

Équipements	Deux foulards ou chiffons
Résultat(s) d'apprentissage	S'exercer aux stratégies et tactiques de jeu pour arracher un objet à un adversaire tout en veillant à protéger son propre objet.

Description

Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour faire l'activité, en faisant attention d'écartier tous les objets qui pourraient poser un danger. Expliquez à la jeune personne que Luta De Galo est un jeu populaire au Brésil. *Luta De Galo* signifie *combat de coqs* en portugais.

C'est un jeu pour deux personnes : chaque joueur/joueuse rentre un foulard, un chiffon ou un bout de tissu dans la poche latérale ou la taille de son pantalon. Chaque joueur/joueuse croise son bras dominant sur sa poitrine et soulève la jambe opposée, ce qui l'oblige à sauter pour se déplacer. Chaque joueur/joueuse essaie de tirer sur le foulard/le chiffon de son adversaire afin de l'enlever, tout en sautant sur une jambe et en gardant le bras dominant croisé sur la poitrine.

Si un joueur/une joueuse marche sur la jambe qui est censée rester soulevée, ou s'il/elle tire sur l'écharpe avec la main qui est censée rester contre la poitrine, l'autre joueur/joueuse gagne cette ronde.

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 la jeune personne et discutez des réponses avec l'élève.

- Quels mouvements as-tu exécutés pour empêcher ton adversaire d'atteindre ton foulard?
- Pourquoi est-ce que tu penses qu'il est important de t'exercer à faire des activités avec les parties non-dominantes de ton corps?



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
Compléter l'activité dans un espace où il y a très peu de distractions.	La jeune personne peut se servir des deux bras, et il ou elle peut choisir le type de mouvement qui lui permettra de faire l'activité avec succès.	Utiliser un ourson en peluche ou un grand objet mou rentré dans une manche de la chemise.	La jeune personne tient le bras ou s'appuie sur une autre personne pour maintenir son équilibre lors de faire l'activité.