

Envoi ultime – trois 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 de cible est semblable au golf et peut se jouer à l'extérieur sur une grande surface de jeu ou sur un espace asphalté avec diverses options de cibles. Les versions de ce jeu permettent de choisir des trous de golf et des cibles qui se trouvent dans l'aire de jeu. Le jeu peut être mis en place rapidement et requiert peu de matériel. Chaque version est conçue pour maximiser la participation et l'inclusion de tous dans un environnement convivial et accueillant où chacun se sent valorisé et encouragé à participer au mieux de ses capacités.

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^{re} version : Envoi ultime (petit groupe)

Matériel

- 1 feuille de pointage par groupe (utiliser du papier recyclé)
- 1 instrument d'écriture par groupe
- Variété d'objets à envoyer; un par participant (p. ex., disques volants, sacs de fèves, ballons de football, ballons souples)

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes de 3 à 6 personnes.
- Les participants choisissent un type d'objet à envoyer et peuvent changer d'objet tout au long du jeu.
- Les responsables de l'activité intra-muros présentent une liste de cibles potentielles visibles dans l'aire de jeu (p. ex., banc de parc, poubelle, panneau, lampadaire, arbre).
- Les groupes se dispersent et sélectionnent leur première cible (« trou ») parmi les options de la liste fournie. Les groupes commencent au trou qu'ils ont choisi. Veillez à ce que les groupes soient répartis entre les trous pour une participation maximale.

- Les groupes choisissent un point de départ et les membres du groupe se relaient pour envoyer leur objet vers la cible. S'ils ne touchent pas la cible du premier coup, ils envoient ensuite leur objet depuis l'endroit où il est tombé.
- Le participant dont l'objet atterrit le plus loin de la cible est le premier à renvoyer l'objet vers la cible.
- Les participants essaient de toucher la cible avec leur objet en un minimum de tentatives (maximum de six [6] tentatives) et consignent leur pointage individuel.
- Les participants consignent leur pointage individuel pour chaque trou sur la fiche de pointage de leur groupe.
- Le participant qui obtient le pointage le plus bas choisit le prochain trou à jouer.
- Le jeu se poursuit sur neuf (9) trous. Les groupes devraient être encouragés à choisir des trous à des distances variées comportant des difficultés différentes.
- 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. Encouragez les participants à ajouter leurs propres variations.

Variantes

- Envoyer l'objet de différentes façons (p. ex., faire rouler, donner un coup de pied tout en maintenant l'objet en contact avec le sol).
- Modifier la dimension et la hauteur des cibles.
- Permettre aux participants de choisir chacun leur point de départ pour chaque trou.
- Ne pas tenir compte des pointages ou trouver un autre moyen de comptabiliser les points.
- Envoyer l'objet avec la main ou le pied non dominant tout en le maintenant en contact avec le sol.

2^e version : Envoi ultime (paires, 2 avec 2)

Matériel

- 1 feuille de pointage par groupe (utiliser du papier recyclé)

- 1 instrument d'écriture par groupe
- Variété d'objets à envoyer; un par participant (p. ex., disques volants, sacs de fèves, ballons de football, ballons souples)

Consignes pour le jeu

- Jumelez les participants. Les paires doivent trouver une autre paire avec laquelle jouer, formant ainsi un groupe de quatre (4).
- Les paires choisissent un type d'objet avec lequel jouer et peuvent changer d'objet tout au long du jeu.
- Les responsables de l'activité intra-muros présentent une liste de cibles potentielles visibles dans l'aire de jeu (p. ex., banc de parc, poubelle, panneau, lampadaire, arbre).
- Les paires se dispersent et sélectionnent leur première cible (« trou ») parmi les options de la liste fournie. Les groupes de quatre (4) commencent au trou qu'ils ont choisi. Veillez à ce que les groupes soient répartis entre les trous pour une participation maximale.
- Les participants choisissent un point de départ et envoient leur objet vers la cible. Le but est de toucher la cible avec leur objet en un minimum de tentatives.
- Les participants se relaient, alternant les tirs avec leur partenaire pour envoyer leur objet vers la cible. Les participants exécutent un tir sur deux et se relaient pour commencer au prochain trou.
- Les paires ont un maximum de six (6) tentatives pour toucher une cible et consignent leur pointage sur leur feuille. Un groupe de quatre n'aura que deux pointages sur la feuille de pointage principale, car il s'agit d'un jeu en paires.
- La paire qui obtient le pointage le plus bas choisit le prochain trou à jouer.
- Le jeu se poursuit sur neuf (9) trous. Les paires devraient être encouragées à choisir des trous à des distances variées comportant des difficultés différentes.
- 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 l'objet de différentes façons (p. ex., faire rouler, donner un coup de pied tout en maintenant l'objet en contact avec le sol).
- Modifier la dimension et la hauteur des cibles.
- Permettre aux paires de choisir chacune leur point de départ pour chaque trou.
- Ne pas tenir compte des pointages ou trouver un autre moyen de comptabiliser les points.
- Envoyer l'objet avec la main ou le pied non dominant tout en le maintenant en contact avec le sol.

3^e version : Envoi ultime (individuel)

Matériel

- 1 feuille de pointage par groupe (utiliser du papier recyclé)
- 1 instrument d'écriture par groupe
- Variété d'objets à envoyer; un par participant (p. ex., disques volants, sacs de fèves, ballons de football, ballons souples)

Consignes pour le jeu

- Les responsables de l'activité intra-muros présentent une liste de cibles potentielles visibles dans l'aire de jeu (p. ex., banc de parc, poubelle, panneau, lampadaire, arbre).
- Les participants tracent leur propre parcours de golf de neuf (9) trous, couvrant une variété de terrains et maximisant l'utilisation de l'aire de jeu.
- Les participants choisissent un type d'objet avec lequel jouer et peuvent changer d'objet tout au long du jeu.
- Les participants se dispersent et sélectionnent leur première cible (« trou ») tout en étant conscients de leur environnement et de l'emplacement des autres participants pendant le jeu.
- Les participants essaient de toucher la cible avec l'objet en un minimum de tentatives.
- Les participants choisissent un point de départ, puis envoient l'objet vers la cible. Un maximum de six (6) tentatives est permis par trou. Les participants font le suivi de leur pointage individuel et le

consignent après chaque trou.

- Les individus continuent à jouer pendant neuf (9) trous. Les joueurs devraient être encouragés à choisir des trous à des distances variées comportant des difficultés différentes.
- Une fois le jeu terminé, les participants peuvent remettre leur feuille de pointage au responsable de l'activité intra-muros ou choisir de ne pas la remettre.
- 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 l'objet de différentes façons (p. ex., faire rouler, donner un coup de pied tout en maintenant l'objet en contact avec le sol).
- Modifier la dimension et la hauteur des cibles.
- Permettre aux paires de choisir chacune leur point de départ pour chaque trou.
- Ne pas tenir compte des pointages ou trouver un autre moyen de comptabiliser les points (p. ex., soumettre le pointage des trois meilleurs trous).
- Envoyer l'objet avec la main ou le pied non dominant tout en le maintenant en contact avec le sol.