

# Ponts en place – trois de façons de jouer

*Activité*

**Ressource:** Le jeu pour tous

**Cycle(s):** Primaire Moyen

**Lieux :** gymnase, grand espace d'activité, terrain asphalté, terrain extérieur

## Survol de l'activité

Ce jeu est conçu pour une participation maximale et enrichissante, ainsi que pour l'inclusion de tous. Ces versions peuvent être mises en place rapidement. Elles peuvent se jouer dans différents endroits en paires, en petits ou grands groupes. Les participants collaborent pour créer un pont et envoyer des objets vers une cible afin de marquer des points.

## Éléments à prendre en compte

- Choisissez la version de l'activité qui correspond le mieux aux champs d'intérêt des participants qui prennent part à l'activité intra-muros et qui répond le mieux à leurs besoins.
- 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 lors du jeu tout en maximisant le plaisir, l'inclusion et la participation 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.

# 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.

## 1<sup>re</sup> version : Ponts en place (petit groupe)

### Matériel

- 1 cerceau par groupe
- 1 cône par groupe
- 10 objets par groupe (p. ex., balles souples, balles de tennis, jouets en peluche, poulets en caoutchouc, sacs de fèves)

### Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes de 3 à 6 personnes.
- Chaque groupe sélectionne 10 objets dans le matériel à envoyer à sa disposition.
- Les participants aménagent leur aire de jeu en utilisant un cône pour établir la ligne de départ et un cerceau pour marquer leur ligne d'arrivée.
- Un participant se porte volontaire pour commencer en tant qu'expéditeur et se place à la ligne de départ alors que les autres membres du groupe se rassemblent dans l'aire de jeu à mi-chemin entre leur ligne de départ et leur ligne d'arrivée. Le groupe discute de leur façon de former un pont.
  - Les participants peuvent se placer côte à côte sur le sol ou à quatre pattes sur la surface de jeu; les mains et les pieds bien appuyés au sol et le torse soulevé pour créer collectivement un pont.

- Les participants peuvent choisir de former un pont d'une autre façon, par exemple, en se tenant debout, les mains levées au-dessus de la tête, et en s'inclinant pour tenir les mains d'autres participants, en écartant les jambes ou en utilisant un fauteuil roulant ou un déambulateur.
- Les groupes peuvent laisser libre cours à leur créativité dans la formation du pont et concevoir un pont adapté au groupe.
- L'expéditeur crie : « Pont en place! » et les autres membres du groupe forment collectivement leur pont.
- Les 10 objets sélectionnés sont envoyés sous le pont par l'expéditeur dans le but d'atteindre le cerceau. L'expéditeur essaie de faire rouler les objets un à la fois sous le pont. Si un objet reste bloqué, les membres du groupe peuvent aider à le faire avancer vers la cible.
- Une fois tous les objets envoyés, l'expéditeur se joint à l'avant de la ligne du pont et la dernière personne du pont ramasse les objets et se déplace jusqu'à la ligne de départ pour prendre la position d'expéditeur.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les membres du groupe aient l'occasion d'essayer d'envoyer les objets sous le pont jusqu'au cerceau.
- Deux points sont attribués pour chaque objet qui se rend à l'intérieur du cerceau et un point pour chaque objet qui le touche.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

## Variantes

- Envoyer les objets de différentes manières (p. ex., faire rouler avec une main, faire rouler avec les deux mains).
- Permettre aux membres du groupe d'aider les objets à se déplacer avec une main tout en maintenant la position du pont.
- Permettre aux membres du groupe formant le pont de prendre des pauses entre les envois des objets ou de changer la forme du pont.

- Modifier la longueur de l'aire de jeu.
- Modifier la grosseur du cerceau ou changer la cible (p. ex., cône, base en caoutchouc).
- Diminuer le nombre d'objets envoyés.
- Changer les objets envoyés.
- Déplacer le pont plus près de la cible après que chaque participant a eu son tour en tant qu'expéditeur.
- Déplacer l'aire de jeu contre un mur et demander aux participants de se pencher contre le mur pour former un pont.
- Attribuer des points ou non pour les objets qui sont dans le cerceau à la fin du jeu.

