

Volley-crosse

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux filet/mur

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

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).

Survол de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à utiliser un instrument pour envoyer et recevoir un objet par-dessus un filet.

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 un objet par-dessus un filet dans un espace désigné et à défendre un espace sur leur côté du filet. Cette liste n'est pas exhaustive et d'autres occasions d'apprentissage peuvent se présenter au cours de l'activité. Throughout the activity, consider highlighting the following skills, concepts, and strategies for sending an object over a net and into a designated area. Participants learn about and practise defending an area on their side of the net. Note that this list is not exhaustive and further learning opportunities may arise during the task.

Habiletés motrices et concepts liés au mouvement

- Locomotion et relation : savoir où se déplacer pour faire la réception et l'envoi d'un objet et le renvoyer par-dessus un filet lorsque l'on joue avec d'autres participants (p. ex., communiquer avec ses coéquipiers lors des déplacements sur le terrain afin de pouvoir recevoir l'objet ou aider à ce qu'une passe soit réussie).
- Manipulation et conscience de l'effort : utiliser une force contrôlée pour envoyer l'objet par-dessus un filet (p. ex., être capable de contrôler la force lors de l'envoi de l'objet par-dessus le filet pour qu'il soit difficile pour l'adversaire de le renvoyer ou pour le maintenir à l'intérieur des limites de l'aire de jeu).

Habiletés tactiques

- Conscience des tactiques : acquérir une compréhension des principes du jeu (p. ex., savoir où et comment envoyer et recevoir l'objet par-dessus le filet pour marquer le maximum de points, passer l'objet à ses coéquipiers à l'offensive pour qu'il soit plus difficile de prédire l'endroit où l'objet va atterrir du côté de l'adversaire).
- Performance : démontrer les habiletés, techniques et tactiques nécessaires pour envoyer et recevoir l'objet par-dessus le filet (p. ex., établir des stratégies avec le groupe pour qu'il soit difficile pour les adversaires de recevoir l'objet, comme l'envoyer dans un espace libre, varier sa hauteur, sa vitesse et la distance qu'il parcourt lorsqu'il est envoyé par-dessus le filet).

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 ensemble de poteaux de volleyball (bien coussinés) et un filet ou une option autre par partie (p. ex., systèmes de volleyball portables, cônes, ou cordes à sauter pour établir les lignes et les limites du terrain)
- 1 instrument pour envoyer ou recevoir par participant (p. ex., bâtons de crosse traditionnels ou en plastique, bâtons d'intercrosse)
- Balles ou ballons (p. ex., ballons souples gonflés à l'air, balles perforées en plastique [wiffle ball])

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

- Diviser les participants en petits groupes (p. ex., 4 à 6 personnes). Deux groupes jouent par partie.
- Le jeu se joue sur un terrain de volleyball. Si le jeu se déroule dans un espace autre qu'un gymnase, les groupes aménagent leur terrain comme un terrain de volleyball dans l'aire d'activité en utilisant des cônes ou des cordes à sauter pour en établir les lignes et les limites.
- Assignez un terrain par deux groupes. Chaque groupe choisit un côté du terrain.
- Fournissez à chaque participant un instrument pour envoyer et recevoir la balle (p. ex., bâton de crosse traditionnel ou en plastique, bâton d'intercrosse).
- Les groupes choisissent la balle qu'ils veulent utiliser (p. ex., ballon souple gonflé à l'air, balle perforée en plastique [wiffle ball]). Les groupes peuvent changer la balle d'un commun accord à tout moment pendant le jeu.
- Un participant de chaque groupe joue une ronde de roche-papier-ciseaux, le gagnant obtenant la possession de la balle.
- Le participant qui remporte la ronde de roche-papier-ciseaux commence le jeu en envoyant la balle dans le terrain du groupe adverse en utilisant son instrument.
- Les membres du groupe qui reçoit travaillent ensemble pour défendre leur espace en recevant la balle avec leur instrument pour empêcher la balle de toucher au sol.
- Le groupe qui reçoit fait trois passes avant de renvoyer la balle par-dessus le filet.
- Lorsque la balle touche au sol, le groupe qui l'a envoyée marque un point. Les participants des deux côtés du terrain font une rotation d'une place, puis le groupe offensif sert la balle.
- Les membres de chaque groupe travaillent ensemble pour être les premiers à marquer 10 points.
- 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 :

- Comment vous et les membres de votre groupe travaillez-vous ensemble pour empêcher la balle de toucher le sol de votre côté du filet?
- Comment la communication aide-t-elle votre équipe à réussir dans ce jeu, tant sur le plan offensif que sur le plan défensif?
- Quelle stratégie appliquez-vous pour envoyer la balle dans l'espace libre de l'adversaire?
- Comment vous et les membres de votre groupe vous positionnez-vous pour couvrir l'aire de jeu de votre côté du filet?
- 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

- Augmenter ou réduire le nombre de participants de chaque groupe.
- Permettre à la balle de rebondir une fois avant de la recevoir.
- Augmenter ou réduire la superficie du terrain.
- Demander aux groupes de s'envoyer la balle avec les mains avant d'utiliser un outil d'envoi.
- Ajouter plus d'une balle en jeu.
- Augmenter le nombre de passes consécutives nécessaires avant de marquer un point.