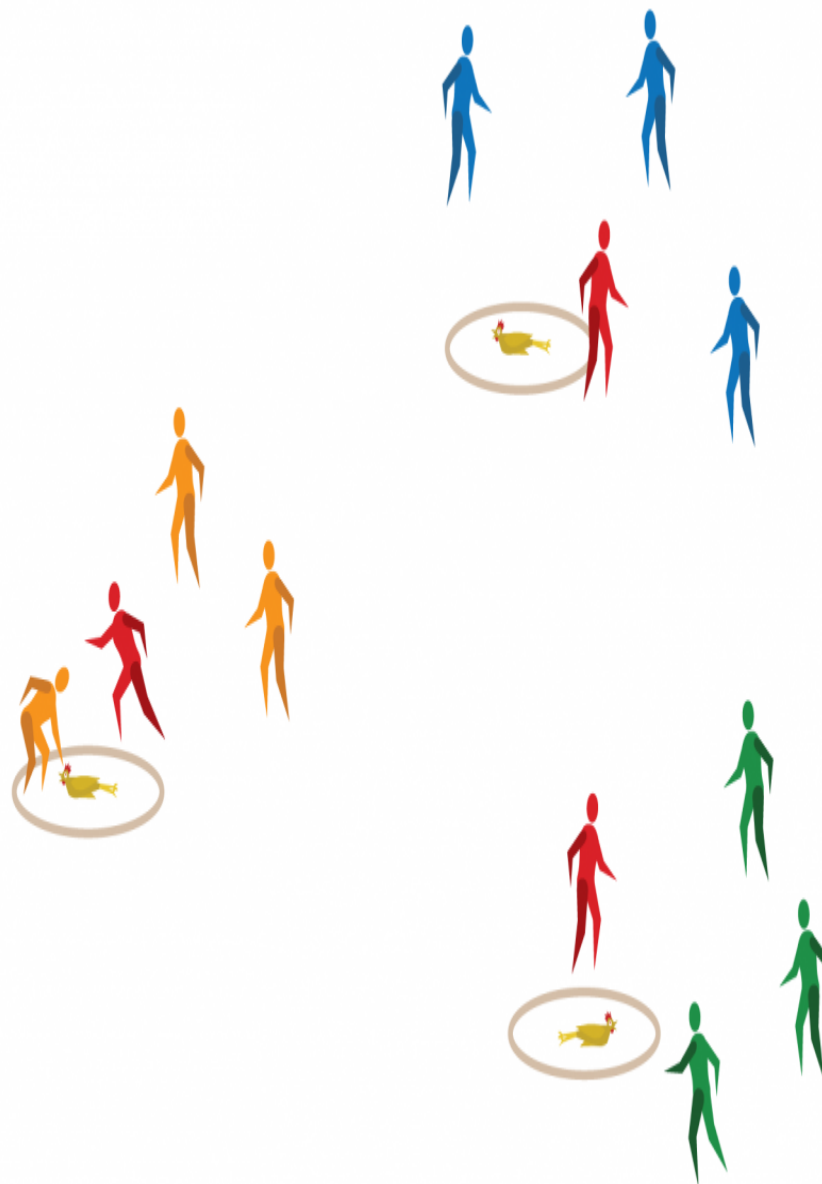
## Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes (p. ex., groupes de 3 à 6 personnes).
- Fournissez à chaque groupe un cerceau. Les groupes placent leur cerceau au sol dans l'aire de jeu désignée, loin des murs, des obstacles ou des autres groupes.
- Les groupes choisissent trois objets (p. ex., poulets en caoutchouc, sacs de fèves, balles ou ballons de dimensions, formes et textures variées) qui représentent des choses qui doivent être protégées (p. ex., sources d'eau, culture, langue, animaux, enfants) et les placent dans leur cerceau. Les groupes peuvent changer leurs objets choisis à des intervalles prédéterminés pendant le jeu.
- Demandez à un participant de chaque groupe d'être le « protecteur ».
- Le protecteur doit rester à l'extérieur du cerceau et ne peut le traverser ni toucher aux objets protégés.
- Les autres membres du groupe se placent autour du cerceau et essaient de toucher les objets protégés tandis que le protecteur essaie de toucher les participants. Les groupes peuvent choisir d'utiliser un accessoire (p. ex., nouille de piscine) pour toucher les autres participants lorsqu'ils agissent comme protecteur ou pour étendre leur portée afin de toucher un objet. Rappelez aux participants qu'il faut toucher une personne dans le dos ou sur les bras, et non lui donner un coup de

poing ou une tape, la pousser, ou l'agripper.

- Lorsqu'un participant touche un objet, il se rend dans un autre groupe et essaie de toucher les objets.
- Si un participant se fait toucher par le protecteur, il se rend dans un autre groupe pour essayer de toucher leurs objets.
- Alternez fréquemment les rôles pour que tous les participants aient la possibilité d'être le protecteur.
- 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 :

- Quelles stratégies appliquez-vous pour réussir lorsque vous essayez de toucher ou de prendre les objets?
- Comment vous déplacez-vous pour éviter de vous faire toucher par le protecteur?
- Si vous êtes un protecteur, quelle est la meilleure façon de vous placer pour protéger vos objets avec succès?
- 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

- Délimiter un espace où les participants ne peuvent pas se faire toucher.
- Utiliser des objets plus grands au centre du cercle pour faciliter la manipulation.
- Utiliser des cordes à sauter ou des repères au sol pour contenir les objets plutôt qu'un cerceau.
- Ajouter plus d'objets et avoir deux protecteurs ou plus à chaque cercle.
- Utiliser un cerceau plus petit.
- Tenter de prendre les objets du cerceau au lieu de simplement les toucher.
- Se déplacer vers d'autres groupes pour essayer de prendre un objet sans se faire toucher; lorsqu'un participant réussit à prendre un objet, il le ramène dans le cerceau de son groupe; s'il est touché, il abandonne l'objet.