



# Kick-ball géométrique

InterActive4Life

INTER-ACTIVITÉ EN UN CLIN D'ŒIL



En utilisant une forme géométrique, faites un geste (en tournant votre poitrine, en pointant, en utilisant le contact visuel, etc.) dans la direction où vous voulez envoyer la balle pour que le récepteur la reçoive, ou dans la direction où vous voulez recevoir la balle de l'expéditeur.





# Kick-ball géométrique

InterActive4Life

## INTER-ACTIVITIES COOPÉRATIVES

### Attentes d'apprentissage



#### Compétence motrice

Développer des compétences locomotrices et des compétences de manipulation ainsi qu'une compréhension des phases de mouvement afin de déterminer la position corporelle appropriée et la force requise pour envoyer et recevoir des objets en s'adaptant aux positions et postures corporelles de leur partenaire.



#### ASE

Développer des compétences relationnelles saines en étant conscient de soi et de son partenaire alors qu'il travaille en coopération pour envoyer et recevoir des objets et pour répondre en faisant des ajustements à la façon dont il envoie les objets.



#### Relations

Explorer la connexion interpersonnelle à travers l'espace (c'est-à-dire le terrain, le sol du gymnase), avec un objet (l'angle du pied indiquant la direction, la force du coup de pied) et avec un partenaire (c'est-à-dire en faisant correspondre, en contrastant, en suivant et en menant).



#### Distanciation physique

On peut pratiquer ce jeu à proximité de quelqu'un qui se trouve dans votre bulle sociale.

### Survol de l'activité

Les participants développent leur capacité à travailler en cohésion avec un partenaire. Dans ce jeu, les participants doivent intuitivement savoir où ils se trouvent par rapport à leur partenaire dans l'espace et où celui-ci leur signale qu'il veut recevoir le ballon afin d'utiliser la position et la force appropriées pour envoyer un ballon de manière à ce que son partenaire puisse le recevoir avec succès.



### Consignes:

- Avec un partenaire, un frère, une sœur, un parent ou un tuteur, trouvez un espace sûr et ouvert en pensant à des mesures d'éloignement physique.
- Dessinez une forme géométrique sur le sol (ou sur un mur si vous n'avez pas de partenaire), c'est-à-dire un triangle, un carré ou un cercle.
- Envoyez le ballon à partir d'un rebondissement du genou ou d'un coup de pied dans le but de frapper le bord de la forme géométrique que vous avez choisie (c'est-à-dire les points du triangle, les coins du carré ou l'avant, l'arrière et les côtés du cercle).
- Si vous jouez avec un partenaire, le receveur assume un rôle de leader en indiquant par un signal où le ballon doit se déplacer.
- Le receveur peut tracer la forme de manière prévisible et imprévisible, ce qui est d'abord indiqué par des gestes de pointage du doigt. Au fur et à mesure que le jeu progresse, des indices plus subtils sont utilisés pour diriger la trajectoire de la balle, tels que des hochements de tête ou d'épaules directionnels.

### Modifications au jeu :

- **Utilisation de la manipulation** : Envoyer le ballon de différentes manières, c'est-à-dire lancer, lancer, frapper, donner un coup de pied, faire une passe rebondissante, etc. Le manipulateur peut être spécifique à un sport, comme un ballon de football ou de basket-ball. Le manipulateur peut être spécifique à un sport, comme un ballon de football ou de basketball.
- **Taille du manipulateur** : Le manipulateur peut être spécifique à un sport, comme un ballon de football ou de basket, afin de pratiquer une dynamique de jeu plus spécifique au territoire. Un poulet en caoutchouc ou un ballon en mousse peut être utilisé pour modifier la forme et le poids du manipulateur, en lui fournissant une variété de stimuli ou d'options pour progresser ou régresser.
- **Aire de jeu** : Variez la distance entre l'émetteur et le récepteur (c'est-à-dire indiquez trois distances de départ pour un jeu facile, modéré et avancé).
- **Chronométrage** : Variez le temps qui s'écoule entre le moment où la balle est envoyée et celui où elle est lâchée.

### Adaptations aux règles:

- **Rassemblement coopératif** : Comptez combien de fois de suite le ballon est envoyé et reçu avec succès.
- **Score de compétition** : Marquez un point si la balle est envoyée dans la zone ou la forme et n'est pas renvoyée.



Évaluation formative InterActive Function2Flow:

<b>Fonction</b>  (Conscience cinétique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le botteur est-il capable d'identifier où envoyer le ballon et d'aligner sa posture avec l'endroit où il veut que le ballon aille ?</li></ul>
<b>Forme</b>  (Conscience esthétique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le botteur est-il capable d'ajuster sa position, c'est-à-dire de se pencher, de tourner ou de tordre son corps (épaules, taille, hanches, mains) par rapport à l'endroit où il veut envoyer le ballon ?</li></ul>
<b>Sensation</b>  (Conscience kinesthésique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le botteur est-il capable de sentir le moment et la force nécessaires pour envoyer le ballon à l'endroit souhaité ?</li></ul>
<b>Flow</b>  (Conscience énergétique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le botteur est-il capable d'envoyer le ballon à son partenaire de manière à ce qu'il soit reçu et renvoyé avec facilité ?</li></ul>