Ton coin, mon coin

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux de zone

Lieux : Gymnase, salle polyvalente, 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 se déplacer efficacement pour maintenir et prendre possession d'un espace.

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 se déplacer efficacement afin de maintenir et prendre possession d'un espace. 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 conscience de l'espace : mettre en application des habiletés locomotrices en se déplaçant d'un endroit à un autre (p. ex., changer de position avec un autre participant tout en évitant qu'un participant au milieu puisse prendre la place dans le coin).
- Relation : savoir où se déplacer pour prendre possession d'un coin (p. ex., se déplacer dans un milieu structuré alors que les défendeurs doivent se déplacer rapidement pour garder la possession d'un des coins).

Habiletés tactiques

- Prise de décisions : déterminer quel est le meilleur moment pour changer de position afin de réussir à conserver un coin (p. ex., quand le participant au milieu ne regarde pas, changer rapidement de place avec un autre participant).
- Performance : mettre en application les habiletés et les tactiques pour réussir (p. ex., le participant au milieu est capable d'observer lorsqu'un participant se prépare à changer de coin et se déplacer rapidement dans le coin libre).

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

4 objets par groupe pour délimiter chaque coin de l'aire de jeu (p. ex., cônes, repères au sol, cordes à sauter, craies, cerceaux, carrés de tapis, lignes au sol).

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 groupes de 5 ou 6 personnes.
- Assignez une aire de jeu à chaque groupe. Les groupes créent un carré dans leur aire de jeu en mettant des objets à chaque coin (p. ex., cônes, repères au sol, cordes à sauter, lignes de craie au sol, cerceaux, carrés de tapis). Les groupes déterminent la superficie de leur carré et peuvent la modifier au cours du jeu.
- Demandez à un participant de chaque groupe de se porter volontaire pour commencer au milieu du carré. Les autres participants se tiennent debout ou assis à chaque coin de leur carré. S'il y a six participants par groupe, un participant attend sur les lignes de côté, à l'écart du jeu, dans la « zone d'attente ».
- Demandez aux groupes de déterminer la façon dont les participants se déplacent (p. ex., glisser, sauter, sautiller, se rouler). Les groupes peuvent changer la façon dont ils se déplacent à tout moment

pendant le jeu.

- Les participants dans les coins tentent de changer de place les uns avec les autres sans que le participant au milieu le remarque et prenne leur place.
- Enseignez ou passez en revue la façon de jouer à roche-papier-ciseaux. Si deux participants se dirigent vers le même coin, ils jouent un tour de roche-papier-ciseaux et le gagnant reste. Les joueurs n'ont pas besoin d'arriver en même temps. Cette règle évite les collisions et rend le jeu équitable pour les participants qui se déplacent plus lentement que les autres.
- Le participant sans coin va au milieu et le jeu se poursuit.
- Si un participant attend sur les lignes de côté, celui-ci se joint à l'activité et le joueur sans coin se rend à la zone d'attente.
- Encouragez les participants à changer de place fréquemment (p. ex., aux 10 secondes) pour donner plusieurs occasions au participant au milieu de tenter de prendre possession d'un coin.
- Changez de participant au milieu après une période prédéterminée pour donner à tous les participants la possibilité de prendre possession d'un coin.
- 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 dans un coin, comment maintenez-vous la possession d'un coin du carré?

- Lorsque vous jouez au milieu, quelle stratégie appliquez-vous pour prendre la place d'un participant dans un coin?
- 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

- Ajouter des participants aux groupes et permettre à plus d'un participant d'occuper chaque coin (tant qu'un participant reste toujours au milieu).
- Augmenter le nombre de participants au milieu.
- Ajouter un rôle au participant au milieu. Le jeu commence lorsque celui-ci lève le bras, puis le baisse comme s'il s'agissait d'un interrupteur et dit « C'est parti! ». À ce signal, les autres participants se déplacent pour trouver un nouveau coin.
- Permettre aux participants de choisir de dire « C'est parti! » pendant les rondes de jeu tandis que les autres joueurs se disputent les coins.
- Demander à chaque groupe de déterminer un nombre prédéterminé de tours consécutifs au milieu après quoi le participant au milieu change de place (p. ex., 3 à 5 tours).