

Équipements	Une balle par joueur, une quille à renverser (par exemple, une quille en plastique, un cône, une bouteille en plastique)
Résultat(s) d'apprentissage	S'exercer au mouvement de botter et s'exercer à atteindre une cible.

## Description

Pour commencer, vérifiez que vous disposez de suffisamment d'espace pour faire l'activité, et écartez les objets qui pourraient poser un danger. Rappelez à l'enfant la technique de botter; au besoin, reportez-vous aux Indices d'habiletés de mouvement. Idéalement, on veut au moins deux participants à cette activité.

Posez la quille au centre de l'aire de jeu et demandez à chacun des deux joueurs de se mettre près de la quille, l'un en face de l'autre, et la quille au milieu. On fait le compte à rebours trois-deux-un...et les deux joueurs bottent la balle vers la quille en même temps. Un point est marqué à chaque fois où la quille est renversée. Et à chaque fois où la quille est renversée, les joueurs font un pas en arrière. Pour les enfants plus âgés, posez plusieurs quilles sur l'aire de jeu et voyez combien de temps il faut pour les renverser toutes. Essayez d'améliorer sur le meilleur chrono.

## 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 de l'apprentissage d'une activité physique. Pensez à poser les questions de réflexion ci-dessous à l'enfant et discutez des réponses avec l'enfant.

- Qu'est-ce que tu as fait pour te préparer à botter la balle et renverser la quille (par exemple, regarder la quille, viser, etc.)?
- Est-ce que c'était plus facile de botter quand tu étais près de la quille, ou quand tu étais plus loin?



## 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
Réduire la distance entre la cible et l'enfant.	Poser plusieurs quilles dans l'aire du jeu; l'enfant se déplace dans l'aire du jeu à son propre rythme, en touchant à autant de quilles que possible, en bottant, lançant, roulant ou envoyant.	Utiliser une plus grande cible (par exemple, une corbeille à linge, etc.) que l'enfant peut viser.	S'il y a plusieurs joueurs, demander à chacun de botter la balle vers la cible individuellement, à tour de rôle.