Triangle plus un

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Primaire Moyen

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux de zone

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

Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux de zone sont des activités dans lesquelles les joueurs doivent garder le contrôle d'un objet et le déplacer en position pour marquer des points tout en empêchant leurs adversaires d'en prendre possession. Les joueurs offensifs et défensifs jouent dans la même aire de jeu et essaient d'empêcher leurs adversaires de marquer des points. 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., soccer, handball, disque d'équipe, football, basketball, hockey, goalball, basketball en fauteuil roulant, crosse).

Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à maintenir la possession d'un objet en jouant contre un adversaire, et à mettre en pratique des habiletés, des concepts et des stratégies de défense pour prendre la possession d'un objet et la maintenir.

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 maintenir la possession d'un objet en le gardant éloigné d'un adversaire. 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 envoyer et recevoir un objet de façon à en garder la possession (p. ex., faire de petites passes rapides aux membres du groupe pour que le joueur défensif ait du mal à intercepter l'objet).
- Relation et conscience de l'espace : effectuer des mouvements du corps pour envoyer ou recevoir un objet tout en jouant contre un défenseur (p. ex., continuer de suivre la trajectoire de l'objet qui se déplace; se placer pour recevoir l'objet, les genoux fléchis, les pieds écartés à la largeur des épaules et les mains en l'air pour intercepter l'objet).

Habiletés tactiques

- Mettre en application les habiletés nécessaires pour bien contrôler l'objet, l'envoyer à un autre participant et le recevoir d'un autre participant tout en jouant contre un défenseur (p. ex., garder les yeux sur l'objet envoyé par un participant et se déplacer dans sa trajectoire pour le recevoir).
- Prendre des décisions rapides en groupe sur ce qu'il faut faire pour augmenter les chances de réussir l'envoi et la réception de l'objet (p. ex., communiquer avec les autres membres du groupe pour bien recevoir l'objet).

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 et la participation de tous. Encouragez les participants à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Matériel

- 1 objet à envoyer par groupe (p. ex., ballons de plage, balles en mousse, ballons de basketball, poulets en caoutchouc, anneaux de deck-tennis, disques en mousse, ballons de volleyball)
- 4 cônes par groupe

