

Équipements	Objets pour utiliser comme marqueurs au sol (par exemple, gobelets en plastique, ours en peluche, cônes), de la musique, du papier et des marqueurs (facultatif)
Résultat(s) d'apprentissage	S'exercer à une variété de mouvements locomoteurs et s'exercer à s'arrêter et changer de direction d'une manière contrôlée.

Description

Avant de commencer, vérifiez que vous disposez de suffisamment d'espace pour faire l'activité, et écartez les objets ou obstacles qui pourraient poser un danger. Éparpillez les marqueurs au sol d'une manière aléatoire, sur toute l'aire du jeu, en veillant à ce qu'il y ait suffisamment de distance entre les différents marqueurs pour permettre les déplacements.

Choisissez un type de locomotion pour se déplacer entre les différents marqueurs (par exemple, sautiller, sauter, bondir, galoper, courir, s'esquiver). Rappelez à l'enfant comment effectuer chaque mouvement locomoteur; reportez-vous aux Indices d'habiletés de mouvement au besoin. Indiquez la partie du corps qui doit toucher les marqueurs au sol (par exemple : le coude, l'orteil, le genou, la main, le pouce). Lancez la musique et invitez l'enfant à effectuer le mouvement de locomotion indiqué et essayer de toucher autant de marqueurs que possible avec la partie du corps désignée.

Lorsque vous arrêtez la musique, l'enfant doit geler sur place et vous signaler combien de marqueurs au sol il ou elle a touchés. Choisissez un nouveau mouvement locomoteur et une autre partie du corps avec laquelle il faut toucher les marqueurs. Mettez l'enfant au défi pour améliorer son pointage à chaque nouvelle ronde.

Pour les enfants plus âgés, vous pourriez ajouter des numéros aux marqueurs et demander à l'enfant de les toucher en ordre numérique, ou bien mettez des lettres sur les marqueurs et demandez à l'enfant d'épeler son nom ou des mots particuliers.

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.

- Quel mouvement locomoteur as-tu trouvé le plus facile? Et lequel a été le plus difficile?
- Qu'est-ce que tu as remarqué au niveau de ta respiration lorsque tu jouais? Pourquoi est-ce que cela s'est passé?



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
Disposer les marqueurs au sol pour créer un carré ou un rectangle.	L'enfant se déplace en utilisant le moyen de locomotion de son choix (par exemple, marcher) et touche des objets spécifiques avec la main ou une autre partie de son corps.	L'enfant suit une corde d'orientation (par exemple, une corde ou une ficelle collée sur le sol avec du ruban adhésif) pour se déplacer entre les marqueurs au sol.	L'enfant se déplace en emboîtant les pas d'une autre personne.