



Équipements	Papiers de différentes couleurs, ou petits objets de différentes couleurs (par exemple, cubes de maths, jetons de Bingo, etc.), feuille de tableau, marqueurs, un ballon de soccer pour chaque élève, un cône pour chaque élève
Objectif(s) pédagogique(s)	Identifier diverses habiletés motrices fondamentales et en démontrer l'exécution.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Indiquez aux élèves qu'il ne faut pas toucher les bouts de papier/petits articles – il faut toucher seulement le ballon et le cône qui leur sont désignés. Veillez à ce que les élèves respectent les consignes de distanciation physique alors qu'ils cherchent les bouts de papier/articles. 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 différentes habiletés motrices fondamentales qu'ils vont faire durant l'activité. 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 en compagnie d'un adulte. Encouragez les élèves à s'exercer aux habiletés motrices fondamentales dans un espace sécuritaire.



## Description de l'activité

En amont de l'activité, découpez les bouts de papier de différentes couleurs ou rassemblez de petits objets de différentes couleurs (par exemple, cubes de maths, jetons de Bingo, etc.). Utilisez la feuille de tableau pour dessiner une clé à laquelle les élèves peuvent se reporter tout au long de l'activité. Attribuez une habileté motrice fondamentale à chaque couleur de papier ou petit article (par exemple, bleu = sautiller, rouge = sauter, green = sauter à cloche-pied, jaune = slalomer, orange = rouler en dessous, violet = botter, etc.). Modifiez les quantités de mouvements en fonction de l'âge et de la phase de développement des élèves. Cachez les petits objets dans un espace extérieur sécuritaire, préférablement dans un endroit où il y a des arbres, des bûches, et d'autres éléments naturels. Pour les écoles dans un milieu urbain, faites l'activité dans la cour de l'école ou dans l'espace qui est disponible. Dans une zone dégagée, posez un ballon de soccer et un cône pour chaque élève.

Invitez les élèves à se tenir près d'un des cônes et des ballons de soccer. Avec le groupe dans son ensemble, faites une révision de l'exécution des différentes habiletés motrices fondamentales que les élèves vont utiliser pour l'activité, ou reportez-vous aux Indices d'habiletés motrices pour de plus amples détails. Si vous utilisez une approche d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en pratique les indices qu'ils ont appris ou vus dans la vidéo ou le document.

Expliquez aux élèves qu'ils vont faire une chasse au trésor, et que le but est de trouver et d'exécuter autant d'habiletés motrices fondamentales que possible. Montrez la clé aux élèves et expliquez-leur que vous avez caché des articles de différentes couleurs dans l'espace de jeu, et que ces articles représentent différentes habiletés motrices fondamentales. La mission des élèves est de trouver autant de ces articles que possible sans pour autant les toucher ou les déplacer. Lorsqu'ils trouvent un article, ils peuvent consulter la légende puis retourner à leur cône pour faire de 3 à 5 répétitions de l'habileté motrice fondamentale. Si l'élève trouve un article associé au mouvement de lancer en dessous ou botter, il peut utiliser son ballon de soccer près de son cône pour exécuter l'habileté, et utiliser le cône comme cible. Les élèves peuvent compter le nombre d'articles trouvés durant la période allouée pour compléter la chasse au trésor.

## 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.

- *Lequel des mouvements as-tu trouvé le plus facile à faire? Pourquoi?*
- *Lequel des mouvements as-tu trouvé le plus difficile? Pourquoi?*



## 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
	Plutôt que de retourner à leurs cônes, les élèves exécutent les mouvements en se tenant à une distance sécuritaire de leurs camarades.		Changer les types de mouvements indiqués dans la clé pour correspondre aux aptitudes des élèves (par exemple, botter ou envoyer, sautiller ou se tenir en équilibre, etc.).		Les élèves peuvent utiliser une balle sensorielle (par exemple, une balle à clochettes, à voyants DEL, etc.) pour effectuer le rouler en dessous ou le botté.		Les élèves parcourent l'espace en suivant une autre personne à une distance sécuritaire.



### Observation des objectifs pédagogiques

Lors d'observer l'apprentissage des élèves, reportez-vous aux indices 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 parvient à se réceptionner les orteils en premier lors de sautiller?
- Est-ce que l'élève parvient à s'élancer avec les jambes lors de sautiller?
- Est-ce que l'élève parvient à faire une transition aisée entre les mouvements?

### 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.

Remplir la tasse