



Équipements	Équipements de votre choix pour en faire une course d'obstacles (par exemple : hula-hoops, cercles en polymère, ballon de soccer, boîtes, bancs, foulards, etc.)
Objectif(s) pédagogique(s)	S'exercer à la résolution de problèmes en choisissant différentes habiletés motrices fondamentales pour compléter une course d'obstacles.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Encouragez les élèves à ne toucher les équipements qu'avec les pieds lorsqu'ils complètent le parcours. Rappelez aux élèves l'importance de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns avec les autres. Nettoyez et 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 faisant le point sur les différentes habiletés motrices fondamentales (par exemple, sautiller, courir, sauter à cloche-pied, esquiver, dribbler avec les pieds, etc.). 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 aux différentes habiletés ciblées. Encouragez les élèves à s'exercer aux différentes habiletés motrices fondamentales dans un endroit sécuritaire auquel ils ont accès.



Description de l'activité

Dans un grand espace dégagé, éparpillez les équipements sur le sol. En fonction du nombre de participants, considérez la possibilité de prévoir plusieurs parcours différents. Invitez les élèves à trouver chacun(e) une place dans l'aire de jeu, et rappelez-leur les aspects techniques des différentes habiletés motrices fondamentales. Au besoin, reportez-vous au document des *Indices d'habiletés motrices* pour de plus amples détails. Si vous utilisez l'approche d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en pratique les indices qu'ils auront appris ou révisés dans la vidéo ou le document.

Les élèves sont appelés à faire preuve de créativité et à mettre en pratique les habiletés motrices pour passer à travers, à côté, au-dessus, en dessous, ou autour des différents équipements. C'est aux élèves de choisir le parcours et les mouvements. Pour respecter les consignes de sécurité, encouragez les élèves à essayer de ne pas toucher les équipements avec les mains. Si vous avez créé plusieurs parcours, les élèves peuvent les compléter par roulement.

Pour les élèves plus âgés ou plus avancés, mettez-les au défi en leur demandant de compléter le parcours tout en gardant un objet en équilibre sur une partie du corps (par exemple, un sac à fèves sur la tête).

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.

- Qu'est-ce qui t'a aidé(e) à décider quel(s) mouvement(s) tu allais faire aux différents obstacles?
- Quel obstacle a été le plus facile pour choisir un mouvement? Et 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
	Réduire la longueur ou l'amplitude du parcours.		Les élèves choisissent un seul obstacle et démontrent les différents moyens pour le franchir/passé au-dessus/en dessous/à côté/à travers.		Les élèves se prévalent des équipements et supports nécessaires pour compléter l'activité avec succès.		L'élève suit les mouvements de l'enseignant(e) ou d'un autre élève.

Observation des objectifs pédagogiques

Comme grille d'évaluation, reportez-vous aux descriptions de techniques de la ressource des Indices d'habiletés motrices. Voici des exemples de questions à vous poser pour évaluer à quel point on a réussi à réaliser les objectifs pédagogiques :

- Est-ce que l'élève réussit à mettre en pratique différentes habiletés motrices fondamentales lors de compléter la course d'obstacles?
- Est-ce que l'élève réussit à mettre en application des habiletés de résolution de problèmes en décidant comment naviguer le parcours?

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.

[Venez danser tous le loco-motion oh oui!](#)