

Équipements	Ruban adhésif pour le sol ou du papier, une ficelle ou une corde, 2 gobelets en plastique, une canette, un balai (ou un autre type de bâton)
Résultat(s) d'apprentissage	Développer les compétences de travail en équipe en jouant un jeu de tir sur cible où on roule et attrape un objet avec un partenaire.

Description

Vérifiez qu'il y a suffisamment d'espace pour faire l'activité, et écartez les objets ou obstacles qui pourraient poser un danger. Pour faire cette activité, il faut avoir deux participant(e)s.

Créez une cible circulaire en découpant une feuille de papier ou en collant des morceaux de ruban adhésif sur le sol pour former un cercle. La cible devrait avoir un cercle intérieur et un cercle extérieur. La cible représente la maison dans un jeu de curling.

Posez la corde ou la ficelle sur le sol pour définir une ligne de départ à une distance d'environ 3-4 mètres des cercles. Posez les deux gobelets en plastique à une distance d'environ un mètre de la ligne de départ, de chaque côté de l'aire de jeu. Posez la canette à même la ligne de départ et le bâton près d'un des gobelets en plastique.

Un des partenaires se met à la ligne de départ pour rouler la canette vers la maison. L'autre partenaire doit faire arrêter la canette dans les cercles en se servant du bâton, cependant ce partenaire doit attendre que la canette dépasse les gobelets avant de pouvoir ramasser le bâton.

Le joueur/la joueuse qui tient le bâton peut faire arrêter la canette seulement en touchant la face supérieure de la canette. Si la canette s'immobilise dans le cercle extérieur ou sur son pourtour, les partenaires cumulent 1 point. Si la canette aboutit dans le cercle intérieur ou sur son pourtour, les partenaires cumulent deux points.

Les deux partenaires changent de rôle après chaque lancer, et ils doivent travailler ensemble pour cumuler 21 points.

Compétences d'éducation physique



BOUGER

Les élèves développeront leurs habiletés psychomotrices et apprendront des tactiques et des stratégies pour faire 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 de l'apprentissage d'une activité physique. Pensez à poser les questions de réflexion ci-dessous à l'enfant et discutez des réponses avec les enfants.

- *Comment est-ce que toi et ton/ta partenaire avez communiqué pour faire l'activité et réussir les tirs?*
- *De quelles façons est-ce que toi et ton/ta partenaire vous avez appuyés mutuellement en faisant cette activité?*



Considérations sur l'inclusion

Il est possible d'apporter des modifications à divers éléments d'une activité donnée pour encourager la participation de tous et de toutes. Lorsque vous planifiez vos activités, pensez aux moyens pour encourager la participation de tous et de toutes, et aux modifications que vous pourriez instaurer afin d'adapter les activités. Le cadre STEP propose des modifications aux aspects suivants de l'activité – surface, tâche, équipement, et participants.

S Surface	T Tâche	E Équipement	P Participants
Réduire la distance entre la ligne de départ et la cible.	À tour de rôle, les joueurs/joueuses envoient un objet sur la cible en utilisant la méthode d'envoi qu'ils trouvent la plus confortable. Les joueurs/joueuses travaillent ensemble pour cumuler 21 points.	L'enfant utilise un instrument pour pousser ou faire rouler la canette vers la cible.	Avec la permission de l'enfant, utilisez des indices physiques pour manipuler le bras de l'enfant et tracer le mouvement de lancer en dessous.