Baseball multiballe

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux frapper/saisir

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

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 frappeurs apprennent et s'entraînent à envoyer des objets pour tenter de marquer des points et à récupérer des objets pour empêcher un adversaire de marquer des points.

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 frapper un objet pour marquer des points contre un groupe défensif et à récupérer un objet pour prévenir les joueurs offensifs de marquer des points. 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 tout en utilisant son corps ou un instrument pour frapper l'objet dans une zone désignée (p. ex., en tant que frappeur, envoyer les objets à différents endroits sur le terrain pour qu'il soit difficile pour les défenseurs de les retourner); mettre en application des habiletés de manipulation pour recevoir avec succès l'objet (p. ex., se placer en position avec les bras tendus pour recevoir l'objet).

Habiletés tactiques

- Mettre en application les habiletés nécessaires pour être efficace dans l'envoi d'objets avec la main pour marquer un point (p. ex., utiliser un lancer par-dessus pour envoyer l'objet loin).
- Comprendre et établir des tactiques pour récupérer rapidement les objets pour empêcher les adversaires de marquer (p. ex., collaborer avec son groupe en passant l'objet d'une personne à l'autre lorsque l'on récupère des objets sur de longues distances).

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 contenant par jeu (p. ex., seaux, poubelles, cerceaux, bacs de recyclage)
- 2 à 3 instruments pour frapper par jeu (p. ex., bâtons, raquettes) (facultatif)
- 4 objets pour servir de buts par jeu (p. ex., buts de baseball, cônes, disques en caoutchouc ou vinyle)
- 6 objets à envoyer par jeu (p. ex., balles ou ballons de dimensions et textures variées, disques, poulets en caoutchouc)

Sécurité

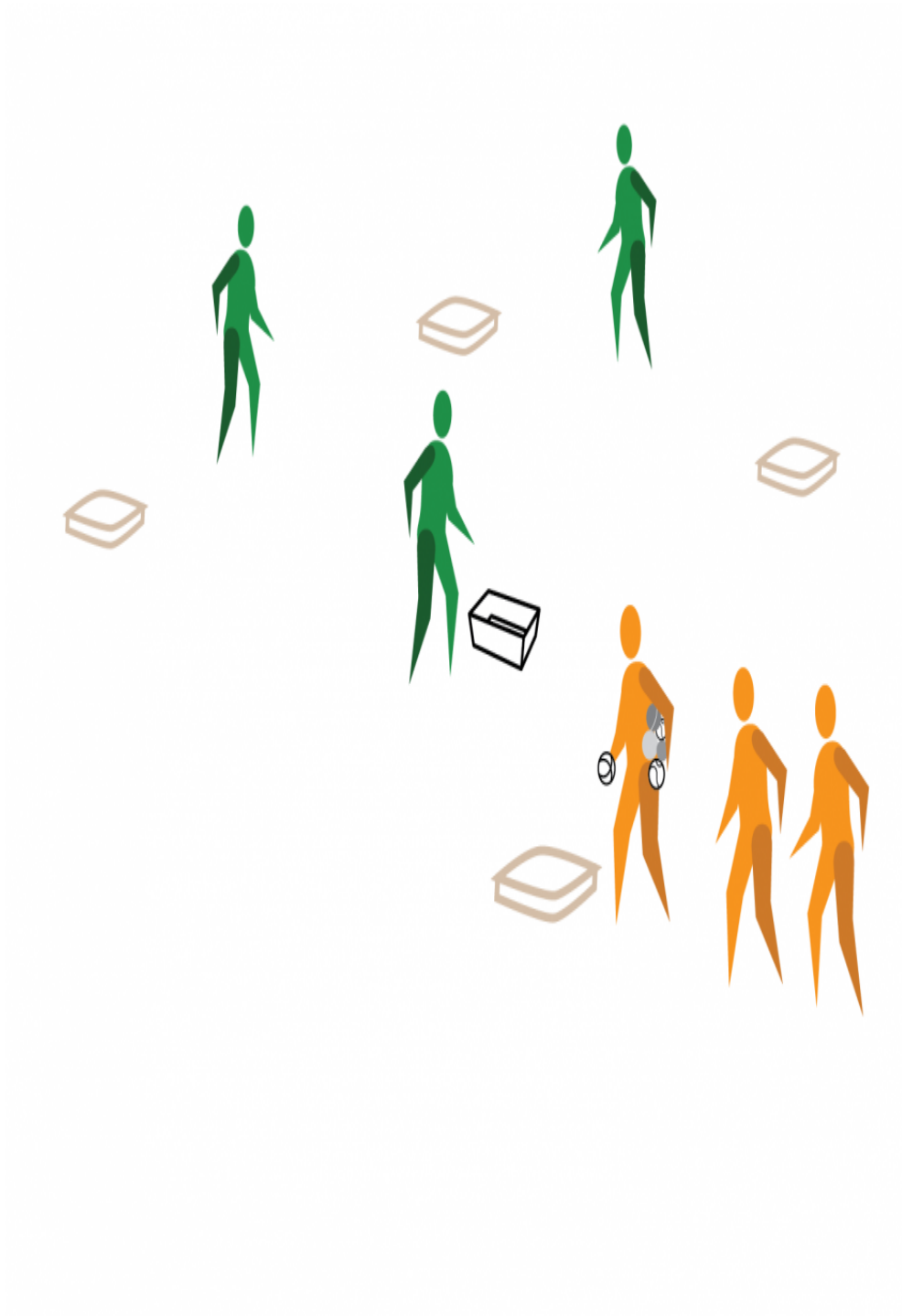
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 quatre (4) groupes égaux. Deux groupes jouent dans chaque partie.
- Pour chaque partie, les participants installent quatre buts en forme de losange et placent le contenant (p. ex., seau, poubelle, cerceau, bac de recyclage) à l'endroit où se trouve normalement le « lanceur ».
- Les groupes sélectionnent six objets à envoyer (p. ex., balles et ballons de dimensions et textures variées, disques, poules en caoutchouc) et les placent dans leur contenant.
- Un groupe commence « au bâton » tandis que l'autre groupe commence sur le terrain.
- Les participants du groupe « au bâton » établissent un ordre de frappe.
- Le « frappeur » récupère les objets du contenant, retourne au marbre, puis envoie (p. ex., lance, fait rouler ou frappe avec un instrument) ses six objets en même temps sur le terrain.

