



Équipements	Un sac de fèves par élève
Objectif(s) pédagogique(s)	Mettre en pratique les capacités de pensée créative, et exécuter une variété de mouvements dans l'intervalle entre l'envoi et la réception d'un objet.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns des autres. Nettoyez ou 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 ou un document à distribuer aux élèves soulignant l'importance de savoir combiner différentes compétences locomotrices, et expliquez l'idée qu'on va se mettre au défi pour trouver de nouvelles façons de bouger avec de telles séquences. Invitez les élèves à utiliser une balle ou un objet similaire (par exemple, une paire de chaussettes, un ourson, etc.) et inventer autant de façons que possible pour envoyer l'objet et l'attraper. Encouragez les élèves à activer différentes parties du corps pour faire le lancer, et à réfléchir aux mouvements qu'ils pourraient faire lorsque l'objet est dans l'air, et les différentes parties du corps qu'ils pourraient utiliser pour attraper l'objet.



Description de l'activité

Si vous utilisez la stratégie d'enseignement inversé, invitez les élèves à décrire les mouvements qu'ils auront pratiqués en amont de la classe. Si vous n'utilisez pas la stratégie d'enseignement inversé, donnez à chaque élève un sac de fèves et demandez aux participants de trouver un endroit sécuritaire, éloignés les uns des autres. Mettez les élèves au défi pour inventer autant de façons que possible pour envoyer le sac et l'attraper. Encouragez les élèves à activer différentes parties du corps pour faire le lancer, et à réfléchir aux mouvements qu'ils pourraient faire lorsque l'objet est dans l'air, et les différentes parties du corps qu'ils pourraient utiliser pour attraper l'objet.

Divisez les élèves en groupes de 4 et demandez aux membres de chaque groupe de se mettre en file indienne dans une partie de l'aire de jeu. Chaque groupe tient une discussion en vue d'attribuer à chaque membre l'une ou l'autre des manœuvres suivantes à faire avec son sac de fèves (une manœuvre par élève):

- Passer le sac entre les jambes et l'attraper
- Attraper le sac derrière le dos
- Tourner sur soi-même et attraper le sac
- Poser le sac de fèves sur un de ses pieds, soulever le pied et attraper le sac dans les mains

Sur votre signal, les groupes se mettent aux relais : la première personne dans chaque groupe exécute sa manœuvre. Une fois qu'elle aura terminé, la deuxième personne exécute la sienne, et ainsi de suite. Si, au bout de trois essais, un(e) élève ne réussit pas sa manœuvre, la personne suivante prend son tour, mais le/la participant(e) précédent(e) peut continuer d'essayer de réaliser sa manœuvre. Réglez un compte à rebours de 3 minutes et demandez aux groupes de compter combien de fois chaque personne dans la file complète sa manœuvre. Au bout de 3 minutes, demandez aux groupes de changer de manœuvre de telle sorte que chaque élève en fait une nouvelle. Réglez à nouveau un compte à rebours de 3 minutes, et les groupes comptent encore une fois combien de manœuvres sont complétées par chaque membre du groupe. Au terme de plusieurs rondes, invitez les élèves à partager leurs idées de manœuvres avec la classe dans son ensemble, puis invitez les groupes à essayer les nouvelles idées pour quelques rondes de plus.

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.

- Laquelle des manœuvres as-tu trouvée la plus facile? La plus difficile?
- Comment est-ce que toi et les membres de ton groupe avez travaillé ensemble pour décider qui allait faire quelle manœuvre?



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	Surface	T	Tâche	E	Équipement	P	Participants
	Affectez les élèves dans des espaces différents pour faire l'activité, de telle façon que vous pouvez toujours les surveiller tous (par exemple, la moitié de la classe est dans le corridor et l'autre moitié est dans la salle de classe).		Les élèves lancent leurs sacs de fèves sur une variété de cibles plutôt que d'exécuter une manœuvre.		Les élèves peuvent utiliser une grande balle en mousse pour exécuter leur manœuvre.		Les élèves participent individuellement et comptent chacun(e) le nombre de manœuvres ils peuvent exécuter durant une période de 2 minutes.



Observation des objectifs pédagogiques

Voici des exemples de questions à vous poser pour évaluer la réalisation des objectifs pédagogiques :

- Est-ce que l'élève réussit à exercer ses capacités de pensée créative et inventer au moins une manœuvre?
- Est-ce que l'élève réussit à exécuter au moins une manœuvre?
- Est-ce que l'élève réussit à mettre en pratique ses capacités décisionnelles dans le contexte du groupe lorsqu'on attribue les manœuvres à exécuter pour chaque nouvelle ronde?

Lien avec l'apprentissage d'EPS à la maison

Les élèves peuvent être invités à faire chez eux l'activité suivante d'apprentissage d'EPS à la maison; cette même activité pourrait être modifiée pour une application en salle de classe, à titre de complément des activités pédagogiques prévues.

[Envoi spécial](#)