

Équipements	10-12 articles mous (par exemple, des paires de chaussettes, des ours en peluche, des balles molles), un marqueur au sol plat (par exemple, une assiette en carton, un morceau de carton), une corbeille à linge, un chronomètre
Résultat(s) d'apprentissage	S'exercer à parcourir l'espace et faire une activité de jeu au champ.

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 au moins deux participant(e)s.

Placez la corbeille à linge remplie de 10-12 articles mous quelque part dans l'aire de jeu pour représenter le marbre. Prévoyez suffisamment d'espace autour du marbre pour permettre de lancer les objets mous jusqu'aux limites de l'aire de jeu. Posez le marqueur au sol dans l'aire de jeu, à proximité du marbre, pour représenter le premier but.

Un(e) joueur/joueuse se tient près de la corbeille à linge et l'autre se tient dans l'aire de jeu. Celui ou celle qui se tient près de la corbeille crie « Vente- débarras ! », lance le chronomètre, et commence à lancer les articles, une à une, dans l'aire de jeu. Celui/celle qui se trouve dans l'aire de jeu se déplace pour ramasser chaque article aussi vite que possible et les poser à côté du marqueur au sol. Il faut ramasser les articles un à la fois, et les poser à côté du marqueur au sol. Il est permis d'attraper les articles au vol.

Une fois que tous les articles auront été ramassés et empilés, on arrête le chronomètre. Les joueurs/joueuses changent de rôle pour voir qui peut obtenir le chrono le plus rapide. S'il y a plus de deux participant(e)s, on maintient un lanceur, et les autres participant(e)s travaillent ensemble pour ramasser les objets lancés : chaque objet doit être passé parmi tous les receveurs avant d'être posé à côté du marqueur au sol.

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.

- *Lorsque tu ramassais les articles lancés dans l'aire de jeu, quelles stratégies as-tu utilisées pour les ramasser aussi rapidement que possible?*
- *Comment pourrait-on modifier cette activité pour la rendre plus facile du point de vue de la personne qui ramasse? Et pour la rendre plus difficile?*



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 les dimensions de l'aire de jeu.	On lance les objets un à un et attend que chacun soit posé près du marqueur au sol avant de lancer l'objet suivant.	Fixer des cordes ou des ficelles sur le sol avec du ruban adhésif; l'enfant peut suivre de cette ligne tactile pour aller ramasser les différents objets. Veiller à ce que tous les objets soient placés le long des lignes tactiles.	Une personne aide l'enfant en lui donnant des indices verbaux et gestuels.