## 2<sup>e</sup> version : Pont en place (groupe de trois)

### Matériel

- 1 cerceau par groupe
- 1 cône par groupe
- 10 objets par groupe (p. ex., balles souples, balles de tennis, jouets en peluche, poulets en caoutchouc, sacs de fèves)

### Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en groupes de trois (3) personnes.
- Chaque groupe sélectionne 10 objets dans le matériel à envoyer à sa disposition.
- Les participants aménagent leur aire de jeu en utilisant un cône pour établir la ligne de départ et un cerceau pour marquer leur ligne d'arrivée.
- Un membre du groupe se porte volontaire pour commencer en tant qu'expéditeur, et un autre membre s'allonge ou s'accroupit au milieu de l'aire de jeu pour créer un pont. Le troisième membre du groupe prend position près du cerceau.
- L'expéditeur crie : « Pont en place! » et le membre du groupe au milieu forme un pont en appuyant les mains et les pieds au sol et en soulevant le torse.

- Les participants peuvent également former un pont en se tenant debout avec les jambes écartées ou en utilisant un fauteuil roulant ou un déambulateur.
- Les groupes peuvent laisser libre cours à leur créativité dans la formation du pont et concevoir un pont adapté au groupe.
- Les 10 objets sélectionnés sont envoyés un à la fois sous le pont par l'expéditeur dans le but d'atteindre le cerceau, où le troisième membre du groupe va les recueillir.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les membres du groupe aient eu l'occasion d'essayer tous les rôles.
- Deux points sont attribués pour chaque objet qui se rend à l'intérieur du cerceau et un point pour chaque objet qui le touche.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

## Variantes

- Envoyer les objets de différentes manières (p. ex., faire rouler avec une main, faire rouler avec les deux mains).
- Permettre à ceux qui forment le pont d'aider les objets à se déplacer tout en maintenant la position du pont.
- Modifier la longueur de l'aire de jeu.
- Modifier la grosseur du cerceau ou changer la cible (p. ex., cône, base en caoutchouc).
- Diminuer le nombre d'objets envoyés.
- Changer les objets envoyés.
- Déplacer le pont plus près de la cible après que chaque participant a eu son tour en tant qu'expéditeur.
- Déplacer l'aire de jeu contre un mur et demander aux participants de se pencher contre le mur pour former un pont.

- Attribuer des points ou non pour les objets qui sont dans le cerceau à la fin du jeu.

## 3<sup>e</sup> version : Pont en place (paires)

### Matériel

- 1 cerceau par groupe
- 1 cône par groupe
- 5 objets par groupe (p. ex., balles souples, balles de tennis, jouets en peluche, poulets en caoutchouc, sacs de fèves)

### Consignes pour le jeu

- Jumelez les participants.
- Chaque paire sélectionne cinq (5) objets dans le matériel à envoyer à sa disposition.
- Les deux membres établissent la longueur de l'aire de jeu en plaçant un cône à la ligne de départ et un cerceau à la ligne d'arrivée.
- Un participant se porte volontaire pour commencer en tant qu'expéditeur et l'autre participant s'allonge ou s'accroupit au milieu de l'aire de jeu pour former un pont.
- L'expéditeur crie « Pont en place! » et le membre du groupe au milieu forme un pont en appuyant les mains et les pieds au sol et en soulevant le torse.
  - Les participants peuvent également former un pont en se tenant debout avec les jambes écartées ou en utilisant un fauteuil roulant ou un déambulateur.
  - Les paires peuvent laisser libre cours à leur créativité dans la formation du pont et concevoir un pont adapté.
- Les cinq objets sélectionnés sont envoyés un à la fois par l'expéditeur sous le pont dans le but d'atteindre le cerceau.
- Deux points sont attribués pour chaque objet qui se rend à l'intérieur du cerceau et un point pour chaque objet qui le touche.

- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les deux membres du groupe aient eu l'occasion d'essayer les deux rôles ou jusqu'à ce que les membres atteignent un pointage collectif de 10 points.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

## Variantes

- Envoyer les objets de différentes manières (p. ex., faire rouler avec une main, faire rouler avec les deux mains).
- Modifier la longueur de l'aire de jeu.
- Modifier la grosseur du cerceau, utiliser plusieurs cerceaux, ou changer la cible (p. ex., cône, base en caoutchouc).
- Diminuer le nombre d'objets envoyés.
- Changer les objets envoyés.
- Déplacer le pont plus près de la cible après que chaque participant a eu son tour en tant qu'expéditeur.
- Déplacer l'aire de jeu contre un mur et demander aux participants de se pencher contre le mur pour former un pont.
- Attribuer des points ou non pour les objets qui sont dans le cerceau à la fin du jeu.