

Jeu OMNIKIN® Poison

Objectifs

- Susciter la participation active de tous les élèves et promouvoir l'activité physique par le biais d'un jeu dynamique.
- Développer la présence au jeu et les aptitudes des élèves en matière de prise de décision par le biais de l'activité physique.
- Promouvoir l'esprit d'équipe et le franc-jeu en responsabilisant les individus quant au rôle et au comportement de chacun en situation de compétition physique.

But

Devenir le seul survivant... Ce qui veut dire qu'éventuellement, tous les autres devront être « empoisonnés » !

Matériel

- 1 ensemble de 3 ballons OMNIKIN® Poison (de trois couleurs différentes)
- 5 à 6 objets, comme des matelas de sol, dispersés à travers la surface de jeu pour faire office d'abris (optionnel)

Aménagement physique

Utilisez une ligne ou les murs en guise de limites de la surface de jeu et installez des abris à l'aide des matelas de sol placés en position debout. Déterminez une zone (hôpital) dans laquelle les joueurs éliminés pourront patienter une fois qu'ils auront été empoisonnés ou qu'ils auront commis une faute.

Description

Dans ce jeu, vous n'avez pas de coéquipiers; vous vous mesurez à tous les autres joueurs en vue d'être le seul survivant ! Une fois les joueurs dispersés sur le terrain, la mise au jeu a lieu lorsque le professeur lance les ballons dans les airs en criant « Poison ! ». Les joueurs se font alors compétition en vue de devenir le seul survivant en utilisant les ballons OMNIKIN® de façon à « empoisonner » tous leurs adversaires sans commettre de faute.

Jeu OMNIKIN® Poison

Empoisonnement

Si vous êtes empoisonné par un autre joueur, vous devez vous rendre à l'hôpital et y rester tant que ce joueur n'a pas été empoisonné ou n'a pas commis une faute.

Règlements concernant l'empoisonnement

Coup franc : Lorsqu'un joueur vise directement un autre joueur, le ballon touchant ce dernier avant d'atteindre le sol, un obstacle ou un autre joueur, et que le joueur atteint n'attrape pas le ballon correctement. Le joueur touché est alors considéré « empoisonné ».

Attraper franc : Lorsqu'un joueur vise directement un autre joueur, et que ce dernier attrape le ballon avant qu'il atteigne le sol, un obstacle ou un autre joueur. Le joueur lanceur est alors considéré empoisonné.

Marquage (*tagging*) : Lorsqu'un joueur en possession du ballon touche à un autre joueur avec ce dernier. Le joueur touché est alors considéré empoisonné.

Fautes

Pendant la partie, des fautes se produiront. Les joueurs qui auront commis ces fautes devront se retirer à l'hôpital pendant 30 secondes (minutées par les fautifs). Le décompte des 30 secondes débutera lorsque le joueur fera son entrée à l'hôpital.

Déplacements

Une fois qu'un joueur s'est emparé du ballon, il a le droit de dribbler avec celui-ci tant qu'il reste en contact avec le sol. Quand le joueur saisit le ballon dans ses mains, il ne peut plus marcher tant qu'il est en possession du ballon.

Fautes liées aux déplacements

Marcher : S'emparer du ballon et se déplacer avec, ou se déplacer avec le ballon sans dribbler sur le sol.

Double dribbler : Dribbler au sol avec le ballon, le saisir entre ses mains puis le relâcher au sol pour recommencer à le faire rouler.

Jeu OMNIKIN® Poison

Ballon

Une fois qu'un joueur s'est emparé du ballon, il a 10 secondes pour s'en servir et personne ne peut tenter de le lui enlever.

Lorsqu'un joueur s'est emparé d'un ballon et fait un lancer ou du marquage, il ne peut retoucher à ce ballon tant qu'il n'a pas touché à un ballon d'une autre couleur. (Prenez garde aux ricochets !)

En aucun temps un joueur ne peut-il être en contact avec deux ballons à la fois.

Fautes liées au ballon

10 secondes : Avoir un ballon en sa possession pendant plus de 10 secondes.

Faute de couleur : Être à nouveau en contact avec un ballon d'une même couleur sans avoir entre-temps touché à un ballon d'une autre couleur.

Faute du double ballon : Être en contact avec deux ballons à la fois.

Coup à la tête : Si un ballon est lancé et que la première chose qui se produit est qu'il frappe la tête de quelqu'un, le joueur qui a lancé le ballon et celui qui a été frappé sont tous deux retirés.

Note : La personne qui a lancé doit toujours s'assurer que celle qui a été frappée aille bien.

Jeu OMNIKIN® Poison

Situations particulières

Si deux joueurs sont empoisonnés par le même jeu (par exemple, si deux joueurs lancent l'un vers l'autre et se frappent l'un l'autre), ils sont tous deux considérés comme ayant commis une faute.

Si un joueur est empoisonné et commet une faute au même moment, seule la faute compte.

Exemple : Un joueur qui tiendrait un ballon et recevrait un coup franc d'un autre ballon serait considéré comme ayant commis une faute du double ballon; il irait à l'hôpital pour 30 secondes, plutôt que d'attendre d'y retourner lorsque l'autre joueur serait éventuellement empoisonné.

L'esprit sportif et le respect des règlements sont indispensables! Les comportements malveillants, d'intimidation, de bravade ou d'agressivité ne seront pas tolérés et les joueurs qui les adopteront seront exclus du jeu.

Adaptations et variantes

Pour agrémenter l'expérience de jeu, des adaptations ou variantes du jeu sont possibles. En voici quelques exemples...

Récupération active

Lorsqu'un joueur commet une faute, au lieu de simplement aller s'asseoir à l'hôpital pendant 30 secondes, il doit faire 30 sauts à écarts, 10 « push-ups », 10 sauts pieds groupés ou toute autre combinaison d'exercices.

Lorsqu'un joueur est empoisonné, il doit maintenir une position jusqu'à ce que son empoisonneur soit retiré, par exemple se mettre en position de chaise adossé au mur, s'accroupir, se tenir sur un pied, faire la planche ou toute autre idée que vous pourriez avoir.

Le parfait joueur défensif

Donnez un chronomètre à un joueur et donnez-lui pour objectif de rester vivant aussi longtemps que possible sans toutefois empoisonner quelqu'un.

Vies supplémentaires

Pour les grands groupes, chaque joueur pourrait avoir une « vie supplémentaire » qu'il pourrait utiliser à tout moment pendant une partie après avoir été empoisonné.

Conception du jeu : Brian Skilling brian_skilling@yarmouthschools.org

Révision des règlements : Pierre-Julien Hamel