

Protégez le dossard

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 tout en tentant de prendre la possession d'un objet d'un adversaire.

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 se déplacer pour maintenir la possession d'un objet tout en tentant de prendre la possession d'un objet d'un adversaire. 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

- Locomotion et relation : se déplacer en groupe de façon sécuritaire dans une aire d'activité (p. ex., demeurer au sein de la file et se déplacer avec le groupe tout en essayant d'éviter de se faire « toucher » par un adversaire ou en essayant de « toucher » un adversaire en capturant le dossard du groupe).
- Conscience de l'espace : savoir à quel endroit et comment se déplacer dans un jeu pour maintenir la file de son groupe.

Habilités tactiques

- Conscience des tactiques : apprendre comment se déplacer en groupe pour capturer un dossard, tout en évitant que d'autres capturent le leur.
- Prise de décision : apprendre comment prendre des décisions en groupe relativement à ce que le groupe doit faire (p. ex., communiquer au sein du groupe sur la façon de se déplacer tout en demeurant « liés » pour augmenter les chances de capturer le dossard d'un autre groupe).

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 dossard ou autre article similaire pour chaque groupe (p. ex., drapeaux, écharpes, bandanas)
- 1 nouille de piscine ou corde à sauter par groupe (facultatif)
- Cônes pour délimiter les aires de jeu

Sécurité

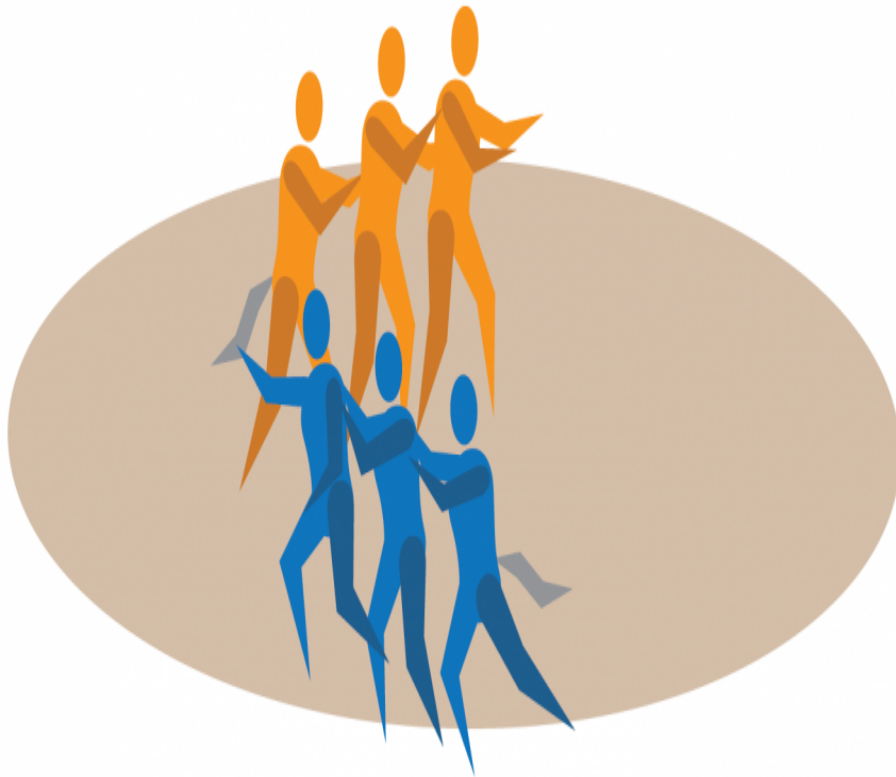
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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 petits groupes (p. ex., 3 à 4 personnes). Deux groupes jouent par partie.
- Assignez une zone de jeu par deux groupes à une distance sécuritaire des autres groupes.
- Fournissez aux groupes des cônes pour délimiter leur aire de jeu, ainsi qu'un dossard ou autre article du genre (p. ex., drapeau, écharpe, bandana).
- Les membres des groupes se mettent en file et se tiennent aux épaules du participant devant eux. Les groupes peuvent choisir de se tenir à une corde à sauter ou à une nouille de piscine plutôt que de se toucher physiquement.
- Demandez à un participant de chaque groupe de se porter volontaire pour être le dernier membre de leur file. Ce participant glisse son dossard dans sa ceinture de manière à ce que la majeure partie de celui-ci reste visible.

- Les groupes se déplacent autour de leur aire de jeu pendant que le participant à l'avant de chaque file tente de prendre le dossard de l'autre groupe. Les groupes travaillent ensemble pour protéger leur dossard. Les groupes peuvent choisir d'utiliser un objet, comme une nouille de piscine, pour toucher le dossard de l'autre groupe plutôt que de le retirer. Le jeu recommence si le dossard est retiré ou touché avec un objet, si un groupe se sépare ou si le dossard n'a pas été retiré ou touché après un laps de temps prédéterminé. Avant de commencer une nouvelle partie, les participants changent de position, la personne à l'avant de la file allant à l'arrière de la file.
- 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 :

- Quelle stratégie appliquez-vous lorsque vous êtes à l'avant de la file de votre groupe pour réussir à récupérer le dossard d'un autre groupe?
- Que faites-vous avec votre groupe, lorsque vous essayez d'empêcher un autre groupe de prendre votre dossard?
- Pourquoi la communication est-elle importante lorsque l'on joue à ce jeu?
- 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 diminuer le nombre de participants dans chaque groupe.
- Recueillir un autre dossard dans un espace désigné de l'aire d'activité lorsque celui du groupe est capturé pour prolonger la durée du jeu. Les groupes tentent de prendre autant de dossards que possible pendant une période déterminée.
- Se « rattacher » sans commencer un nouveau jeu.
- Changer le type de locomotion pour le jeu.
- Créer une grande aire de jeu et faire en sorte que tous les groupes se poursuivent mutuellement pour récupérer des dossards tout en protégeant le leur.