

# Nid – deux façons de jouer

*Activité*

**Ressource:** Le jeu pour tous

**Cycle(s):** Moyen Intermédiaire

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

## Survol de l'activité

Ce jeu peut se jouer à divers endroits. Chaque version est conçue pour maximiser la participation et l'inclusion de tous dans un environnement accueillant qui promeut le plaisir. Ce jeu favorise le mouvement lors de l'envoi et de la réception de passes. Les participants travaillent ensemble pour conserver la possession du ballon et l'envoyer au « gardien du nid » pour marquer un point pour le groupe.

## 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 : Nid (petit groupe)

### Matériel

- 2 cônes
- 4 dossards
- 4 tapis utilitaires (4 pi x 4 pi)
- 10 objets de grosseurs diverses à envoyer (p. ex., ballons souples, ballons de plage, sacs de fèves)

### Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes de 5 à 8 personnes. Assignez une moitié d'aire de jeu à chaque groupe.
- Les participants aménagent leur aire de jeu en plaçant deux (2) tapis au sol à chaque extrémité de l'aire de jeu.
- Demandez à deux (2) participants de chaque groupe de se porter volontaires pour être les « gardiens de nid » et de porter les dossards. Les gardiens de nid se placent sur les tapis situés à l'extrémité opposée de leur moitié de l'aire de jeu. Demandez aux participants d'être, tour à tour, les gardiens de nid.
- Utilisez des cônes pour établir la ligne centrale de l'aire de jeu que les participants ne doivent pas franchir.

- Chaque groupe choisit cinq (5) objets (œufs) à envoyer. Les groupes peuvent changer le type d'objet sélectionné à tout moment pendant le jeu.
- Les participants commencent de leur côté de l'aire de jeu en possession de leurs cinq œufs. En demeurant dans leur moitié de terrain, les participants essaient d'envoyer (p. ex., en faisant un lob, en faisant rouler, en passant à un membre du groupe) leurs œufs à leur gardien de nid.
- Un point est marqué chaque fois qu'un gardien de nid reçoit un œuf sans qu'il ait touché le sol. Le gardien de nid peut ensuite renvoyer l'œuf en jeu à son groupe pour favoriser un jeu continu.
- Si un œuf touche au sol avant que le gardien de nid le reçoive ou s'il est intercepté par l'autre groupe, l'œuf est en jeu et peut être utilisé par le groupe opposé pour marquer un point.
- Les participants peuvent choisir de ne pas tenir de pointage ou de créer un système de pointage différent.
- 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

- Modifier la superficie de l'aire de jeu.
- Changer le nombre de gardiens de nid.
- Permettre aux participants de faire rebondir ou de faire rouler leurs œufs avant que le gardien de nid les reçoive.
- Augmenter le nombre d'objets en jeu.
- Changer le type d'objet à envoyer (p. ex., balle sensorielle, balle en mousse, poulet en caoutchouc, disque en mousse).

## 2<sup>e</sup> version : Nid et maraudeurs (petit groupe)

### Matériel

- 2 cônes

- 2 dossards de couleur différente
- 4 dossards
- 4 tapis utilitaires (4 pi x 4 pi)
- 10 objets de tailles variées à envoyer (p. ex., ballons souples, ballons de plage, sacs de fèves)

## Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes de 5 à 8 personnes. Assignez une moitié d'aire de jeu à chaque groupe.
- Les participants aménagent leur aire de jeu en plaçant deux (2) tapis au sol à chaque extrémité de l'aire de jeu.
- Demandez à deux (2) participants de chaque groupe de se porter volontaires pour être les « gardiens de nid » et de porter les dossards. Les gardiens de nid se placent sur les tapis situés à l'extrémité opposée de leur moitié de l'aire de jeu. Demandez aux participants d'être tour à tour, à des intervalles réguliers, les gardiens de nid afin de permettre à tous les participants de jouer divers rôles.
- Demandez à un participant de chaque équipe de se porter volontaire pour être le « maraudeur » et de choisir un dossard d'une couleur différente de celle des gardiens de nid. Les maraudeurs jouent sur les lignes de touche de l'aire de jeu. Demandez aux participants d'être, tour à tour, à des intervalles réguliers, le maraudeur afin de permettre à tous les participants de jouer divers rôles.
- Les maraudeurs peuvent se déplacer tout le long d'une des lignes de touche de l'aire de jeu. Ceux-ci choisissent une ligne de touche sur laquelle jouer et restent sur celle-ci tout en se déplaçant de manière sécuritaire pour recevoir des passes.
- Utilisez des cônes pour établir la ligne centrale de l'aire de jeu que les participants dans l'aire de jeu ne doivent pas franchir.
- Chaque groupe choisit cinq (5) objets (œufs) à envoyer. Les groupes peuvent changer le type d'objet sélectionné à tout moment pendant le jeu.
- Les participants commencent de leur côté de l'aire de jeu en possession de leurs cinq œufs. En demeurant dans leur moitié de terrain, les participants essaient d'envoyer (p. ex., en faisant un lob, en faisant rouler, en passant à un membre du groupe) leurs œufs à leur gardien de nid.

- Les participants restent dans leur moitié de terrain et essaient d'envoyer les œufs directement à leur gardien de nid ou à leur maraudeur, puis au gardien de nid, pour marquer un point.
- Un point est marqué chaque fois qu'un gardien de nid reçoit un œuf sans qu'il ait touché le sol. Le gardien de nid peut ensuite renvoyer l'œuf en jeu à son groupe pour favoriser un jeu continu.
- Si un œuf touche au sol avant que le gardien de nid le reçoive ou si une passe est interceptée, l'œuf est en jeu et peut être utilisé par le groupe opposé pour marquer un point.
- Les participants peuvent choisir de ne pas tenir de pointage ou de créer un système de pointage différent.
- 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

- Modifier la superficie de l'aire de jeu.
- Changer le nombre de gardiens de nid ou de maraudeurs.
- Permettre aux participants de faire rebondir ou de faire rouler leurs œufs avant que le gardien de nid ne les reçoive.
- Augmenter le nombre d'objets en jeu.
- Changer le type d'objet à envoyer (p. ex., balle sensorielle, balle en mousse, poulet en caoutchouc, disque en mousse).
- Les maraudeurs jouent pour les deux équipes en se déplaçant tout le long de la ligne de touche.