

Le lancer du serpent

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux de cible

Lieux : Gymnase, 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 plus loin que les autres membres de leur groupe.

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 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.

Habilités motrices et concepts liés au mouvement

- Manipulation et conscience de l'effort : utiliser une force appropriée pour envoyer un objet dans une direction particulière (p. ex., faire glisser le bâton en utilisant une force contrôlée pour qu'il se rende plus loin).
- Conscience du corps : connaître les parties du corps qui sont en mouvement et la façon d'effectuer ces mouvements (p. ex., placer le corps en position basse en élançant le bras et en donnant un coup du poignet pour faire glisser le bâton sur le plancher).

Habilités tactiques

Appréciation de l'activité : apprendre au sujet du jeu et être en mesure de comprendre la façon d'y jouer, ses règles, ainsi que les habiletés nécessaires pour participer avec succès (p. ex., attendre son tour pour faire glisser le bâton, utiliser plus de force pour l'envoyer plus loin).

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 bâton par groupe (p. ex., brindilles, baguettes en bois, goujons)
- 1 objet par groupe pour indiquer la ligne d'envoi (p. ex., cônes, cordes à sauter, craies)
- 1 repère au sol par participant (p. ex., cônes, disques en caoutchouc ou vinyle, sacs de fèves, morceaux de ruban adhésif ou de ruban pour peintres)

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.
- Chaque groupe dispose d'un bâton (p. ex., brindille, bâton de bois, tige en bois).
- Chaque participant a un repère au sol (p. ex., cône, disque en caoutchouc ou vinyle, sac de fèves, morceau de ruban adhésif ou de ruban pour peintres) pour indiquer leur distance.
- Les groupes établissent leur ligne d'envoi dans leur aire de jeu.
- Les participants commencent à partir de leur ligne d'envoi et, tour à tour, font glisser leur bâton sur le sol en le plaçant sur le sol et en le poussant vers l'avant.
- Les participants marquent la distance sur laquelle ils font glisser leur bâton à l'aide de leur repère au sol.

- Lorsque tous les participants ont joué, ils récupèrent leurs repères au sol et rejouent en essayant de faire glisser leur bâton plus loin que lors du tour précédent.
- 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 sont les différentes façons dont vous positionnez votre corps pour vous aider à faire glisser votre bâton sur la plus grande distance?
- Comment le fait d'être le premier participant à faire glisser votre bâton sur le sol influence-t-il votre façon de jouer?
- Comment pourriez-vous jouer à ce jeu avec un objet différent?
- Qu'est-ce que vous pourriez changer dans votre position corporelle ou dans la force que vous utilisez pour envoyer ou faire glisser votre bâton?
- 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

- Faire glisser l'objet trois fois à chaque tour et marquer la plus grande distance atteinte.
- Proposer une variété d'objets que les participants peuvent choisir de faire glisser (p. ex., sacs de fèves, disques volants, rondelles de hockey en plastique).

- Ajouter une cible pour permettre aux participants de s'entraîner à améliorer leur précision.