- Les membres du groupe sur le terrain travaillent ensemble pour récupérer les six objets le plus rapidement possible et les placer dans le contenant.
- Le frappeur essaie de se déplacer sur le plus de buts possible avant que les six objets soient placés dans le contenant.
- Le frappeur peut choisir de s'arrêter à n'importe quel but et continuer à se déplacer à partir de celui-ci lorsque le prochain frappeur envoie ses objets sur le terrain.
- Lorsqu'un frappeur revient sauf au marbre, son groupe marque un point.
- Si un frappeur est entre deux buts lorsque les six objets sont remis dans le contenant, il est retiré et son groupe ne marque pas de point. Si le groupe sur le terrain retire un frappeur, il marque un point.
- Lorsque tous les participants du groupe « au bâton » ont eu leur tour pour envoyer les objets, les groupes échangent leur rôle.
- À la fin de la manche, les groupes additionnent le nombre de points marqués. Les groupes essaient de battre leur pointage chaque fois qu'ils sont au bâton.
- 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 communiquez-vous de manière verbale et non verbale avec votre groupe lors de l'envoi et de la réception des objets, de la récupération des objets ou du déplacement entre les buts?
- Comment appliquez-vous une force pour envoyer l'objet à une certaine distance ou avec précision?
- Comment l'envoi de plusieurs objets affecte-t-il votre façon de jouer au jeu?
- Qu'est-ce que vous considérez comme étant réussi lors du déplacement sur les buts?
- Comment prenez-vous de bonnes décisions pour déterminer quand continuer à avancer et quand rester sur le but?
- Quelle tactique utilisez-vous pour récupérer rapidement les objets afin d'empêcher un participant de marquer un point?
- 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

- Changer la distance entre les buts.
- Demander aux frappeurs de rester sur le terrain si tous les objets sont rapportés au contenant et que ce dernier se trouve entre deux buts. Ils retournent alors au but qu'ils viennent de passer plutôt que d'avancer au but suivant.
- Augmenter le nombre de contenants sur le terrain.
- Passer l'objet à chaque membre du groupe défensif avant de le placer dans le contenant.
- Utiliser un outil pour récupérer les objets (p. ex., cône retourné, seau).