

Un vieux classique fait peau neuve

Éducation
physique

Niveau
scolaire
7-12

Équipements	Les équipements de votre choix
Résultat(s) d'apprentissage	Choisir un jeu actif et en modifier les règles, les équipements, l'espace ou le nombre de joueurs, puis enseigner les règles aux autres et jouer le jeu.

Description

Invitez la jeune personne à réfléchir à un jeu qu'il ou elle aimait jouer à la maison, à l'école ou dans la cour de récréation dans son enfance. Par exemple, les jeux tels que le jeu des quatre coins, les séances de chat, ballon au mur, marelle, saut à la corde, jeux avec un parachute, et ainsi de suite. Une fois que la jeune personne aura choisi le jeu, mettez-le/-la au défi pour apporter des modifications au jeu, que ce soit au niveau des règles, des équipements, du terrain de jeu ou du nombre de participants.

L'objectif du jeu devrait rester le même (par exemple, marquer un point au jeu des quatre coins, etc.) mais les autres facteurs peuvent être modifiés. Au besoin, aidez la jeune personne à élaborer les nouveaux éléments du jeu. Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour faire l'activité, en faisant attention d'écarter tous les objets qui pourraient poser un danger.

Lorsqu'il ou elle sera prêt(e), la jeune personne peut expliquer «son» jeu aux participants, et on peut jouer le jeu.

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.

- Quel(s) aspect(s) du jeu as-tu changé(s) – les règles, les équipements, l'espace ou le nombre de participants?
- Quels autres activités ou jeux ont un objectif pareil, tout en présentant différentes façons de jouer (par exemple, le hockey et le soccer, etc.)?



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
La jeune personne modifie l'espace du jeu en l'élargissant ou le diminuant.	Proposez à la jeune personne deux ou trois modifications et invitez-le/-la à en choisir une pour appliquer au jeu.	La jeune personne modifie le jeu en fonction de ses besoins, en ajoutant les équipements de son choix.	La jeune personne tient le bras ou s'appuie sur une autre personne pour maintenir son équilibre lors de faire l'activité.