Sécurité

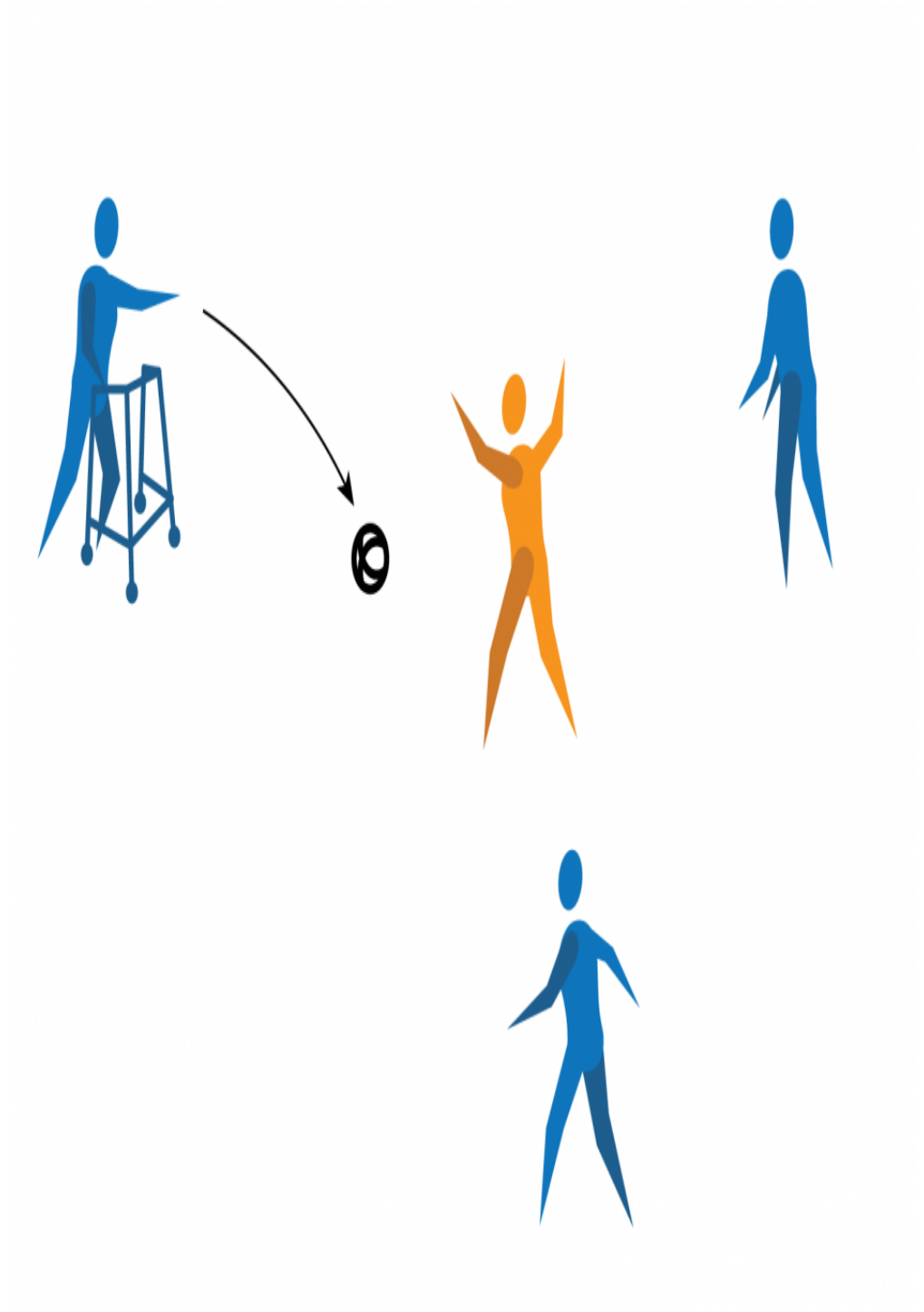
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 4.
- Assignez une aire de jeu à chaque groupe. Demandez aux groupes de délimiter leur aire de jeu avec des cônes.
- Demandez à un participant d'être le défenseur.
- Les trois autres participants forment un triangle autour du défenseur, de sorte que le défenseur soit au milieu. Les participants peuvent modifier la superficie de leur triangle à tout moment pendant le jeu, en tenant compte des aires de jeu des autres participants.

- Demandez aux groupes de choisir un objet à envoyer (ex., ballon de plage, balle en mousse, ballon de basketball, poulet en caoutchouc, anneau de deck-tennis, disque en mousse, ballon de volleyball).
- Les participants qui forment le triangle se déplacent dans leur aire de jeu en tentant de se passer l'objet sans le laisser tomber au sol et sans que le défenseur l'intercepte.
- Les défenseurs n'ont pas le droit de saisir l'objet des mains d'un adversaire.
- Lorsqu'une passe est interceptée ou incomplète, le défenseur échange sa place avec l'expéditeur de la passe. Les participants du triangle s'efforcent de réussir cinq (5) passes consécutives, puis un autre participant devient le défenseur.
- 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 :

- Si vous êtes en possession de l’objet, comment décidez-vous à quel membre du groupe l’envoyer?

- Lorsque vous jouez en tant que défenseur, quelle stratégie utilisez-vous pour intercepter 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

- Interdire le renvoi de l'objet à la personne qui vient de l'envoyer.
- Permettre seulement au défenseur (participant au milieu) de se déplacer.
- Fixer une limite de temps pour passer l'objet; si l'objet n'est pas passé dans les trois (3) secondes, la personne en possession de l'objet change de place avec le défenseur.
- Commencer sans défenseur pour que les participants s'habituent à se déplacer, envoyer et recevoir l'objet.
- Augmenter le nombre de fois que les participants se passent l'objet avant de changer de place avec le défenseur ou de marquer un point.
- Envoyer l'objet d'une manière différente (p. ex., coup de pied le long du sol, passe avec rebond, passe par-dessus la tête, avec un instrument de frappe).