

# Espace ultime

*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 travailler en groupe pour pénétrer l'espace d'un autre groupe et renverser leur cible.

# 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 travailler en groupe pour pénétrer l'espace d'un autre groupe et renverser leur 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 contrôlée pour envoyer et recevoir un objet en jouant avec un autre participant ou pour l'envoyer vers une cible (p. ex., faire de petites passes rapides pour faire circuler l'objet rapidement jusqu'à la zone d'un groupe adverse).

## **Habilités tactiques**

Établir et mettre en pratique des tactiques de façon à pénétrer la zone de l'autre groupe et à défendre le sien (p. ex., utiliser des tactiques offensives en passant l'objet à des coéquipiers qui se sont déplacés dans un espace libre, à l'écart des défenseurs et, si possible, près de la 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 objet à envoyer par partie (p. ex., balles ou ballons de dimensions et textures variées, disques, poulets en caoutchouc)
- 1 dossard par participant

- 2 balles par partie
- 2 cerceaux par partie
- 2 cônes par partie

## Sécurité

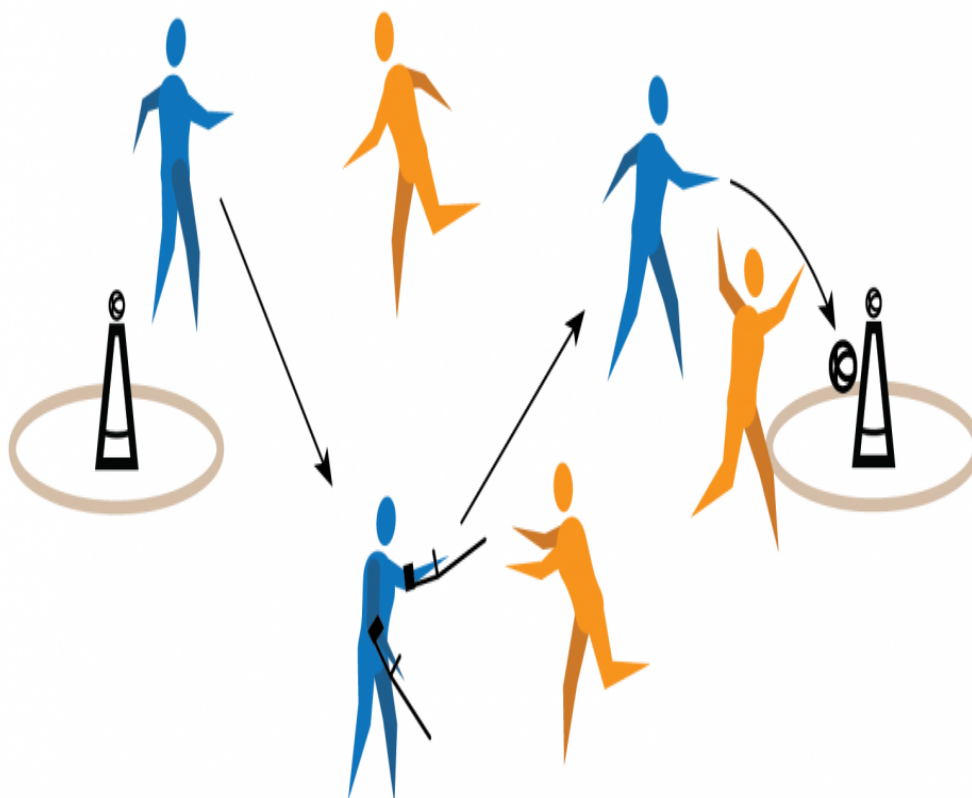
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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., 4 à 6 personnes). Utilisez des dossards pour identifier les groupes.
- Deux groupes jouent dans chaque aire de jeu.
- Les groupes mettent un cerceau (l'enceinte) à chaque extrémité de leur aire de jeu.
- Les groupes placent un cône dans chaque cerceau avec une balle ou un ballon dessus. C'est leur cible.
- Les groupes choisissent l'objet à envoyer (p. ex., balle ou ballon, disque, poulet en caoutchouc) et la manière de l'envoyer pour renverser la cible de leur adversaire (p. ex., lancer par en dessous ou par-dessus, utiliser la main ou le pied non dominant, donner un coup de pied tout en veillant à ce que l'objet demeure au sol). Les groupes peuvent changer leur objet et la façon de l'envoyer à tout moment pendant le jeu.
- Le jeu commence par une partie de roche-papier-ciseaux, le gagnant prenant possession de l'objet.
- Les membres du groupe en possession de l'objet travaillent ensemble pour se le passer afin d'atteindre la cible du groupe adverse. Pour marquer un point, la cible doit tomber au sol.

- Un participant avec l'objet ne peut pas se déplacer et doit essayer de passer l'objet à un participant de son groupe ou tenter de marquer en faisant tomber la cible du groupe adverse.
- Les membres du groupe adverse travaillent ensemble pour intercepter les passes sans faire de contact physique.
- Les participants du groupe offensif qui n'ont pas l'objet essaient de se déplacer dans un espace libre pour recevoir une passe.
- Lorsqu'une cible est renversée, elle est remplacée sur le dessus du cône. Le jeu reprend avec le groupe adverse prenant possession de l'objet.
- 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 :

- Lorsque vous jouez à l'offensive, que faites-vous pour vous assurer d'être prêt à recevoir une passe?

- Lorsque vous jouez à la défensive, où vous positionnez-vous pour avoir une meilleure chance d'intercepter l'objet?
- Comment la communication joue-t-elle un rôle au sein des groupes à l'offensive et à la défensive?
- 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

- Modifier la superficie de l'aire de jeu.
- Créer une enceinte plus grande autour de la cible (p. ex., utiliser du ruban adhésif au sol).
- Ajouter plus de cibles et d'objets au jeu pour permettre plus de participation.
- Augmenter le nombre de cibles et de groupes jouant dans une partie (p. ex., avoir 4 cibles à chaque extrémité de l'aire de jeu et 4 groupes qui jouent. Les groupes ont le choix de se déplacer dans l'espace de tout autre groupe pour tenter de renverser sa cible).