

Équipements	Articles pour façonner une rampe (par exemple, une plaque de cuisson tournée à l'envers, deux bâtons de hockey), six articles à rouler sur la rampe (par exemple, balles, marqueurs), du papier et des ciseaux (ou une balle de golf)
Résultat(s) d'apprentissage	S'exercer à rouler un objet avec précision, et mettre en application des stratégies de jeu pour faire parvenir un objet aussi près que possible à une cible.

Description

La Boccia (aussi connue comme « Boules » ou « Pétanque » dans les pays francophones) est un sport paralympique qui peut être pratiqué par tout le monde, quelles que soient les habiletés des joueurs. C'est un jeu de tir sur cible qui renforce les capacités de coordination motrice et de précision. La rampe sert à aider les joueurs qui ont besoin d'une assistance pour envoyer la balle sur le terrain du jeu.

Avant de commencer, assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour jouer, et écartez tous les objets ou obstacles qui pourraient poser un danger. Découpez un cercle dans une feuille de papier pour représenter le « jack » (la cible), ou utilisez une balle de golf comme « jack ». L'objectif est de faire parvenir votre lancer le plus près que possible au « jack ». Assurez-vous que la rampe est aménagée d'une telle façon que les articles vont rouler et tomber dans l'aire du jeu. Si vous utilisez deux bâtons de hockey pour construire votre rampe, posez les bâtons de sorte qu'il y ait une distance de 5cm entre les deux bâtons, ou suffisamment d'espace pour permettre aux articles de rouler avec succès. Il faut au moins deux personnes pour jouer une partie, mais on peut jouer une partie avec quatre personnes (deux équipes de deux personnes).

Pour amorcer le jeu, donnez à chaque joueur ou équipe trois objets pour faire rouler sur la rampe. Décider quel(le) joueur ou équipe aura le premier tour. Le joueur qui lance en premier pose le « jack » à un endroit de son choix puis fait rouler son objet sur la rampe. Tour à tour, les joueurs roulent leurs objets en essayant de les faire aboutir près du « jack ». Il est permis d'écartier un objet lancé précédemment par un autre joueur, et il est également permis de frapper un des objets que vous avez lancés précédemment afin de le rapprocher du « jack ». Après que tous les objets auront été lancés, décidez lequel des objets est le plus près du « jack ». Le joueur ou l'équipe qui a effectué ce lancer obtient un point, et cumule un point de plus pour chaque objet qui est plus près du jack que l'objet le plus près de son adversaire ou de l'équipe adverse, selon le cas (par exemple, si deux des objets du joueur/de l'équipe sont plus près du « jack » que tous les objets du joueur ou de l'équipe adverse, le joueur ou l'équipe cumule deux points). Jouez jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne le cap de 10 points. Les joueurs/équipes amorcent les rondes et placent le « jack » à tour de rôle.

Compétences d'éducation physique



BOUGER

Les élèves développeront leurs habiletés psychomotrices et apprendront des tactiques et des stratégies pour faire une variété d'activités physiques dans différents environnements.



RÉFLÉCHIR

Les élèves développeront des habiletés cognitives et apprendront des stratégies qu'ils peuvent appliquer dans une variété de contextes de mouvement, en s'exerçant à la pensée critique, la prise de décisions, et la résolution de problèmes.



RESSENTIR

Les élèves développeront des habiletés affectives et apprendront des stratégies favorisant des relations saines et positives avec soi-même, avec autrui et avec l'environnement.



AGIR

Les élèves mettront en pratique des habiletés et des stratégies comportementales qui appuient la maîtrise du mouvement et qui renforcent la confiance.



Questions de réflexion

La réflexion est une étape importante de l'apprentissage d'une activité physique. Pensez à poser les questions de réflexion ci-dessous à l'enfant et discutez des réponses avec les enfants.

- Quelles stratégies as-tu utilisées pour essayer de rapprocher ton objet au « jack »?
- Est-ce que tu penses que l'activité serait plus facile ou plus difficile si tu lançais les objets vers le « jack » plutôt que de les faire rouler sur la rampe? Pourquoi?



Considérations sur l'inclusion

Il est possible d'apporter des modifications à divers éléments d'une activité donnée pour encourager la participation de tous et de toutes. Lorsque vous planifiez vos activités, pensez aux moyens pour encourager la participation de tous et de toutes, et aux modifications que vous pourriez instaurer afin d'adapter les activités. Le cadre STEP propose des modifications aux aspects suivants de l'activité – surface, tâche, équipement, et participants.

S	Surface	T	Tâche	E	Équipement	P	Participants
	Faire l'activité dans un endroit où il y a très peu de distractions.		Poser plusieurs dominos sur le sol; l'enfant fait rouler un objet en vue de renverser autant de dominos que possible.		L'enfant se sert d'un instrument (manche d'un balai, nouille de piscine, etc.) plutôt qu'une rampe pour pousser l'objet vers la cible (le Jack).		L'enfant participe à l'activité en solo; il n'y a aucun autre participant.