

# On fonce! – deux façons de jouer

*Activité*

**Ressource:** Le jeu pour tous

**Cycle(s):** Intermédiaire Supérieur

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

## Survol de l'activité

Ce jeu est conçu pour maximiser la participation et l'inclusion de tous. Ces versions peuvent être mises en place rapidement et facilement et peuvent se jouer en petits ou grands groupes. Le jeu favorise le mouvement lors de l'envoi et de la réception de passes. Les participants travaillent ensemble pour conserver la possession d'un objet afin de marquer des buts.

## 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 : On fonce! (grand groupe)

### Matériel

- 2 buts (p. ex., paniers de basketball, poteaux de but, seaux, cerceaux)
- Dossards pour la moitié du groupe
- Variété d'objets à envoyer (p. ex., ballons en mousse, poulets en caoutchouc, ballons de football, sacs de fèves)

### Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en deux (2) groupes de 8 à 10 personnes. Assignez un côté de l'aire de jeu à chaque groupe et demandez à chacun d'établir une ligne de fond sur son côté.
- Les groupes choisissent trois objets et décident comment l'envoyer (p. ex., passer, faire rouler, remettre en main).
- L'objectif du jeu pour les groupes est de marquer en mettant les objets dans le but.
- Le groupe de participants aligné en premier sur sa ligne de fond et qui crie « On fonce! » trois (3) fois commence le jeu en possession de l'objet.
- Les participants peuvent faire trois (3) pas (ou roulements de fauteuil roulant) ou maintenir la possession de l'objet pendant 5 secondes avant de l'envoyer à un autre membre du groupe ou vers le but.

- Les participants doivent se déplacer dans l'aire de jeu pour offrir des options pour la réception d'une passe.
- Les participants de l'autre groupe essaient d'intercepter les passes tout en maintenant une distance d'un bras entre les membres des deux groupes.
- Le groupe adverse prend possession des objets lorsqu'une passe est manquée.
- Le jeu change de direction vers l'autre but lorsqu'une passe est interceptée.
- Après un point marqué ou une tentative de marquer un point, l'autre groupe commence depuis sa ligne de fond et un des membres envoie un objet à un membre de son groupe.
- Les participants peuvent choisir de ne pas tenir compte du 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.
- Modifier la dimension du but.
- Réduire la hauteur du but.
- Augmenter le nombre de buts.
- Établir un nombre minimum de passes requis avant une tentative de tir au but.
- Fixer un nombre de points (p. ex., 10) pour chaque groupe pour commencer le jeu. Un point est soustrait du pointage chaque fois qu'un but est marqué par l'autre groupe.
- Inclure des membres du groupe sur les lignes de touche. Ces participants peuvent se déplacer le long des lignes pour recevoir des passes des membres du groupe, leur faire des passes, ou envoyer l'objet vers le but.

## 2<sup>e</sup> version : On fonce! (petit groupe, groupe de trois)

### Matériel

- 2 buts (p. ex., grands bacs à ordures, seaux, tapis, cerceaux)
- Dossards pour chaque petit groupe
- Variété d'objets à envoyer (p. ex., ballons en mousse, poulets en caoutchouc, ballons de football, sacs de fèves)

### Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes de 3 à 6 personnes.
- Les participants aménagent l'aire d'activité avec un but de leur choix à chaque extrémité de l'aire de jeu.
- Les participants choisissent l'objet et la manière de l'envoyer entre les membres du groupe (p. ex., passer, faire rouler, remettre en main).
- L'objectif est de marquer en mettant l'objet dans le but.
- Le groupe de participants aligné en premier sur sa ligne de fond et qui crie « On fonce! » trois (3) fois commence le jeu en possession de l'objet.
- Les participants peuvent faire trois (3) pas (ou roulements de fauteuil roulant) ou maintenir la possession de l'objet pendant 5 secondes avant de l'envoyer à un autre membre du groupe ou vers le but.
- Les participants doivent se déplacer dans l'aire de jeu pour offrir des options pour la réception d'une passe.
- Les participants de l'autre groupe essaient d'intercepter les passes tout en maintenant une distance d'un bras entre les membres des deux groupes.
- Le groupe adverse prend possession de l'objet lorsqu'une passe est manquée.
- Le jeu change de direction vers l'autre but lorsqu'une passe est interceptée.

- Après un point marqué ou une tentative de marquer un point, l'autre groupe commence depuis sa ligne de fond et un des membres envoie l'objet à un membre de son groupe.
- Les participants peuvent choisir de ne pas tenir compte du 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.

## Variante

- Modifier la superficie de l'aire de jeu.
- Modifier la dimension du but.
- Réduire la hauteur du but.
- Augmenter le nombre de buts.
- Établir un nombre minimum de passes requis avant de tenter un tir au but.
- Fixer un nombre de points (p. ex., 10) pour chaque groupe pour commencer le jeu. Un point est soustrait du pointage chaque fois qu'un but est marqué par l'autre équipe.
- Inclure des membres du groupe sur les lignes de touche. Ces participants peuvent se déplacer le long des lignes pour recevoir des passes des membres du groupe, leur faire des passes, ou envoyer l'objet vers le but.