

Services à gogo

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).

Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à envoyer un ballon par-dessus un filet dans une cible ou un espace désigné.

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 envoyer un objet par-dessus un filet dans une cible ou un espace désigné. 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 conscience de l'effort : utiliser une force contrôlée pour envoyer l'objet par-dessus un filet dans un espace désigné (p. ex., être capable de contrôler la force lors de l'envoi de l'objet par-dessus le filet).

Habilités tactiques

- Conscience des tactiques : acquérir une compréhension des principes du jeu (p. ex., savoir où et comment envoyer l'objet par-dessus le filet pour le faire atterrir dans un espace désigné).
- Performance : démontrer les habiletés, techniques et tactiques nécessaires pour envoyer l'objet par-dessus le filet (p. ex., établir des stratégies avec le groupe pour envoyer l'objet dans l'espace désigné, comme 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 (option volleyball)

- 1 ensemble de poteaux de volleyball (bien coussinés) et un filet ou une solution de rechange par groupe (p. ex., systèmes de volleyball portables, cônes, ou cordes à sauter pour établir les lignes et les

limites de l'aire de jeu)

- 6 cibles par groupe (p. ex., cerceaux, cônes, tapis)
- Une grande sélection de ballons par terrain (p. ex., ballons de dimensions et textures variées)

Matériel (option tennis)

- 1 instrument de frappe par participant (p. ex., raquettes de tennis, de racquetball ou de pickleball, bâtons d'intercrosse en plastique)
- 1 filet de tennis ou une solution de rechange par groupe (p. ex., systèmes de filet portables, cônes, ou cordes à sauter pour établir les lignes et les limites de l'aire de jeu)
- 6 cibles par groupe (p. ex., cerceaux, cônes, tapis)
- Une grande sélection de balles par terrain (p. ex., balles de tennis, balles souples remplies d'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

- Ce jeu peut être joué en servant divers ballons sur un terrain de volleyball ou en utilisant une raquette pour servir des balles de tennis sur un terrain de tennis.
- Divisez les participants en groupes de taille moyenne (p. ex., 5 ou 6 personnes).
- Assignez un terrain à chaque groupe.

- Les groupes aménagent leur terrain en plaçant six cibles (p. ex., cerceaux, cônes, tapis) d'un côté du filet, en les répartissant autour de leur terrain.
- Si vous jouez sur des terrains de volleyball, chaque participant sélectionne le ballon qu'il souhaite envoyer. Si vous jouez sur des terrains de tennis, chaque participant sélectionne son instrument de frappe (p. ex., raquette de tennis, de racquetball, ou de pickleball, bâton d'intercrosse en plastique) et la balle à envoyer (p. ex., balle de tennis, balle souple remplie d'air, balle perforée en plastique [wiffle ball]). Les participants peuvent changer de balle ou d'instrument par accord commun à tout moment pendant le jeu.
- Demandez à un participant de chaque groupe de se porter volontaire pour être chargé de récupérer les balles (ou ballons). Le volontaire se tient derrière la ligne de fond sur le côté du terrain où sont les cibles.
- Les autres participants se répartissent le long de la ligne de service du côté du terrain sans les cibles.
- Tour à tour, les participants envoient leur balle par-dessus le filet pour toucher l'une des cibles. Le participant de l'autre côté du filet récupère la balle envoyée. Si une cible est touchée, il la retire du jeu.
- Ce dernier se joint ensuite aux participants de l'autre côté du filet. Le participant qui a envoyé la balle prend sa place.
- Les participants continuent à tour de rôle à envoyer la balle jusqu'à ce que toutes les cibles soient touchées et donc retirées du jeu.
- Les participants notent combien d'essais il faut pour toucher les six cibles.
- Jouez plusieurs fois et demandez aux participants de réduire le nombre d'essais nécessaires pour atteindre les six cibles.
- 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

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 :

- Quels facteurs devez-vous prendre en compte lorsque vous envoyez une balle? Comment envoyez-vous la balle avec la plus grande puissance sans perdre le contrôle?
- Comment appliquez-vous les phases du mouvement lorsque vous envoyez la balle vers les cibles?
- Comment votre position corporelle est-elle liée à l'envoi réussi de la balle vers une cible?
- La distance de la cible par rapport au filet ou à la ligne de fond du terrain a-t-elle un impact sur votre décision concernant l'effort utilisé pour envoyer la balle? De quelle façon?
- Quelles stratégies appliquez-vous avec votre groupe pour réussir à éliminer les cibles pendant le 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

- Garder toutes les cibles en jeu pendant toute la partie.
- Changer la hauteur du filet.
- Changer la distance entre la ligne de service et le filet.
- Modifier la dimension des cibles.
- Attribuer une valeur en points à chaque cible. Les groupes essaient de marquer le plus de points possible en 10 services, en gardant toutes les cibles en jeu pour la durée de la partie.