



Équipements	Une variété d'équipements ou de pièces détachées (par exemple : boîtes, bâtons, souches, cônes, cailloux, cercles en polymère, foulards, etc.), un tapis de gymnastique ou un grand morceau de carton
Objectif(s) pédagogique(s)	Identifier et s'exercer aux habiletés de travail d'équipe; adopter une conduite positive empreinte de respect de soi-même et d'autrui.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Assurez-vous que seulement les bâtisseurs/bâtisseuses désigné(e)s touchent les équipements de construction lors de reconstituer la structure. Rappelez aux élèves l'importance de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns avec les autres. Nettoyez et désinfectez les équipements avant et après l'activité.

Stratégie d'enseignement inversé (facultative)

Dans une classe inversée, l'élève étudie, de manière autonome, la partie notionnelle du cours en amont de sa phase dirigée, consacrée pour l'essentiel à des exercices d'application menés par l'enseignant. Les élèves sont invités à maîtriser la découverte, la compréhension, et la rétention des contenus, puis le temps en classe est consacré à la mise en application, l'analyse, la synthèse, ou l'évaluation des contenus.

Avant de passer à la mise en pratique de l'activité durant le temps en classe, créez une vidéo à passer pour les élèves ou un document écrit à leur distribuer expliquant les différentes dimensions du travail en équipe dans un contexte d'éducation physique (par exemple : résolution de problèmes, communication, rétroactions, règlement de différends, etc.). Encouragez les élèves à utiliser l'espace et les équipements disponibles pour jouer un jeu actif, axé sur le travail en équipe, avec un(e) partenaire ou un/des membres de sa famille (par exemple : passer un ballon ou une balle autant de fois que possible sans laisser l'objet toucher au sol, etc.). Demandez aux élèves de réfléchir aux différentes dimensions du travail en équipe qu'ils viennent de mettre en application dans leur jeu.



Description de l'activité

Au centre du terrain ou de l'aire de jeu, utilisez 6 articles, équipements ou pièces détachées pour façonner une maquette, en empilant les articles ou les aménageant sur le sol dans un motif particulier. Utilisez un tapis de gymnastique ou un grand morceau de carton pour cacher la création des élèves.

Divisez les élèves en groupes de quatre et demandez aux groupes de se tenir à distance les uns des autres, dans l'aire de jeu. Chaque groupe doit avoir sa propre pile d'équipements/articles divers devant lui. Chacune de ces piles doit contenir, entre autres, les mêmes articles que vous venez d'utiliser dans la création de votre maquette. Rappelez aux élèves les différents éléments fondamentaux du travail d'équipe (par exemple : résolution de problèmes, communication, rétroactions, règlement de différends, etc.) et tenez une conversation avec eux sur les qualités d'un(e) bon(ne) coéquipier/coéquipière. Si vous utilisez la stratégie d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en pratique les théories ou compétences qu'ils auront apprises ou révisées à propos du travail d'équipe.

Une personne dans chaque groupe est désignée comme coureur/coureuse, et les autres membres du groupe sont les bâtisseurs et bâtisseuses. On attribue à chaque bâtisseur/bâtisseuse jusqu'à deux équipements/articles/pièces qu'il ou elle a le droit de toucher. Sur votre signal, le coureur/la coureuse se rend derrière le tapis de gymnastique/morceau de carton pour regarder, examiner, et mémoriser la maquette. Ensuite, il ou elle rentre dans son groupe et donne une description verbale de ce qu'il ou elle vient d'observer. Les bâtisseurs et bâtisseuses travaillent ensemble pour reconstituer la maquette en posant leurs pièces respectives pour créer la structure. Une fois que le groupe se sent confiant de sa maquette, il peut interpeler l'enseignant(e) pour lui demander d'en vérifier la correspondance. L'enseignant(e) peut indiquer son approbation, ou bien inviter le coureur/la coureuse à aller jeter à nouveau un coup d'œil sur la maquette originale puis revenir expliquer au groupe les modifications qui s'imposent. Le coureur/la coureuse peut répéter l'exercice autant de fois que nécessaire afin de transmettre les détails aux autres membres du groupe. Une fois que les groupes auront complété l'exercice, créez une nouvelle maquette à partir des mêmes pièces, et invitez les groupes à répéter l'exercice. Dans la mesure du possible, attribuez le rôle de coureur/coureuse à un(e) élève différent(e) à chaque nouvelle ronde. Veillez à nettoyer et désinfecter les équipements après chaque ronde. Pour mettre les élèves au défi, demandez aux coureurs/coureuses d'utiliser différents types de mouvements pour faire la navette (par exemple, marcher comme un crabe, galoper, sautiller, sauter, etc.) ou de se limiter seulement aux indices non-verbaux pour communiquer avec les bâtisseurs/bâtisseuses.

Compétences d'éducation physique



BOUGER

Les élèves développeront leurs habiletés psychomotrices et apprendront des tactiques et des stratégies pour faciliter 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 du processus d'apprentissage dans un contexte d'éducation physique. Pensez à poser aux élèves les questions de réflexion suivantes, et discutez des réponses avec eux.

- *Qu'est-ce que toi et les membres de ton groupe avez dû faire pour coopérer et collaborer dans la création de votre maquette?*
- *Quel est l'aspect le plus difficile du rôle de coureur/coureuse? Et du rôle de bâtisseur/bâtisseuse?*



Considérations sur l'inclusion

Il est possible de modifier une variété de dimensions de l'activité afin de favoriser la participation de tous et de toutes. À l'étape de planification, réfléchissez aux mesures que vous pourriez prendre pour favoriser l'inclusion, et les adaptations qui pourraient être apportées aux activités pour assurer la pleine participation de tous les élèves. Le cadre STEP propose des modifications aux dimensions suivantes de l'activité : site, tâche, équipements, et participants.

S	T	E	P
Surface	Tâche	Équipement	Participants
Compléter l'activité dans un espace où il y a un minimum de distractions.	Attribuer le rôle de coureur/coureuse à plus d'un élève dans chaque groupe.	Lorsqu'ils jouent le rôle de coureur/coureuse, les élèves suivent une ligne tactique (par exemple, une corde ou un cordon posé sur la terre).	Augmenter ou réduire le nombre d'élèves dans chaque groupe.



Observation des objectifs pédagogiques

Tenez compte des points suivants lors d'observer l'apprentissage des élèves :

- Est-ce que les élèves réussissent à communiquer d'une manière appropriée les uns avec les autres?
- Est-ce que les élèves réussissent à travailler ensemble vers la réalisation d'un but commun?
- Est-ce que les élèves font preuve d'un esprit de coopération?