

# Crosse-ball (D'un bout à l'autre)

*Activité*

**Ressource:** RécréAgir

**Cycle(s):** Intermédiaire Supérieur

**Catégorie de jeux ACpJ:** Jeux de zone

**Lieux:** Gymnase, salle polyvalente, 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 envoyer et recevoir une balle en utilisant un instrument.

# 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 et recevoir une balle tout en empêchant un adversaire d'intercepter une passe et à se déplacer et défendre un espace désigné. 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 du corps : savoir comment manipuler un instrument (p. ex., bâton de crosse ou d'intercrosse) pour appliquer la force souhaitée pour envoyer la balle à un participant ou la recevoir de celui-ci.
- Conscience de l'espace : savoir à quel endroit se déplacer et quels mouvements effectuer pendant l'activité (p. ex., trouver un espace libre lors du jeu offensif et couvrir un membre de l'autre groupe à la défensive).

## Habiletés tactiques

Prise de décision : apprendre comment prendre des décisions de manière individuelle ou en groupe relativement à ce qui doit être fait pendant le jeu (p. ex., lorsqu'en possession de la balle, prendre la décision de la passer à un autre, de se déplacer avec elle ou de marquer un point).

## 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 balle à envoyer par jeu (p. ex., balles souples remplies d'air, balles perforées en plastique [wiffle ball])
- 1 ensemble de dossards par zone d'activité
- 1 instrument d'envoi par participant (p. ex., bâtons de crosse en plastique ou traditionnels, bâtons d'intercrosse)
- Objets pour délimiter les aires de jeu (p. ex., cônes, disques en caoutchouc ou vinyle)

## 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., 4 à 6 personnes). Deux groupes jouent par aire de jeu.
- Établissez une aire de jeu pour chaque partie en utilisant des objets (p. ex., cônes, disques en caoutchouc ou vinyle) pour établir les limites du terrain et une ligne de chaque côté de l'aire de jeu pour indiquer les zones des buts.
- Assignez une aire de jeu par deux groupes et fournissez à chaque participant un instrument d'envoi et de réception (p. ex., bâton de crosse en plastique ou traditionnel, bâton d'intercrosse). Les groupes choisissent la balle qu'ils veulent envoyer et la façon de l'envoyer (p. ex., passe par en dessous, par-dessus). Les groupes peuvent changer le type de balle, l'instrument d'envoi ou la manière d'envoyer la balle d'un commun accord tout au long du jeu.

- Un groupe commence, la balle à sa propre ligne de but. Les membres du groupe travaillent ensemble pour se passer la balle jusqu'à la ligne de but de l'autre groupe. Les membres du groupe adverse travaillent ensemble pour défendre leur ligne de but contre l'avancée de l'autre groupe tout en essayant d'intercepter la balle.
- Un groupe marque un point en passant avec succès la balle à l'un de ses membres qui se tient derrière la ligne de but de l'autre groupe.
- Si une passe est interceptée, l'autre groupe en prend la possession à l'endroit de l'interception. Si une passe est incomplète, elle est considérée comme une «balle libre» et le premier participant à la récupérer avec son instrument en prend possession pour son groupe.
- Les groupes font le suivi du nombre de points marqués.
- 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 positionnez-vous votre corps lors de l'envoi et de la réception pour augmenter vos chances de réussir à atteindre votre cible ou de recevoir la balle avec succès?
- Comment vous positionnez-vous pendant le jeu pour augmenter les chances de votre groupe de réussir l'envoi et la réception des passes, ou de marquer des points?
- Si votre groupe est en possession de la balle, comment aidez-vous la personne qui a la balle?

- Si vous êtes dans l'équipe défensive, comment vous positionnez-vous pour augmenter vos chances de prendre la possession de la balle?
- Comment la communication (à la fois verbale et non verbale) joue-t-elle un rôle lorsque vous êtes en attaque et en défense?
- 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 le nombre de personnes dans les groupes ou modifier la superficie des aires de jeu.
- Permettre aux participants de faire avancer la balle en faisant trois pas vers l'avant avant de devoir la passer à un autre membre du groupe.
- Ajouter une autre balle au jeu de sorte que les deux groupes ont une balle pour commencer et font des passes, des réceptions et des envois simultanément pour tenter de marquer des points.