

# Cercles de quilles

*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 vers une cible entourée de quilles depuis diverses distances.

# 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 efficacement 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., balancer le bras qui lance vers l'arrière en avançant le pied opposé, puis se pencher légèrement au-delà du pied de la jambe étendue).

## Habiletés tactiques

- Mettre en pratique les habiletés nécessaires pour toucher la cible (p. ex., utiliser plus ou moins de force selon la distance séparant le participant de la cible).
- Acquérir et comprendre les habiletés nécessaires pour s'améliorer au fur et à mesure qu'on s'éloigne de la cible (p. ex., avoir conscience du positionnement du corps et de la façon dont le mouvement de différentes parties du corps a une incidence sur le lancer par en dessous).

## 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 objet à envoyer par participant, qui ne roule pas facilement (p. ex., sacs de fèves, poulets en caoutchouc, balles en mousse)
- 3 cônes par groupe
- 6 quilles ou bouteilles d'eau vides en plastique par groupe

## 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.

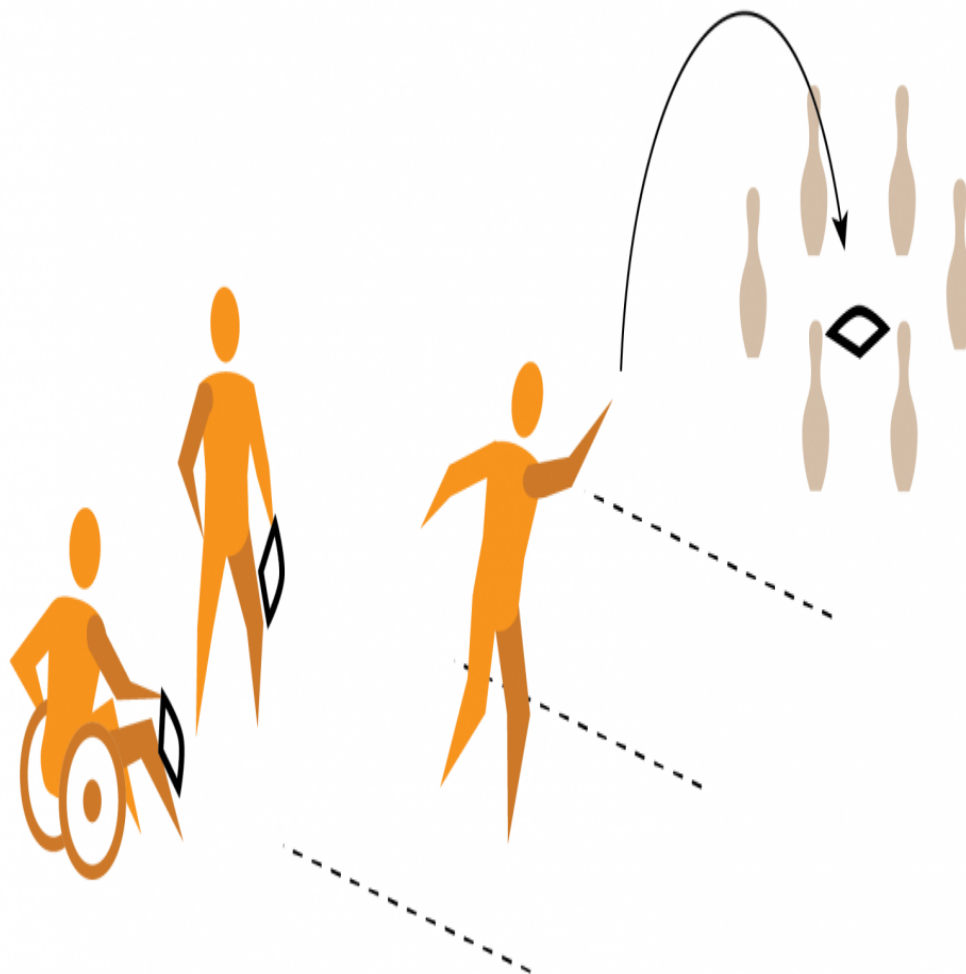
## Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes (p. ex., 2 à 4 personnes). Notez que ce jeu peut également être organisé pour être joué simultanément par plusieurs groupes.
- Les participants utilisent des quilles ou des bouteilles d'eau en plastique vides pour former un cercle d'environ un mètre de diamètre dans leur aire de jeu. Ce cercle est leur cible. Les participants peuvent agrandir ou réduire leur cible à tout moment pendant le jeu.
- Les participants placent trois cônes à diverses distances de leur cible pour indiquer trois lignes d'envoi. Les participants peuvent choisir d'augmenter ou de diminuer la distance entre les lignes d'envoi et leur cible à tout moment pendant le jeu.
- Les participants choisissent un objet (p. ex., sac de fèves, poulet en caoutchouc, balle en mousse) et l'envoient tour à tour (p. ex., en le faisant glisser, en le lançant par en dessous ou par-dessus) dans leur cible sans renverser les quilles. Les participants peuvent changer leur objet à tout moment pendant le

jeu.

- Les participants récupèrent leur objet après chaque tentative.
- Les participants choisissent de commencer à partir de l'une des trois lignes d'envoi ou de commencer à partir de la distance la ligne la plus proche et de s'éloigner progressivement de leur cible après chaque envoi réussi.
- Les participants font le suivi du nombre de tentatives nécessaires pour faire entrer l'objet dans leur cible à partir de chaque distance. Les participants peuvent choisir de travailler ensemble pour réussir à toucher leur cible.
- Lorsqu'un participant a réussi à toucher sa cible depuis chaque ligne d'envoi, ce dernier recommence depuis la première ligne d'envoi et tente de terminer le jeu en moins de tentatives. Si le participant ou le groupe choisit de ne pas compter le nombre de tentatives, le jeu se poursuit.
- 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 parties de votre corps sont en mouvement et quels sont leurs mouvements lorsque vous envoyez votre objet vers votre cible?
- Que pouvez-vous faire pour éviter de renverser les quilles ou les bouteilles d'eau en plastique?
- Que devez-vous faire pour envoyer l'objet depuis la ligne d'envoi la plus éloignée? Comment votre stratégie change-t-elle lorsque vous envoyez l'objet depuis la ligne d'envoi la plus proche?
- 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 la main non dominante pour envoyer l'objet.
- Essayer d'envoyer l'objet de différentes manières (p. ex., se tenir sur un pied, fermer un œil, lancer depuis une position assise).
- Tenter de renverser les quilles ou les bouteilles d'eau en plastique une à la fois afin de marquer des points en groupe.