Parallèle

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux frapper/saisir

Lieux : Gymnase, espace extérieur (p. ex., champ, terrain asphalté)

Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux frapper/saisir sont des activités dans lesquelles les joueurs marquent des points en frappant un objet et en courant ensuite aux endroits désignés et empêchent leurs adversaires de marquer des points lorsqu'ils jouent à la défensive en récupérant l'objet et en le ramenant à l'endroit désigné pour arrêter le jeu. 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., baseball, cricket, balle au camp, balle-molle).

Survol de l'activité

Les frappeurs apprennent et s'entraînent à envoyer un objet avec un instrument tout en collaborant avec un autre participant pour marquer des points. Les joueurs défensifs apprennent et s'entraînent à récupérer un objet pour empêcher le frappeur de marquer des points.

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 frapper et à récupérer un objet. 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 frapper un objet avec un instrument dans une zone désignée; manipuler efficacement l'objet pour le frapper ou le récupérer (p. ex., en frappant l'objet avec force pour l'envoyer loin).

Habiletés tactiques

Comprendre et établir des tactiques pour récupérer rapidement l'objet pour empêcher le frappeur de marquer des points (p. ex., coopérer pour se positionner de façon optimale pour couvrir l'aire d'activité).

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 balle à envoyer par groupe (p. ex., balles en plastique, balles de tennis en mousse, balles en mousse)
- 1 instrument de frappe par groupe (p. ex., bâtons en mousse, bâtons en plastique, raquettes, raquettes en mousse en forme de sucette)
- 1 té (ou cône) par groupe

- 4 à 5 cônes 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 groupes de trois.
- Fournissez à chaque groupe 4 ou 5 cônes. Demandez aux groupes de choisir un ballon à envoyer (p. ex., balle en plastique « wiffle », balle de tennis en mousse, balle en mousse) et un instrument de frappe (p. ex., bâton en mousse, bâton en plastique, raquette en mousse en forme de sucette, raquette). Les groupes peuvent changer de ballon ou d'instrument de frappe après que tous les membres du groupe ont eu leur tour au bâton.
- Demandez aux groupes d'espacer également 3 à 4 cônes en ligne parallèle. Les groupes placent un té devant les autres cônes, en veillant à ce qu'il y ait suffisamment d'espace entre tous les tés pour frapper en toute sécurité entre chaque frappeur. Tous les groupes doivent mettre en place leur aire de jeu désignée de sorte que leurs frappeurs frappent la balle dans la même direction que les autres groupes.
- Un participant se porte volontaire pour être le frappeur. Les autres membres du groupe seront les joueurs défensifs. Les groupes peuvent modifier la superficie de leur aire de jeu à tout moment pendant le jeu, en tenant compte des aires de jeu des autres groupes.
- Le frappeur décide comment il enverra la balle sur le terrain (p. ex., frapper depuis le té, frapper avec la main, frapper avec un instrument).

- Après avoir envoyé la balle sur le terrain, le frappeur se déplace le long de sa ligne de cônes pour accumuler des points. Les joueurs défensifs récupèrent la balle, et lorsqu'ils la replacent sur le té, le frappeur s'arrête.
- Après trois (3) tours au bâton, le frappeur passe au champ et un autre participant prend sa place au bâton. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les participants aient eu leur tour au bâton.
- Chaque groupe détermine son système de pointage (p. ex., chaque cône vaut un point). Lorsqu'un frappeur se rend au dernier cône, il fait demi-tour et revient le long de la même ligne de cônes. Le frappeur accumule 10 points s'il revient au té.
- 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 frappez l'objet, comment décidez-vous où vous voulez l'envoyer pour marquer des points?
- En tant que groupe défensif, comment collaborez-vous pour aider votre groupe à récupérer rapidement l'objet?
- 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

- Lors du jeu défensif, passer l’objet à chaque joueur défensif avant de le renvoyer au té.
- Lors du jeu défensif, attraper l’objet avec un instrument (p. ex., cône retourné, seau).