

# Allez, les canards!

*Activité*

**Ressource:**

Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

**Année(s):** 7e 8e

**Cycle(s):** Intermédiaire

**Contexte :** Programme intra-muros

**Saison :** Printemps

## Aperçu de l'activité

Les participants évitent de se faire toucher dans ce jeu modifié de ballon-chasseur dans un environnement extérieur printanier.

Consultez la page de [Considérations en matière de sécurité](#) de la ressource Au-delà des murs : activités pour l'extérieur pour de plus amples renseignements sur les normes de sécurité, des considérations de sécurité au printemps et des consignes relatives aux aires et aux surfaces de jeu extérieures visant à assurer la sécurité des participants.

## Matériel

- 4 à 8 cônes
- 1 à 3 ballons peau d'éléphant
- 4 cerceaux

## Consignes pour le jeu

- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Établissez les limites de l'aire de jeu et expliquez-les aux participants.
- Placez les cerceaux pour former un carré au milieu de l'aire de jeu et délimitez l'aire de jeu en utilisant les cônes.
- Choisissez un participant qui sera le chasseur et demandez-lui de se placer au milieu des cerceaux.
- Demandez aux autres participants de se placer le dos au chasseur, tout en touchant du pied l'un des cerceaux.
- Le jeu commence lorsque le chasseur crie «Allez, les canards!» et les participants s'éloignent du chasseur en courant. Le chasseur envoie alors le ballon dans les airs au-dessus de sa tête, puis l'attrape et crie «Stop!». Le ballon doit être lancé plus haut que la hauteur des bras allongés au-dessus de la tête du chasseur.
- Les participants s'immobilisent. Le chasseur lance alors le ballon par-dessous ou le fait rouler pour tenter de toucher à un participant sous la ceinture. Les lancers par-dessus sont interdits. Lorsqu'un participant se fait toucher, il accumule une lettre (c.-à-d. C-A-N-A-R-D).
- Le premier participant qui accumule les lettres du mot «canard» est le prochain chasseur.

## Adaptations

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser le degré de difficulté et le plaisir pour les participants.

- Ajoutez des ballons pour améliorer les chances du chasseur et changez plus souvent le participant dans le rôle de chasseur (ou ajoutez des chasseurs).
- Demandez aux participants d'utiliser une variété de tracés ou de se déplacer de diverses façons en évitant de se faire capturer par le chasseur.
- Ajoutez des cerceaux et des chasseurs pour accroître le degré de difficulté pour les participants qui tentent d'éviter de se faire capturer.
- Subdivisez l'aire de jeu pour créer plus de jeux et accommoder plus de participants.

- Utilisez des ballons de différentes grosseurs.

## Modifications

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser l'inclusion et le plaisir de l'ensemble des participants.

- Pour les participants qui sont aveugles ou qui ont une déficience visuelle : demandez aux participants de se jumeler et de travailler ensemble pour éviter de se faire capturer.
- Pour les participants qui sont aveugles ou qui ont une déficience visuelle : lorsqu'ils sont le chasseur, demandez-leur de compter jusqu'à trois plutôt que de lancer et attraper le ballon. Le participant qui se trouve le plus près du chasseur doit répéter le mot « canard » jusqu'à ce que ce dernier fasse rouler le ballon dans sa direction pour le toucher.
- Pour les participants qui ont des problèmes de dextérité : permettez-leur de botter le ballon vers un canard; le ballon doit demeurer au sol en tout temps.