



Équipements	Des pelles à neige, des seaux, des nouilles de piscine, des sacs de fèves, un hula-hoop par groupe de 5-6 élèves
Objectif(s) pédagogique(s)	S'exercer à l'intelligence tactique, la résolution de problèmes, et les compétences de communication et de coopération dans le cadre d'un jeu d'invasion/de territoire.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns des autres. Si vous utilisez des équipements partagés, nettoyez et désinfectez les équipements avant et après l'activité et au terme de chaque tour.

### 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 à distribuer faisant le point sur les tactiques associées aux jeux d'invasion/de territoire (par exemple, conserver la possession, attaquer ou défendre le but, se déplacer afin d'être bien placé pour recevoir un lancer, etc.). Encouragez les élèves à demander l'aide d'un membre de leur famille pour mettre en pratique certaines des tactiques et utilisant une balle ou un objet similaire (par exemple, une paire de chaussettes).



## Description de l'activité

Avec la classe dans son ensemble, révisez et mettez en pratique les tactiques associées aux jeux d'invasion/de territoire (par exemple, conserver la possession, attaquer ou défendre le but, se déplacer afin d'être bien placé pour recevoir un lancer, etc.). Si vous utilisez une approche d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en application les notions qu'ils auront apprises ou révisées en amont de l'activité.

Divisez les élèves en équipes d'environ 5-6 personnes. Donnez à chaque groupe 5-10 sacs de fèves qui représentent le « trésor » : assurez-vous que chaque groupe en reçoit une quantité égale. Donnez aux groupes le temps qu'il faut pour construire un fort de neige en vue de protéger aussi bien que possible leur trésor (sacs de fèves); avisez-les qu'il est interdit d'enfourer le trésor.

Donnez à environ la moitié des membres de chaque groupe une nouille de piscine. Ces élèves vont jouer le rôle d'Attrapeurs en utilisant leurs nouilles de piscine pour attraper les élèves des équipes adverses qui essaient de voler le trésor dans leur fort. Les élèves qui n'ont pas une nouille de piscine sont les Robins des bois, qui parcourent l'aire de jeu en vue de fouiller les forts des groupes adverses et essayer de dérober le trésor, une pièce à la fois, et le rapporter dans l'enceinte de leur propre fort, sans être attrapés par un Attrapeur adverse. Les Robins des bois doivent poser les trésors volés dans le « coffre » désigné de son équipe (un hula-hoop). Une fois que le trésor volé est placé dans le coffre, il doit y rester. Les Robins des bois ne peuvent pas être attrapés quand ils sont dans le hula-hoop de leur équipe. Déterminez avec l'ensemble des participants à quelle proximité les Attrapeurs peuvent se tenir de leur fort de neige et, au besoin, posez une corde sur la terre autour de chaque fort pour indiquer les limites que les attrapeurs ne doivent pas franchir. Si un Robin des bois est attrapé, il ou elle doit courir dans une aire désignée et compléter une tâche (par exemple, 5 sauts avec écarts, 5 flexions des jambes, 5 sauts à la verticale, etc.) avant de rejoindre la partie.

Si un Robin des bois tient une pièce de trésor lorsqu'il ou elle est attrapé(e), il/elle doit lever un bras au-dessus de la tête et le tenir levé tout en retournant dans le fort de neige que l'élève vient de fouiller, pour y remettre le trésor, puis se rendre à l'aire d'exercice pour faire la tâche avant de rejoindre la partie. L'objectif pour les équipes est de travailler ensemble en vue de cumuler autant de pièces de trésor que possible dans leur fort, tout en protégeant au mieux leurs propres trésors contre le vol.

La partie se termine lorsque tous les objets auront été volés ou au bout d'une certaine période de temps. On peut faire plusieurs tours de ce même jeu, pour permettre aux élèves de changer de rôle.

## 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.



### RESENTIR

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.

- Quelles stratégies as-tu utilisées comme Robin des bois? Et comme Attrapeur?
- Quelles modifications pourrait-on faire pour rendre cette activité plus difficile?



## 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
	Utiliser un espace extérieur où il y a un minimum de distractions.		L'objectif du jeu est d'être le premier groupe à déposer tous ses objets dans les forts de neige adverses. On peut transporter seulement un objet à la fois.		Utiliser de plus grands objets comme «trésor».		Diviser la classe en deux ou trois groupes pour compléter l'activité.



### Observation des objectifs pédagogiques

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

- Lors de participer à l'activité, est-ce que l'élève fait preuve d'une aptitude à travailler en équipe, et de qualités sociales telles que la coopération et la communication?
- Lors de participer à l'activité, est-ce que l'élève fait preuve d'intelligence tactique?
- Est-ce que l'élève joue de façon respectueuse des règles et des autres participants?

### 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.

Champ de force