

Cible 5

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 pour atteindre une cible et 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 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 contrôlée pour envoyer un objet vers une cible.

Habilités tactiques

Mettre en application les stratégies et les tactiques nécessaires pour réussir à faire tomber les cibles (p. ex., utiliser la force appropriée selon le type d'objet envoyé, et la dimension et le poids 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 feuille de pointage par participant (facultatif)
- 3 objets à envoyer par groupe (p. ex., poulets en caoutchouc, balles souples, sacs de fèves, bâtons de relais en mousse, ballons de soccer, ballons de football en mousse, balles avec une queue)
- 5 objets différents de dimensions variées par groupe à utiliser comme cibles (p. ex., ballons de plage, disques, balles de tennis, ballons de soccer, sacs de fèves)
- 6 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.

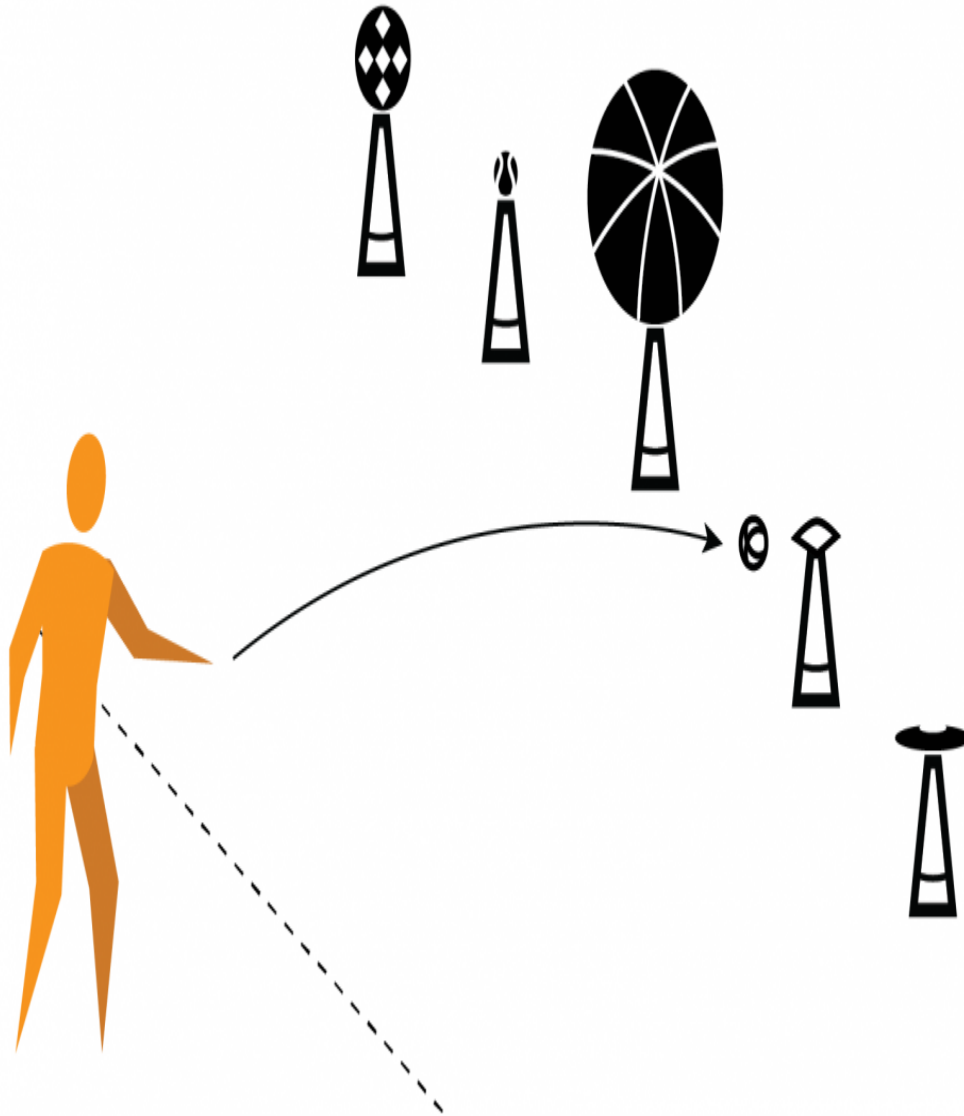
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Demandez aux participants d'avoir conscience de leur entourage lors du jeu, y compris de l'endroit où se trouvent les autres personnes.

Consignes pour le jeu

- Jumelez les participants ou divisez-les en petits groupes (par exemple, 3 à 4 personnes). Cette activité peut également être organisée pour que les participants jouent simultanément.
- Les participants aménagent leur espace, plaçant 5 cônes à environ un mètre d'intervalle en ligne horizontale.
- Les participants choisissent un endroit d'où envoyer leur objet, à une distance des cônes qui représente un défi, et le marquent avec un autre cône. Les participants peuvent augmenter ou diminuer la distance à tout moment pendant le jeu, en tenant compte des aires de jeu des autres participants.
- Les participants placent un objet sur le dessus de chacun des cinq cônes comme cible. Chaque cible vaut un certain nombre de points établis par le groupe (p. ex., ballon de plage = 1 point; ballon de soccer = 2 points; disque = 3 points, sac de fèves = 4 points; balle de tennis = 5 points).
- Les participants choisissent un objet à envoyer pour toucher la cible.
- Chaque participant fait trois (3) tentatives pour envoyer un objet vers les cibles depuis l'arrière de son emplacement désigné. Les participants essaient différentes façons d'envoyer leur objet (p. ex., lancer par en dessous ou par-dessus, faire rouler, donner un coup de pied tout en maintenant l'objet en contact avec le sol, frapper avec la main).
- Si un participant renverse la cible du cône, il gagne le nombre de points qui lui est associé. Tour à tour, les participants envoient l'objet, essayant d'accumuler le plus de points possible.
- Si une cible est renversée, un participant la remet en place avant le tour du participant suivant.
- 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 :

- Comment choisissez-vous les cibles que vous visez?
- Comment adaptez-vous votre effort ou vos mouvements corporels selon la façon par laquelle vous envoyez votre objet?
- Quelle cible est la plus difficile à atteindre pour vous?
- 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 différentes façons d'accumuler des points (p. ex., placer un cerceau autour de chaque cible et recevoir un point si l'objet atterrit dans le cerceau et trois points si la cible est renversée).
- Travailler en groupe et cumuler les points de chaque participant pour un total de groupe.
- Utiliser la main ou le pied non dominant pour envoyer l'objet.
- Définir un ordre pour atteindre chaque cible ou nommer la cible qui doit être touchée (p. ex., renverser chaque cible une seule fois, de la plus grande à la plus petite).