



Équipements	Un sac de pois pour chaque élève, un cône pour chaque élève
Objectif(s) pédagogique(s)	La précision lors de viser et de lancer; travailler avec les camarades de classe pour définir les conditions de jeu.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves de toucher seulement leur propre sac de pois et leur propre cône. Rappelez également aux élèves le besoin de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns avec les 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 préparez des instructions écrites à distribuer aux élèves donnant un tour d'horizon de la précision au lancer. Invitez les élèves à réfléchir à différentes conditions à appliquer au lancer (par exemple, faire trois sauts groupés avant de lancer, prendre une longue respiration avant de lancer, etc.). Si les élèves ont accès aux équipements et à un espace adéquat, encouragez-les à mettre en pratique les différentes conditions qu'ils viennent de suggérer lors de lancer un ballon vers une cible. Si les élèves n'ont pas accès aux équipements ou à un espace adéquat, ils peuvent s'exercer à lancer un objet mou (par exemple, une balle en mousse, des chaussettes roulées en balle, un ourson en peluche, etc.) vers une cible fixée sur le mur ou posée sur le sol, dans un espace sécuritaire auquel ils ont accès.



## Description de l'activité

Divisez les élèves en groupes de trois et distribuez à chaque élève a sac de pois et un cône. Jumelez chaque groupe de trois élèves avec un autre trio. Choisissez un point de repère dans une aire de jeu sécuritaire (par exemple, un arbre, une ligne sur le sol, etc.) et demandez aux groupes de se mettre en file perpendiculaire, en face du point de repère. Chaque élève place son cône à 1-2 mètres de l'endroit où il ou elle se tient, de telle sorte que tous les six les élèves se tiennent à une distance équivalente de leur cône.

Avec le groupe dans son ensemble, révisez et pratiquez les techniques de lancer de précision, et définissez ensemble les conditions qui seront appliquées au jeu (par exemple, faire trois sauts groupés avant de lancer, prendre une longue respiration avant de lancer, etc.). Dans un contexte d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en pratique les théories et informations qu'ils auront apprises en amont de l'activité.

Invitez chaque groupe de six à sélectionner une technique particulière pour lancer le sac de pois (par exemple, lancer en dessus, lancer en dessous, etc.) et une condition qui sera applicable juste avant de lancer (par exemple, tourner en rond à trois reprises avant de lancer, tous les joueurs doivent se taire lorsque quelqu'un lance, etc.) pour chaque ronde. Sur votre signal, chaque groupe de trois élèves travaille ensemble dans un relais en vue de terminer avant le trio adverse. Le premier élève de chaque groupe lance son sac de pois vers son cône en employant la méthode de lancer choisie. Les autres élèves dans le groupe choisissent un mouvement continu, comme courir sur place, slalomer latéralement, ou sauts avec écarts, et ils font ce mouvement en permanence, jusqu'à ce que ce soit leur tour de lancer. Lorsque le premier élève frappe ou renverse son cône avec son sac de pois, il ou elle sprinte vers le point de repère puis revient à sa place à pas de course. Dès son retour à son cône, le deuxième membre du groupe peut commencer à lancer son sac de pois vers son cône, et le premier membre du groupe se joint aux autres en faisant le mouvement indiqué. Les groupes jouent jusqu'à ce qu'un des groupes ait renversé ou frappé tous ses cônes, et tous les membres aient fait la course navette au point de repère. Pour la ronde suivante, les groupes choisissent une nouvelle méthode de lancer et une nouvelle condition qui précède le lancer. Les groupes pourraient également choisir différents moyens de locomotion pour la course navette vers le point de repère (par exemple, fente en marchant, sauts en longueur, etc.).

## 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.

- De quelle(s) façon(s) est-ce que ton lancer a été affecté par l'exigence d'effectuer un mouvement continu avant de lancer?
- Quelles conditions de jeu est-ce que ton groupe a utilisées? Lesquelles ont été les plus difficiles? Et les plus faciles?



## 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
	Réduire la distance de lancer vers le cône ou la distance de déplacement vers le point de repère.		Les élèves emploient la méthode d'envoyer qui leur procure le plus de succès pour envoyer un objet donné vers une cible.		Les élèves se servent d'une rampe et roulent une balle dans une boîte tournée à l'envers, ou dans un sac en papier posé sur le sol.		Les élèves participent individuellement à l'activité et comptent combien de fois ils frappent ou renversent leur cône durant un intervalle prédéfini.



### Observation des objectifs pédagogiques

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

- Est-ce que l'élève parvient à faire preuve de créativité lors de choisir les mouvements pour les membres de son groupe?
- Est-ce que l'élève parvient à renverser son cône, soit avec une technique de lancer en dessus, soit avec une technique de lancer en dessous?
- Est-ce que l'élève parvient à démontrer les techniques et habiletés correctes pour chaque mouvement désigné que le groupe choisit?

### 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.

Lancer et accrocher