

# Ballon au mur

*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 pour maintenir un échange.

# 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 et à recevoir un objet efficacement pour maintenir un échange. 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

Habiletés de manipulation et conscience de l'effort : utiliser une force contrôlée pour envoyer et recevoir un objet pour maintenir un échange (p. ex., envoyer l'objet ni trop fort ni trop doucement; faire en sorte que l'autre participant peut recevoir l'objet).

## Habiletés tactiques

- Mettre en application les habiletés nécessaires pour bien envoyer et recevoir l'objet dans un espace désigné (p. ex., lancer avec précision pour que l'objet arrive à un endroit qui le rend facile à recevoir par son partenaire).
- Prendre des décisions sur la façon de réagir au déplacement de l'objet (p. ex., se déplacer rapidement pour recevoir l'objet et ainsi empêcher que l'échange se termine).

## 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 à envoyer par paire (p. ex., balles de tennis, grosses ou petites balles en caoutchouc pour terrain de jeu, ballons de plage, balles perforées en plastique [wiffle ball])
- Craie, ruban adhésif pour le sol ou 2 ou 3 disques en caoutchouc ou vinyle par groupe pour créer une ligne de sécurité

## 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. Cette activité peut également être organisée pour que les participants jouent simultanément.
- Assignez une aire de jeu à chaque paire qui comprend un espace contre un mur.
- Les paires choisissent une balle à envoyer (p. ex., balle de tennis, grande ou petite balle en caoutchouc pour terrain de jeu, ballon de plage, balle perforée en plastique [wiffle ball]). Les participants peuvent changer le type de balle à tout moment pendant l'activité.
- Les paires établissent une ligne à une distance sécuritaire du mur à partir de laquelle la balle est considérée comme « en jeu ». Une balle qui atterrit entre la ligne et le mur est considérée comme « hors jeu » et sortie du jeu.
- Les paires 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.

- Pour commencer, un participant envoie la balle (p. ex., lancer par-dessous ou par en dessous) pour qu'elle bondisse contre le mur. L'autre participant tente de recevoir la balle et de l'envoyer de nouveau au mur. Les paires essaient de maintenir l'échange en comptant le nombre de fois où elles envoient la balle au mur et reçoivent la balle sans qu'elle rebondisse au sol. Les participants peuvent également choisir d'autoriser un ou deux rebonds avant de recevoir la balle.
- Lorsque la balle tombe au sol, les participants commencent un nouvel échange, en essayant d'améliorer leur pointage précédent.
- 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.

## Vidéo : Représentation visuelle des consignes pour l'activité

[Lien à la vidéo](#)

### 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 :

- Où envoyez-vous la balle pour aider votre partenaire à la recevoir avec succès?
- Lorsque vous recevez la balle, comment votre corps est-il positionné?
- Lorsque vous recevez la balle, où vous positionnez-vous?
- Quelle force devez-vous utiliser pour frapper la balle contre le mur?
- 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

- Demander aux participants de s'entraîner à lancer la balle par en dessous contre le mur et à l'attraper seuls avant de commencer l'activité en paires.
- Jouer à deux contre deux; les participants d'une paire alternent les touches, mais essaient toujours de maintenir l'échange.
- Changer les techniques d'envoi (p. ex., utiliser seulement la main non dominante).