

Nom de l'activité

Échange +++ !

Survol

Activité structurée au gymnase, terrain

Niveau

Élémentaire ou secondaire

Installations

Gymnase ou autre aire d'activité appropriée

Matériel

Filets de volleyball, ballon de volleyball ou ballon de plage ou autre ballon en mousse

Sécurité

Consulter les renseignements dans la section *À propos des activités intra-muros* portant sur [la surveillance et la sécurité](#) pour de l'aide afin d'établir les rapports participants/surveillants et les règles de jeu pour cette activité.

Consignes :

- Diviser les participants également en équipes selon le nombre de terrains.
- Assigner un terrain à chaque équipe.
- L'animateur choisit un chiffre d'un à dix. Chaque équipe essaie de le deviner. Celle qui est le plus près prend possession du ballon.
- Au signal de l'animateur, l'équipe en possession du ballon fait le premier service en envoyant le ballon par-dessus le filet ou la ligne centrale sans qu'il touche au sol.
- L'équipe adverse fait contact avec le ballon une fois avant de le renvoyer par-dessus le filet ou la ligne centrale. Les élèves peuvent attraper et renvoyer le ballon en le passant ou faire une touche ou une manchette.
- La première équipe fait ensuite contact avec le ballon deux fois avant de le renvoyer à l'autre équipe. Celle-ci doit alors faire contact avec le ballon trois fois avant de le renvoyer.
- L'échange se poursuit en augmentant chaque fois le nombre de contacts requis avant de renvoyer le ballon.
- Si le ballon tombe par terre ou qu'il est envoyé hors limite, l'échange prend fin.
- Le jeu recommence par une passe.

Modifications et variations :

- Utiliser des filets de badminton qui sont plus bas pour les élèves plus jeunes et qui peuvent permettre le déroulement de plusieurs matchs simultanés selon le nombre de terrains dans le gymnase.
- Plutôt que d'utiliser des filets, établir une ligne centrale à l'aide de cônes, de ruban masqué ou d'autre matériel semblable.

ÉCHANGE +++ !

- L'activité peut être organisée comme « Le terrain du meneur ». Un terrain est désigné comme étant le terrain du meneur. Il pourrait aussi être nommé en honneur de la mascotte de l'école (p. ex., le terrain des Tigres). Les membres des équipes travaillent ensemble pour progresser dans l'aire de jeu en faisant le plus de passes possible sans que le ballon touche au sol ou sorte des limites de leur côté du terrain. L'équipe gagnante se rapproche du terrain du meneur, tandis que l'autre équipe s'en éloigne.

Notes à l'intention du surveillant :

- Pour favoriser l'inclusion, on peut ajouter des membres à chaque équipe ou jouer à l'extérieur où il sera possible de créer plus de terrains avec des cônes ou d'autres objets du genre.
- Assigner un terrain à trois équipes. Les membres d'une équipe demeurent sur les lignes de côté et encouragent les autres équipes. Après chaque point, l'équipe gagnante demeure sur le terrain et les deux autres équipes changent de place ; les équipes peuvent aussi changer de place en sens horaire après un nombre préétabli de rondes.
- Pour différentes façons de modifier des activités selon l'âge ou les habiletés des participants ou pour favoriser l'inclusion, consulter [l'étape 3 : Élaborer et mettre en œuvre votre plan d'action](#).

Ophea. (2018). *Au jeu ! 200 idées actives*. URL : <https://carrefourpedagogique.ophea.net/activites/au-jeu-200-idees-actives>