



Équipements	Un espace extérieur avec des obstacles (par exemple : bancs, rochers, billots, souches) OU un espace intérieur avec des obstacles (par exemple : bancs, tapis, cercles en polymère, cubes, etc.), et une nouille de piscine
Objectif(s) pédagogique(s)	Activer une variété d'habiletés motrices et suivre les règles d'un jeu.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves le besoin de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns avec les autres. Nettoyez ou désinfectez les équipements avant et après l'activité.

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 pour donner un tour d'horizon des habiletés motrices d'esquiver, sautiller, courir, et sauter. Au besoin, reportez-vous au document des *Indices d'habiletés motrices* pour de plus amples détails. 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 à l'activité.



Description de l'activité

Dans un grand espace ouvert, éparpillez les équipements choisis sur le sol ou sur le plancher, selon le cas. Invitez les élèves à disperser dans l'espace, et rappelez-leur les éléments de base des habiletés motrices d'esquiver, sautiller, courir, et sauter. Au besoin, reportez-vous au document des Indices d'habiletés motrices pour de plus amples détails. Si vous utilisez la stratégie d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en application les indices qu'ils auront appris ou révisés dans la vidéo ou dans le document distribué auparavant.

Faites le point sur les consignes de sécurité et présentez l'activité. Ounch Neech est un jeu pour enfants très populaire au Pakistan. Pour commencer, une personne est désignée comme « le chat ». Cette personne crie soit ouch (haut) soit neech (bas). Si neech est appelé, cela signifie que le sol n'est pas sécuritaire, et les joueurs peuvent être attrapés s'ils ne sont pas ouch, c'est-à-dire perchés sur un objet tel qu'un rocher, un banc, ou une souche. Inversement, si le « chat » dit ouch, les joueurs peuvent être attrapés s'ils sont alors perchés sur quelque chose. Pour minimiser le contact et respecter les consignes de distanciation physique, le « chat » peut seulement attraper les joueurs en les touchant avec une nouille de piscine. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient été attrapés, ou pour une période spécifique. Choisissez alors un nouveau « chat » et assurez-vous de nettoyer et désinfecter la nouille de piscine avant chaque nouvelle ronde.

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 ton avis, est-il plus facile de jouer ouch (haut) ou neech (bas)? Pourquoi?
- Quelles sortes de mouvements est-ce que tu as faits durant cette activité (par exemple, courir, sauter, esquiver, maintenir l'équilibre)?



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	Surface	T	Tâche	E	Équipement	P	Participants
	Augmenter la distance entre les différents obstacles de telle sorte que les élèves ont amplement d'espace pour prendre leur élan et descendre des objets.		Il n'y a pas de « chat » et les élèves suivent les directives « ouch/haut » ou « neech/bas » pour activer différentes habiletés motrices et monter/descendre les différents objets.		Éliminer les objets sur lesquels les élèves doivent monter, et prévoir à la place des équipements sur lesquels ils peuvent marcher/sauter (par exemple, cercles en polymère, tapis de gymnastique).		Diviser les élèves en groupes et organiser des séances concomitantes du jeu, dans différentes sections de l'espace.

Observation des objectifs pédagogiques

Lors d'observer l'apprentissage des élèves, reportez-vous aux indices d'esquiver, sautiller, courir, et sauter fournis dans la ressource des Indices d'habiletés motrices. Voici quelques exemples de questions à vous poser pour déterminer si les objectifs pédagogiques se réalisent :

- Est-ce que l'élève réussit à effectuer les différentes habiletés motrices pour éviter d'être attrapé?
- Est-ce que l'élève a une bonne compréhension des règles du jeu, et est-ce qu'il ou elle réussit à les suivre?

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 et rouler