

# Envoi du ballon

*Activité*

**Ressource:** RécréAgir

**Cycle(s):** Primaire Moyen

**Catégorie de jeux ACpJ :** Jeux filet/mur

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

## Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux filet/mur sont des activités dans lesquelles les joueurs envoient un objet dans une partie du terrain ou de l'aire de jeu défendu par leurs adversaires. L'objectif en est de faire atterrir l'objet à un endroit où il sera difficile pour les adversaires de le renvoyer. 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., volleyball assis, tennis, badminton, squash, racquetball, volleyball, sepak takraw, tennis en fauteuil roulant).

## Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à envoyer et à recevoir un objet tout en couvrant une zone désignée.

# 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 envoyer et à recevoir un objet tout en couvrant efficacement une zone. 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 à un autre participant dans une zone désignée (p. ex., être capable de contrôler la force avec laquelle on envoie un objet à un autre participant pour que ce dernier soit en mesure de le recevoir).
- Relation et conscience de l'espace : savoir les mouvements qu'il faut effectuer pour réussir à envoyer et recevoir un objet en jouant avec d'autres participants (p. ex., faire les mouvements nécessaires avec les bonnes parties du corps pour envoyer l'objet à un autre participant à proximité).

## Habilités tactiques

Conscience des tactiques : acquérir une compréhension des principes de jeu (p. ex., savoir comment et où envoyer l'objet dans le quadrant d'un autre participant pour qu'il puisse le recevoir).

## 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 ballon à envoyer par groupe (p. ex., ballons de plage, ballons souples, ballons de volleyball)

- 5 cônes par groupe

## Sécurité

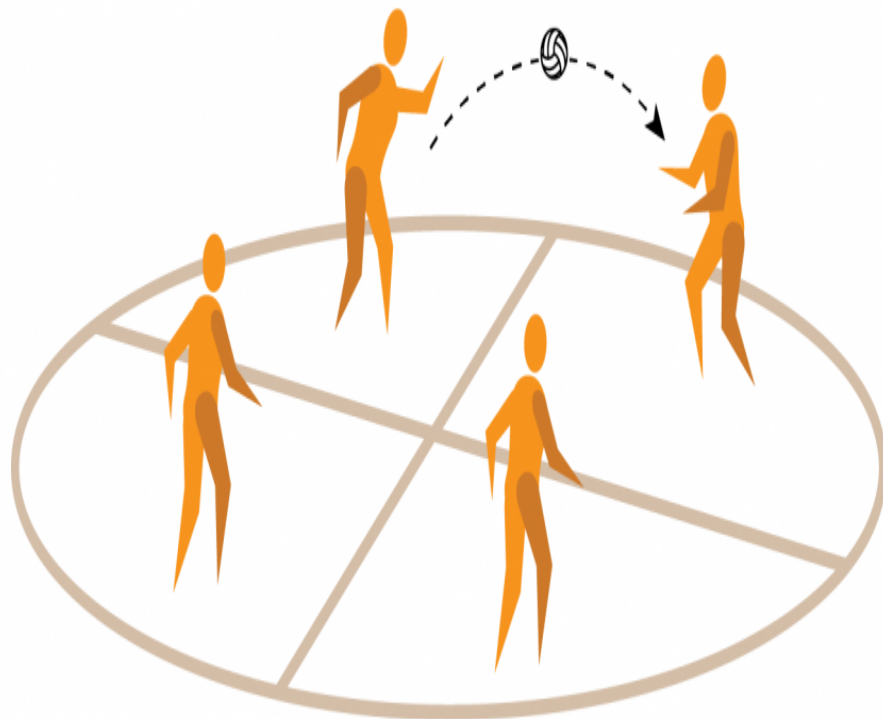
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 quatre (4).
- Assignez une aire de jeu à chaque groupe.
- Les groupes utilisent quatre (4) cônes pour créer un quadrant dans leur aire de jeu et placent un cône au milieu pour marquer le centre du quadrant. Les participants peuvent modifier la superficie de l'aire de jeu à tout moment pendant le jeu, en tenant compte des aires de jeu des autres participants.
- Tout en restant dans leur quadrant, les membres du groupe s'envoient le ballon (p. ex., en l'envoyant par en dessous, en le frappant, en faisant des volleys avec les mains ou les pieds).
- Les participants maintiennent le ballon dans les airs le plus longtemps possible ou se l'envoient le plus de fois consécutives sans qu'il tombe au sol ou sorte des limites de l'aire de jeu. Les participants peuvent également décider si les rebonds sont autorisés.
- Lorsque le ballon tombe au sol ou sort des limites de l'aire de jeu, les participants changent de quadrant et recommencent. Les participants changent de quadrant en se déplaçant dans le sens horaire, puis recommencent à jouer.
- 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 envoyez-vous le ballon pour augmenter les chances de succès de vos coéquipiers lors de la réception de la passe?
- Comment communiquez-vous avec les autres membres de votre groupe pour réussir davantage les passes?
- Comment positionnez-vous votre corps pour être prêt à recevoir le ballon?
- 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

- Changer la façon par laquelle les participants envoient le ballon (p. ex., le frapper avec la main, le lancer par-dessus, utiliser la main non dominante).
- Permettre au ballon de rebondir une fois avant de l'envoyer à un autre membre du groupe.
- Changer l'objet d'envoi (p. ex., sac de fèves, poulet en caoutchouc, disque) et éliminer le rebond.
- Augmenter ou diminuer la superficie du quadrant.
- Demander aux participants de donner des coups de pied pour s'envoyer le ballon tout en le maintenant en contact avec le sol.