

Faire durer l'échange

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux filet/mur

Lieux : Gymnase, salle polyvalente, 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 collaborer avec un partenaire pour créer un échange.

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 par-dessus un filet pour créer un échange. 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 l'objet pour faire durer un échange (p. ex., envoyer l'objet doucement vers le partenaire de façon à ce qu'il adopte une trajectoire en arc et en hauteur afin qu'il soit facile pour le partenaire de l'attraper).
- Conscience de l'espace : savoir à quel endroit se déplacer et comment positionner son corps pour recevoir l'objet (p. ex., adopter une position pour recevoir l'objet et se déplacer dans la bonne direction pour le recevoir).

Habilités tactiques

- Conscience des tactiques : comprendre comment envoyer et recevoir un objet pour faire durer un échange (p. ex., envoyer l'objet vers le partenaire pour qu'il puisse facilement le recevoir; garder les yeux sur l'objet et adopter une position pour le recevoir, les genoux fléchis et les pieds prêts à se déplacer).
- Mise en application des habiletés : comprendre les habiletés nécessaires pour bien réussir au jeu (p. ex., être capable d'envoyer un objet par-dessus un filet vers un partenaire de façon à faire durer un échange).

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 (ou ballon) à envoyer par paire (p. ex., balles de tennis, balles de tennis en mousse, balles perforées en plastique [wiffle ball], ballons de plage, balles souples)
- 8 cônes par paire

Sécurité

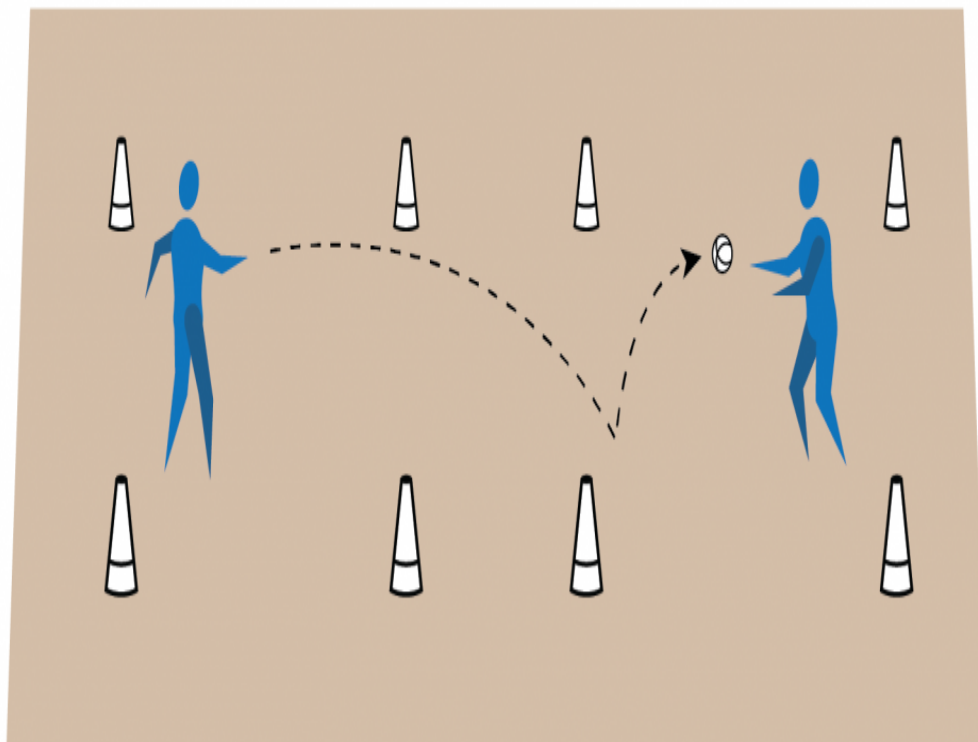
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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.
- Assignez une aire de jeu à chaque paire à une distance sécuritaire des autres paires.
- Les participants créent un terrain en divisant leur aire de jeu en deux. Ils aménagent leur côté du terrain en utilisant des cônes pour indiquer les quatre coins de leur côté. Chaque côté des participants doit être mis en place en face de l'autre, à une distance d'environ un mètre ou plus entre les deux.
- Les participants peuvent changer la superficie de l'aire de jeu à tout moment pendant le jeu, en tenant compte des autres aires de jeu.
- Les participants prennent leur place de chaque côté du terrain.

- Le jeu commence par un participant qui envoie la balle (p. ex., balle de tennis, balle de tennis en mousse, balle perforée en plastique [wiffle ball], ballon de plage, balle souple) par en dessous vers l'autre côté du terrain où se trouve son partenaire.
- Les participants qui reçoivent la balle la laissent rebondir une fois avant de l'attraper et de l'envoyer de nouveau. Les participants peuvent choisir de permettre deux ou plusieurs rebonds avant de l'attraper.
- Les participants travaillent ensemble pour maintenir l'échange et marquent un point chaque fois que la balle est envoyée et reçue avec succès. Les participants font le suivi de leur pointage.
- Si un participant envoie la balle à l'extérieur de l'aire de jeu de son partenaire, ou si la balle rebondit trop de fois avant d'être attrapée, la paire recommence l'échange.
- 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 la balle pour aider votre partenaire à la recevoir avec succès?

- Quel est le meilleur endroit pour envoyer la balle afin d'aider votre partenaire à la recevoir avec succès?
- Comment positionnez-vous votre corps lorsque vous recevez la balle?
- 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

- Faire jouer les paires avec une autre paire, les participants alternant l'envoi et la réception de la balle.
- Jouer en position agenouillée ou assise.
- Ajouter un défi de temps (p. ex., tenter d'envoyer et de recevoir un certain nombre de fois dans un laps de temps défini).
- Utiliser un instrument de frappe pour envoyer et recevoir la balle (p. ex., raquette en mousse) ou utiliser la main comme raquette.
- Mettre en place un filet pour diviser le terrain (p. ex., filet de badminton, corde à sauter attachée autour de deux grands cônes) afin que les participants envoient l'objet par-dessus le filet.