

# Botter à la queue leu leu

*Activité*

**Ressource:** RécréAgir

**Cycle(s):** Intermédiaire Supérieur

**Catégorie de jeux ACpJ :** Jeux frapper/saisir

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

## Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux frapper/saisir sont des activités dans lesquelles les joueurs marquent des points en frappant un objet et en courant ensuite aux endroits désignés et empêchent leurs adversaires de marquer des points lorsqu'ils jouent à la défensive en récupérant l'objet et en le ramenant à l'endroit désigné pour arrêter le jeu. 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., baseball, cricket, balle au camp, balle-molle).

## Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à frapper un objet et à travailler en groupe pour récupérer un objet.

# 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 frapper un objet pour marquer des points contre un groupe défensif. 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 relation : utiliser une force contrôlée en frappant un objet avec un pied, une main, un bras ou un instrument pour qu'il soit difficile pour le groupe adverse de le récupérer (p. ex., donner un coup de pied avec beaucoup de force vers un espace éloigné et libre).
- Conscience de l'espace : savoir à quel moment et à quel endroit se déplacer par rapport à l'objet et aux autres personnes (p. ex., travailler en groupe lors des déplacements pour récupérer l'objet, puis coordonner le travail du groupe pour déplacer l'objet de l'avant à l'arrière de la file).

## Habilités tactiques

- Appréciation de l'activité : apprendre et comprendre la structure de l'activité et être capable de participer de façon significative en suivant les règles (p. ex., travailler en groupe lors des déplacements pour récupérer l'objet rapidement et le déplacer d'un bout à l'autre de la file).
- Conscience des tactiques : comprendre la structure de l'activité et être en mesure d'établir des liens avec d'autres jeux de cette catégorie (p. ex., envoyer l'objet dans un espace libre pour qu'il soit difficile pour le joueur sur le terrain de le récupérer).

## 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 par groupe (p. ex., balles ou ballons de dimensions et de textures variées)
- 1 cône par groupe
- 1 instrument de frappe par groupe (p. ex., bâtons en mousse, bâtons en plastique, raquettes, raquettes en mousse en forme de sucette)

## 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 deux groupes. Pour une participation maximale, plusieurs petits groupes peuvent être créés s'il y a suffisamment d'espace.
- Chaque groupe installe un cône et se place en file à côté. Les groupes font face dans la même direction.
- Les groupes choisissent une balle (ou un ballon) à envoyer et choisissent comment ils vont la frapper (p. ex., avec le pied, la main, le bras ou un instrument).
- Un membre de chaque groupe se porte volontaire pour commencer dans le champ extérieur comme joueur défensif.

- Le premier participant de chaque groupe, le frappeur, envoie la balle en direction du joueur défensif de l'autre groupe. Les deux participants envoient la balle en même temps.
- Le joueur défensif se déplace pour récupérer la balle de l'autre groupe.
- Lorsque les joueurs défensifs ont récupéré la balle qui leur a été envoyée, ils la tiennent dans les airs.
- Tous les membres de leur groupe courent ensuite vers eux et se placent derrière eux en file.
- Les groupes commencent à passer la balle de l'avant à l'arrière de la file le plus rapidement possible (p. ex., en passant la balle par-dessus la tête de la première personne, puis entre les jambes de la deuxième personne, d'un côté à l'autre, en alternant les côtés).
- Lorsque la balle est à l'arrière de la file, le dernier participant de chaque groupe prend la balle et la place à côté du cône de son groupe.
- Les groupes changent de frappeur et de joueur défensif et le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque participant ait eu l'occasion d'envoyer la balle.
- 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 :

- En tant que frappeur, quel est l'emplacement optimal sur le terrain pour frapper la balle de manière à ce qu'elle soit plus difficile à récupérer pour l'autre groupe?
- Comment appliquez-vous la force pour frapper la balle avec précision et sur une distance donnée?

- En tant que joueur défensif, comment pouvez-vous être plus efficace pour récupérer la balle?
- Quel rôle joue la communication dans ce jeu?
- Comment pouvez-vous mieux travailler en équipe (p. ex., récupérer la balle) pour accomplir rapidement la tâche après que chaque participant a envoyé 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

- Remplacer l'objet à envoyer par un objet plus gros ou plus léger (p. ex., ballon de plage).
- Modifier la superficie de l'aire de jeu pour qu'il y ait moins (ou plus) d'espace à couvrir et moins (ou plus) de déplacements nécessaires.
- Frapper l'objet avec le pied, la main ou le bras non dominant, ou avec un instrument différent.
- Demander au joueur défensif de la même équipe de faire rouler ou de lancer la balle au participant pour qu'il la frappe, au lieu que la balle soit immobile.