

| | |
|--------------------------------|--|
| Équipements | Un outil de frappe (par exemple, un bâton de baseball en mousse, une raquette, une plaque de cuisson), des objets à frapper (par exemple, des balles en mousse, des chaussettes roulées en boule, des oursons en peluche), 2 marqueurs au sol (par exemple, des gobelets en plastique ou des cônes), un bol ou un bac en plastique |
| Résultat(s) d'apprentissage | S'exercer à frapper un objet avec un instrument, et mettre en application des stratégies de jeu afin de marquer des points. |

Description

Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour faire l'activité en faisant attention d'écartier tous les objets qui pourraient poser un danger. Il faut avoir deux joueurs ou joueuses pour faire cette activité : l'un d'entre eux est le frappeur et l'autre est le lanceur. Le lanceur et le frappeur se tiennent face à face, à une distance de 2,5 - 3 mètres l'un de l'autre.

Donnez 5 objets au lanceur et posez les deux marqueurs au sol à la gauche du lanceur, séparés d'une distance convenue, et posez le bol ou le bac à la droite du lanceur. Le lanceur lance en dessous les 5 objets, un à la fois, vers le frappeur, et celui-ci les frappe pour les envoyer dans l'aire de jeu. Après que tous les 5 objets auront été lancés, le frappeur se rend aux marqueurs au sol et fait la navette entre les deux, à pas de course, autant de fois que possible.

Le frappeur doit toucher de sa main chaque marqueur au sol; chaque contact cumule 1 point. En même temps, le lanceur parcourt l'aire de jeu en vue de ramasser les objets un à la fois et les mettre dans le bol ou le bac en plastique. Si le frappeur a raté un objet, le lanceur n'a pas besoin de ramasser cet objet-là. Aussitôt qu'il aura ramassé et déposé tous les objets dans le bac, le lanceur crie « Arrêtez » et le frappeur doit s'arrêter et calculer le total de ses points.

Changez de rôle de sorte que chaque joueur puisse avoir son tour dans les deux positions. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un ou l'autre des joueurs ait cumulé un nombre de points donné.

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 la jeune personne et discutez des réponses avec l'élève.

- *Quelles stratégies as-tu utilisées afin de marquer le plus de points que possible lors de frapper la balle?*
- *Comment est-ce que tu modifierais le jeu si on avait davantage de joueurs et une aire de jeu plus grande?*



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 |
|---|---|--|--|
| Réduire la distance que la jeune personne doit franchir entre les marqueurs au sol. | La jeune personne frappe des objets posés sur un support en faisant un frapper de côté; ensuite, il ou elle se déplace pour ramasser les objets et les poser dans un seau dans l'aire du jeu. | Poser l'objet sur un support pour le frapper et demander au frappeur de ramasser tous les cinq objets après que ceux-ci auront été envoyés dans l'aire du jeu. | Omettre le rôle du lanceur et diviser l'aire de jeu en trois sections. Accorder des points pour chaque article qui aboutit dans telle ou telle section (par exemple, section 1 = 1 point, section 2 = 2 points, section 3 = 3 points). |