Le lancer du serpent en zigzag

Activité

Ressource: RécréAgir

Cycle(s): Intermédiaire Supérieur

Catégorie de jeux ACpJ : Jeux de cible

Lieux : Gymnase, salle polyvalente, corridor, espace extérieur (p. ex., champ, terrain asphalté)

Éléments communs à ces jeux et sports

Les jeux de cible sont des activités dans lesquelles les participants envoient un objet vers une cible tout en évitant les obstacles. 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., tir à l'arc, pétanque, quilles, croquet, curling, golf, fers à cheval, galet, serpent à neige).

Survol de l'activité

Les participants apprennent et s'entraînent à envoyer un objet le long d'un parcours désigné et vers une cible.

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 efficacement un objet vers une cible. 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 appropriée pour envoyer un objet dans une direction précise (p. ex., faire glisser le bâton en utilisant une force contrôlée pour l'envoyer le long d'un parcours).
- Conscience du corps et conscience de l'espace : connaître les parties du corps qui sont en mouvement et la façon d'effectuer ces mouvements (p. ex., placer le corps en position basse en élançant le bras et en donnant un coup du poignet pour faire glisser le bâton sur le plancher).

Habiletés tactiques

Prise de décision : Apprendre à prendre les décisions nécessaires à diverses étapes de l'activité (p. ex., utiliser moins de force pour faire glisser le bâton afin de naviguer dans une section étroite du parcours).

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 objet à envoyer par participant (p. ex., bâtonnets en bois, tiges en bois, règles, disques, sacs de fèves, poulets en caoutchouc, balles de dimensions et textures variées)
- 1 cible par groupe (p. ex., cerceaux, cônes, poubelles)
- Des repères au sol pour chaque groupe (p. ex., cônes, disques en caoutchouc ou vinyle, cordes à sauter, ruban adhésif)

Sécurité

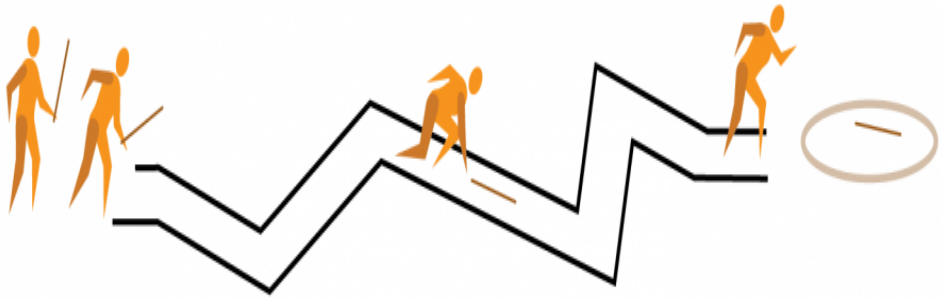
- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures. Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez 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).
- Assignez une aire de jeu à chaque groupe.
- Les groupes créent un parcours en forme de zigzag à l'aide de repères au sol (p. ex., disques en caoutchouc ou vinyle, cônes, cordes à sauter, ruban adhésif). Ensuite, ils installent une cible (p. ex., cerceau, cône, poubelle) à l'extrémité du parcours.
- Chaque participant choisit un objet à envoyer (p. ex., brindille, bâtonnet en bois, tige en bois, règle, disque, sac de fèves, poulet en caoutchouc, balle). Les participants peuvent changer leur objet d'envoi chaque fois qu'ils terminent le parcours.
- Les participants forment une file au début de leur parcours. Tour à tour, chaque participant place son objet sur le sol et utilise sa main ou son pied pour faire glisser l'objet le long du sol afin de le faire suivre le parcours.
- Lorsque les participants atteignent la fin du parcours, ils envoient l'objet vers la cible.
- Les participants comptent le nombre de glissades nécessaires pour terminer le parcours.
- Si l'objet d'un participant entre en contact avec les repères du parcours ou s'il sort des limites du parcours, le participant recommence depuis le début du parcours. D'un commun accord, les participants peuvent choisir de revenir à leur position précédente sur le parcours si leur objet touche les repères ou sort des limites.

- Les participants peuvent modifier leur parcours (p. ex., en le rendant plus long ou plus étroit avec des virages plus difficiles) après que chaque participant ait terminé le parcours ou à tout moment pendant l'activité.
- 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 :

- Quels types de force utilisez-vous pour envoyer votre objet à diverses parties du parcours? Pourquoi?

- Quelle partie du parcours vous pose le plus ou le moins de difficulté? Pourquoi?
- Comment contrôlez-vous les mouvements de votre objet pour éviter qu'il entre en contact avec les repères du parcours ou qu'il sorte des limites?
- Pourquoi est-il important d'être conscient de votre environnement de jeu avant de choisir un objet à envoyer?
- 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

- Travailler en paires ou en groupe pour terminer le parcours.
- Demander aux groupes de créer des parcours pour les autres groupes.