



Équipements	Équipements au choix de l'élève
Objectif(s) pédagogique(s)	Choisir une tactique de jeu, créer un jeu pour s'exercer à la tactique, et évaluer le jeu et apporter les modifications qui s'imposent.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves de ne pas partager les équipements, ou de nettoyer et désinfecter les équipements avant de les partager. 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 chaque utilisation.

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 pour expliquer et/ou réviser différentes approches et tactiques de jeu avec (par exemple, la précision dans un jeu de tir sur cible, l'emplacement ou le positionnement d'un objet dans un jeu de frapper/jeu au champ, attaquer le but dans les jeux de territoire/d'invasion, etc.). Donnez des exemples de jeux que les élèves auront joués qui mettent en œuvre telle ou telle tactique, et invitez les élèves à réfléchir aux différents sports et activités qu'ils aiment, et les tactiques qui s'y emploient.



Description de l'activité

Expliquez ou révisez les différentes tactiques de jeu avec les élèves : par exemple, la précision dans un jeu de tir sur cible, l'emplacement ou le positionnement d'un objet dans un jeu de frapper/jeu au champ, attaquer le but dans les jeux de territoire/d'invasion, 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 les élèves à consulter la liste ci-dessous et choisir une approche de jeu et une tactique s'y rapportant, pour ensuite créer un jeu original et le partager avec leurs camarades de classe. Chaque élève doit élaborer des règles pour son jeu et choisir parmi les équipements disponibles. Encouragez les élèves à utiliser le moins d'équipements que possible dans la création de leur jeu. En plus, les équipements utilisés dans leurs jeux ne doivent pas être partagés (sauf si l'échange se fait avec les pieds) et les jeux doivent respecter les consignes applicables de distanciation physique. Les élèves présentent leurs jeux à leurs camarades de classe, écoutent les rétroactions, et modifient leur jeu en conséquence. En petits groupes, les élèves jouent les jeux qu'ils viennent d'inventer.

- **Jeux à cibles** – viser/lancer avec précision (la routine pour préparer le tir, la régularité, la modification de l'effort), éviter les obstacles, défendre l'espace
- **Jeux de frapper et de jeu au champ** – l'emplacement d'un objet sur le terrain, botter ou frapper avec précision, se déplacer dans l'espace, courir en vue de marquer des points, couvrir les buts
- **Jeux à filet et au mur** – maintenir un échange, défendre l'espace, se préparer à attaquer, attaquer les espaces dégagés, défendre contre une attaque
- **Jeux de territoire et d'invasion** – conserver la possession, esquiver les défenseurs, attaquer le but, défendre l'espace, regagner la possession

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.

- À quels facteurs as-tu pensé lors d'élaborer les règles et les stratégies pour ton jeu, dans le contexte de la tactique choisie?
- Qu'est-ce que tu as fait pour évaluer ton jeu? Quelles modifications as-tu apportées suite à cette évaluation?



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	T	E	P
Surface	Tâche	Équipement	Participants
Faire l'activité dans un endroit où il y a peu de distractions.	Fournir aux élèves un jeu existant et les inviter à y apporter des modifications pour en augmenter ou réduire la complexité.	Les élèves choisissent comment modifier ou adapter l'équipement utilisé dans leur activité.	Les élèves font l'activité avec un partenaire.



Observation des objectifs pédagogiques

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

- Est-ce que l'élève qui crée le jeu sait employer des termes et un vocabulaire pertinent et clair pour expliquer le jeu à ses camarades?
- Est-ce que l'élève qui crée le jeu sait démontrer et enseigner clairement le jeu à ses camarades?
- Est-ce que les élèves qui participent à cette activité encadrée par un élève parviennent à démontrer les techniques et habiletés correctes pour participer à l'activité choisie?

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.

[Mettre le «je» en jeu](#)