Frappeurs à la ronde!

Activité

Ressource:
Le mouvement pour les personnes ayant une déficience : soutien pour l'éducation physique inclusive

Année(s): 1e 2e 3e 4e 5e 6e

Cycle(s): Primaire Moyen

Catégorie de jeux : Jeux frapper/saisir

Type d'activité : Jeu pour grand groupe

L'activité

Les sports tels que le baseball, le cricket et la balle-molle (softball) peuvent être classés comme des jeux de la catégorie frapper/saisir. Dans ces sports, les participants frappent un objet vers un endroit éloigné des joueurs défensifs de l'équipe adverse et tentent de marquer des points; les joueurs défensifs tentent d'empêcher l'équipe adverse de marquer. Dans cette activité, les frappeurs frappent un objet sur le terrain, tout en tentant de marquer des points, tandis que les joueurs du champ rendent la tâche difficile aux frappeurs de marquer des points.

Le saviez-vous?

- Au baseball pour aveugles et malvoyants, des claquettes peuvent être utilisés par des personnes voyantes pour aider les participants à localiser les buts en courant. **1**

- À la balle-molle (softball) en fauteuil roulant, on considère que le joueur touche le but lorsque l'une ou plusieurs des roues se trouvent dans le cercle de quatre (4) pieds entourant le but. **2**

Matériel

- 1 seau pouvant contenir trois (3) objets
- 1 instrument de frappe par groupe (p. ex., bâton en mousse, raquette de tennis, batte de cricket)
- 1 objet à envoyer par groupe (p. ex., balle en mousse, balle de tennis)
- 1 objet duquel pour frapper (p. ex., cône, té)
- 4 objets pour les buts (p. ex., cerceaux, carrés en mousse, ruban adhésif)
- Cônes ou ruban adhésif pour délimiter l'aire de jeu pour les joueurs défensifs sur le terrain

Sécurité

Pour assurer la sécurité des participants, veuillez consulter la page sur **la sécurité des activités de mouvement pour les personnes ayant une déficience** ainsi que les instructions de l'activité avant de commencer.

Mise en place

- Divisez les participants en deux groupes. Les membres d'un groupe seront les joueurs défensifs sur le terrain et les membres du groupe adverse seront les frappeurs.
- Utilisez des objets (p. ex., cerceaux, carrés en mousse, ruban adhésif) pour créer quatre (4) buts formant un losange dans l'aire de jeu (marbre, premier but, deuxième but, troisième but).
- Délimitez la plus grande aire de jeu pour les joueurs défensifs en utilisant des cônes ou du ruban adhésif.
- Installez un grand cône au marbre et placez un objet sur le dessus.
- L'équipe offensive sera la première à frapper, les membres de l'équipe défensive étant dispersés dans l'aire de jeu.

- Si vous jouez à l'intérieur, délimitez la grande aire de jeu pour les joueurs défensifs en utilisant des cônes ou du ruban adhésif, à une distance sécuritaire des murs ou autres obstacles.

L'apprentissage du jeu

- Au signal, le frappeur choisit son instrument pour frapper l'objet sur le cône et l'envoyer sur le terrain.
- Une fois l'objet frappé, le frappeur se déplace vers le premier but, le deuxième but, le troisième but, puis retourne au marbre. En même temps, les joueurs défensifs tentent de récupérer l'objet et de le passer à un autre joueur défensif au premier but, puis au deuxième but, puis au troisième but, et enfin au marbre.
- L'objectif pour le frappeur est de se déplacer autour de chaque but et de revenir au marbre avant l'objet.
- Les frappeurs peuvent choisir de rester sur un but si l'objet est retourné au marbre avant qu'ils ne l'atteignent. Les participants sont retirés s'ils sont sur but après que le dernier frappeur a eu son tour.
- Les groupes peuvent échanger les rôles après que chaque frappeur d'un groupe a eu son tour.

