

Entre les poteaux

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 à travers une cible.

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 un objet à travers 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 (p. ex., poursuivre le mouvement en direction de la cible pour viser avec plus de précision).
- Conscience du corps : comprendre les mouvements du corps lorsqu'on botte un objet vers une cible (p. ex., le pied qui ne frappe pas l'objet est placé près de celui-ci alors que l'autre pied se déplace vers l'objet pour le frapper).

Habilités tactiques

Mettre en application les habiletés appropriées pour envoyer un objet vers une cible (p. ex., appliquer la force nécessaire selon la grosseur de la cible et la distance à laquelle elle se trouve, en prêtant attention à l'alignement du corps et en poursuivant le mouvement pour plus de précision).

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 groupe (p. ex., ballons de soccer, sacs de fèves, balles de tennis, balles perforées en plastique [wiffle ball], ballons de plage, balles en mousse, rondelles de hockey en plastique, disques)
- 2 cônes par groupe
- 2 objets par groupe pour indiquer les lignes d'envoi (p. ex., cordes à sauter, disques en caoutchouc ou vinyle, cônes en forme de dôme)

Sécurité

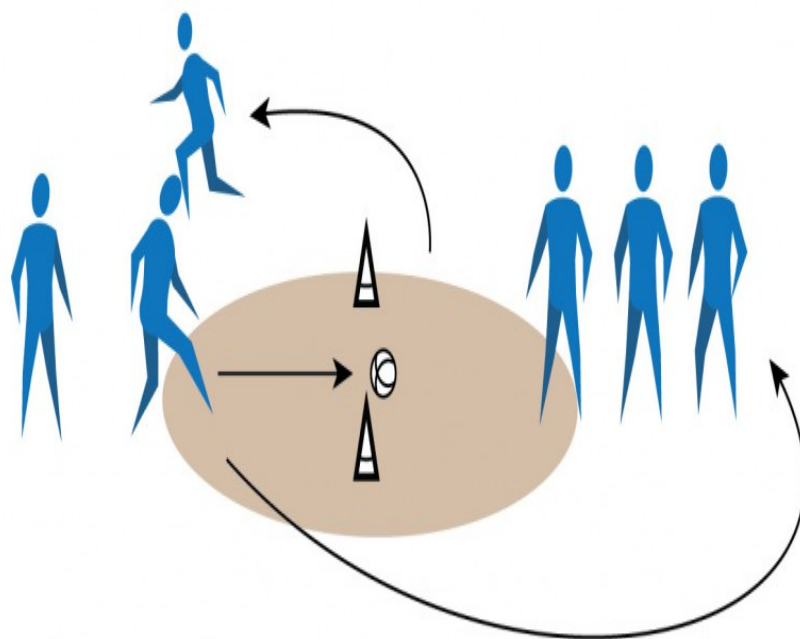
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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).
- Les groupes créent leur aire de jeu désignée en plaçant deux (2) cônes à environ 1,5 m l'un de l'autre pour créer leur but. Les participants peuvent augmenter ou réduire la grosseur de leur but à tout moment pendant le jeu, en tenant compte des aires de jeu des autres groupes.
- Les groupes établissent deux lignes d'envoi, une de chaque côté du but. Les groupes choisissent la distance entre chaque ligne d'envoi et le but. Les groupes peuvent changer la distance entre la ligne d'envoi et le but à tout moment pendant le jeu, en portant attention aux aires de jeu des autres participants.
- Les membres du groupe se séparent en deux groupes; la moitié du groupe se place derrière une ligne d'envoi et l'autre moitié du groupe se place derrière l'autre ligne d'envoi, les groupes se faisant face.
- Les groupes sélectionnent un objet à envoyer (p. ex., ballon de soccer, sac de fèves, balle de tennis, ballon de plage, balle perforée en plastique [wiffle ball], rondelle de hockey en plastique, disque) et déterminent comment l'envoyer (p. ex., faire rouler, faire glisser, faire rebondir, frapper, donner un coup de pied en gardant l'objet en contact avec le sol).
- Demandez à un participant d'une des deux files de se porter volontaire pour être le premier à envoyer l'objet à travers le but, en direction de la première personne de l'autre file de participants.

- Après avoir envoyé l'objet, le participant se déplace à l'arrière de l'autre file de participants. Le participant qui reçoit l'objet le contrôle avec sa main ou son pied selon la façon dont le groupe opposé a choisi d'envoyer son objet. Le participant envoie ensuite l'objet à nouveau à travers le but et à la personne suivante de l'autre file.
- Les groupes tiennent compte du nombre de fois où l'objet passe à travers le but.
- Lorsque tous les participants ont envoyé leur objet à travers le but et ont changé de côté, le groupe recommence.
- 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 positionnez-vous votre corps pour envoyer avec succès l'objet à travers le but?

- Comment modifiez-vous vos mouvements corporels lorsque vous envoyez différents objets de différentes façons?
- Que devez-vous faire pour contrôler l'objet lorsque vous le recevez d'un membre de l'autre groupe?
- Quelles stratégies utilisez-vous lorsqu'il devient plus difficile d'envoyer l'objet à travers le but?
- 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

- Passer l'objet immédiatement sans l'arrêter d'abord.
- Envoyer l'objet de différentes façons (p. ex., en utilisant le pied non dominant; en utilisant un instrument pour le frapper).