



Équipements	Aucun
Objectif(s) pédagogique(s)	Rappeler les instructions d'un jeu et s'exercer à une variété d'habiletés locomotrices.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns des autres.

## 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 pour les élèves faisant le point sur les habiletés motrices activées dans les différents types d'habiletés locomotrices (par exemple, sauter, sautiller, bondir). Au besoin, reportez-vous au document des [Indices d'habiletés motrices](#). S'il n'y a pas d'accès Internet, pensez à distribuer aux élèves une copie papier du document des [Indices d'habiletés motrices](#) de sorte qu'ils puissent s'exercer aux habiletés en compagnie d'un adulte. Encouragez les élèves à s'exercer aux différents mouvements de locomotion comme par exemple sauter tout autour d'un objet posé sur le sol, bondir aussi loin que possible, et sautiller en ligne droite pour se rendre d'un point à un autre.



## Description de l'activité

Si vous utilisez la stratégie d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en pratique les mouvements de locomotion qu'ils auront appris ou révisés dans la vidéo. Si vous n'utilisez pas la stratégie d'enseignement inversé, révisez les habiletés motrices activées dans les différents types d'habiletés locomotrices (par exemple, sauter, sautiller, bondir). Encouragez les élèves à trouver un endroit sécuritaire, éloignés les uns des autres, et s'exercer aux différents mouvements de locomotion comme par exemple sauter tout autour d'un objet posé sur le sol, bondir aussi loin que possible, et sautiller en ligne droite pour se rendre d'un point à un autre.

Divisez l'aire de jeu en zones qui correspondent aux parties d'un bateau, comme suit :

- L'avant de l'aire de jeu – Avant
- L'arrière de l'aire de jeu – Arrière
- La partie gauche de l'aire de jeu – Bâbord
- La partie droite de l'aire de jeu – Tribord

Invitez tous les élèves à se rassembler au centre de l'aire de jeu, en se tenant à une distance sécuritaire les uns des autres. Appelez divers mouvements de locomotion, jumelés avec une partie du bateau. Les élèves doivent exécuter le mouvement de locomotion pour se rendre dans l'aire désignée (par exemple sautiller vers l'arrière, sauter vers le bâbord, etc.). Si l'espace disponible n'est pas suffisamment grand pour tous les élèves de se tenir à une distance sécuritaire les uns des autres, divisez la classe en deux groupes et donnez un nom à chaque groupe (par exemple, premiers lieutenants et deuxièmes lieutenants) et un endroit pour se rassembler. Invitez un groupe à la fois à se rendre dans la zone appelée « Aller-retour » en faisant le mouvement de locomotion indiqué. Dans l'intervalle, l'autre groupe reste à son point de rassemblement et fait une action stationnaire, comme courir sur place, relever les genoux, ou faire la posture de l'arbre. Lorsque tous les membres du premier groupe seront de retour, le deuxième groupe se déplacera en aller-retour en faisant le mouvement de locomotion indiqué, et le premier groupe fera l'action stationnaire.

Voici d'autres actions que vous pourriez ajouter à l'activité :

- Sous-marin – les élèves ne se déplacent pas; ils se couchent sur le dos et lèvent une jambe dans l'air.
- Canot de sauvetage bâbord – les élèves se déplacent vers la gauche de l'aire de jeu, s'assoient, et commencent à ramer.
- Canot de sauvetage tribord – les élèves se déplacent vers la droite de l'aire de jeu, s'assoient, et commencent à ramer.

## 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.

- Quelles parties de ton corps as-tu utilisées pour faire les différentes habiletés locomotrices?
- Entre le début de l'activité et la fin de l'activité, est-ce que tu as remarqué des changements dans ta capacité de savoir vers quelle partie de la pièce il fallait te déplacer?



## 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
<b>Surface</b> Désigner seulement une zone Avant et une zone Arrière de l'aire de jeu.	<b>Tâche</b> Les élèves effectuent les différents mouvements de locomotion sans se déplacer vers une autre partie de la salle. Mettre de la musique : les élèves doivent geler sur place quand la musique est coupée, et ils commencent un nouveau type de mouvement lorsque la musique se reprend.	<b>Équipement</b> Les élèves tiennent un objet sensoriel tel qu'une balle bosselée, lors de faire les mouvements.	<b>Participants</b> Donner des indices verbaux et visuels pour aider les élèves à réaliser les différents mouvements de locomotion et à se déplacer vers les différentes zones de la salle.



## Observation des objectifs pédagogiques

Lors d'observer et évaluer l'apprentissage, reportez-vous aux descriptions des mouvements de locomotion de la ressource des *Indices d'habiletés motrices*. Voici des exemples de questions à vous poser pour évaluer la réalisation des objectifs pédagogiques :

- Est-ce que l'élève réussit à atterrir sans perdre son équilibre lors de bondir ou sautiller?
- Est-ce que l'élève réussit à suivre les directives pour se déplacer dans les différentes parties de l'aire de jeu?

## 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.

Codage: sauter, sautiller, bondir, rouler