Les façons de jouer

- Avec l'ensemble du groupe, créez une liste de façons possibles pour un frappeur d'envoyer un objet sur le terrain. Par exemple :
    - Utiliser diverses parties du corps de différentes manières, comme frapper l'objet avec le pied.
    - Frapper l'objet avec la main dominante/non dominante.
    - Utiliser divers instruments de frappe (p. ex., raquette de tennis, palette, nouille de piscine, instrument avec une surface plus large et une poignée plus courte).
    - Explorer différents objets à frapper comme des balles en mousse de dimensions différentes.
    - Jouer en position debout ou assise alors qu'un autre participant se déplace autour des buts.
    - Explorer différentes façons de se déplacer autour des buts (p. ex., ramper, se rouler, sautiller).
    - Changer les façons d'envoyer l'objet aux joueurs défensifs (p. ex., faire rouler une balle) pour donner plus de temps aux participants pour se déplacer autour des buts.

- Invitez les participants à explorer différentes règles pouvant être créées pour l'équipe de joueurs défensifs sur le terrain. Par exemple :
    - Les joueurs défensifs doivent être sur les buts pour recevoir l'objet.
    - Permettre plus d'un joueur défensif sur un but pour accroître la participation.
    - Les joueurs défensifs doivent envoyer l'objet en le roulant.
    - L'objet doit être passé à au moins trois (3) joueurs défensifs avant d'être envoyé au but.

Le jeu pour tous

- Invitez les participants à explorer diverses façons d'envoyer un objet selon la liste de la section « Les façons de jouer ».
- Placez trois (3) cônes le long de la ligne du marbre face au champ extérieur, et déposez un objet en équilibre sur chacun. Assurez-vous que les cônes sont suffisamment espacés pour permettre aux frappeurs de frapper chaque objet, tout en gardant une distance sécuritaire des autres frappeurs et participants. Placez un seau près de la ligne du marbre, à une distance sécuritaire des cônes.
- Un frappeur se tient à chaque cône (3 frappeurs au total), faisant face au champ extérieur.
- Les frappeurs doivent tenter de passer par chaque but et de revenir au marbre avant que les trois (3) objets ne soient retournés au seau.
- Au signal, les trois (3) frappeurs frappent leur objet en même temps sur le terrain.
- Une fois les objets frappés, les frappeurs se déplacent vers le premier but, le deuxième but, le troisième but et reviennent au marbre. Pendant ce temps, les joueurs défensifs doivent récupérer les trois objets.
- Des points sont attribués lorsque tous les frappeurs reviennent à leur marbre avant que les trois objets ne soient retournés et replacés dans le seau. Les groupes peuvent échanger les rôles après que chaque frappeur du groupe a eu son tour.
- Invitez les participants à explorer les différentes façons d'envoyer un objet lors de l'activité de la section « Les façons de jouer ».

La réflexion sur le jeu

Utilisez les questions suivantes tout au long de l'activité pour encourager les participants à réfléchir et à appliquer les habiletés, les concepts et les stratégies utilisés dans l'activité.

- Décrivez ce que vous pouvez faire pour frapper l'objet avec succès et pour rendre difficile sa récupération pour les joueurs défensifs.
- Décrivez ce que vous pouvez faire comme joueur défensif et la façon de positionner votre corps pour qu'il soit plus difficile pour le frappeur de marquer des points.
- Décrivez comment une communication positive peut aider votre groupe autant à l'offensive qu'à la défensive.
- Quelles modifications pouvez-vous apporter à l'activité pour la rendre plus difficile (p. ex., limites de l'aire de jeu, instruments, objets)?
- Décrivez d'autres sports, jeux et activités qui font appel aux mêmes habiletés, concepts et stratégies que ce jeu de la catégorie frapper/saisir.

1Contenu adapté de : World Baseball Softball Confederation (2023). Baseball pour aveugles et malvoyants. Repéré au : **https://static.wbsc.org/assets/cms/documents/efebf433-7cb6-2dfa-4ae1-bf9866d59f86.pdf**

2Contenu adapté de : World Baseball Softball Confederation (s.d.). Softball en fauteuil roulant. Repéré au : **https://softball.ca/_uploads/590756966e2a5.pdf**