

Équipements	Au moins un ballon/une balle, d'autres équipements selon votre imagination
Résultat(s) d'apprentissage	À partir d'une série de conditions spécifiques, inventer un jeu, incluant les règles et les stratégies.

Description

Vérifiez qu'il y a suffisamment d'espace pour faire l'activité, et écartez les objets ou obstacles qui pourraient poser un danger. Invitez la jeune personne à inventer un jeu original axé sur l'activité physique. Les seuls éléments qu'il faut obligatoirement inclure dans le jeu sont les suivants :

- Au moins un ballon/une balle ou objet similaire (par exemple, une paire de chaussettes roulées en boule).
- Au moins un moyen de propulsion (lancer, botter, rouler, etc.).

Prévoyez du temps pour la réflexion et pour l'élaboration et l'essai des règles et des stratégies du jeu. Invitez la jeune personne à inventer un nom pour son jeu, puis faites un appel vidéo avec un de ses amis ou un membre de la famille pour enseigner le jeu à cette personne.

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.

- *Pour toi, quel a été l'aspect le plus agréable de l'invention de ton propre jeu?*
- *Quelles mesures pourrais-tu prendre pour modifier le jeu en vue de faciliter la participation d'un joueur plus jeune ou d'une personne ayant une déficience physique ou mentale?*



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
Faire l'activité dans un endroit où il y a très peu de distractions.	La jeune personne parcourt une course d'obstacles, en disposant d'un choix de différentes options à chaque élément du parcours (par exemple, rouler la balle vers la cible ou faire rebondir la balle dans l'anneau).	La jeune personne se sert des équipements et des supports nécessaires pour faire l'activité : rampe, support ou autres instruments.	Une autre personne aide la jeune personne avec le remue-méninges pour créer de nouveaux éléments du jeu.