



Équipements	5-10 balles/ballons, 3 couvertures/parachutes
Objectif(s) pédagogique(s)	Participer à un jeu des Inuit et mettre en pratique les capacités de travail d'équipe et de résolution de problèmes.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns des autres. Nettoyez et désinfectez les équipements avant et après l'activité, et après chaque tour.

## 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 ou un document à leur distribuer présentant ou révisant le Jeu de la couverture des Inuit. Expliquez aux élèves que très souvent, aux festivals et célébrations, les Inuit participent à des jeux tels que le jeu de la couverture, où les joueurs sont lancés en l'air ou sautent sur une couverture faite de peaux de phoque ou de morse. On fait plusieurs tours du jeu, et le joueur qui se lance le plus haut est déclaré vainqueur. Le jeu de la couverture se base sur une tactique utilisée par les chasseurs, qui se faisaient lancer en l'air pour avoir une vue plus large des terrains de chasse et les animaux qui pourraient s'y trouver. Vous pouvez passer cette [vidéo du Jeu de la couverture](#) pour vos élèves. Invitez les élèves à essayer une version modifiée du jeu de la couverture avec un membre de leur famille, où les deux personnes tiennent les extrémités d'une serviette et essaient de faire sauter un objet posé au centre de la serviette (par exemple, une balle, une paire de chaussettes, etc.).



## Description de l'activité

Si vous utilisez une approche d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en application les techniques qu'ils auront essayées lors de pratiquer le jeu de la couverture avec un membre de leur famille. Si vous n'utilisez pas la stratégie d'enseignement inversé, présentez aux élèves ou révisez avec eux les grandes lignes du Jeu de la couverture des Inuit. Expliquez aux élèves que très souvent, aux festivals et célébrations, les Inuit participent à des jeux tels que le jeu de la couverture, où les joueurs sont lancés en l'air ou sautent sur une couverture faite de peaux de phoque ou de morse. On fait plusieurs tours du jeu, et le joueur qui se lance le plus haut est déclaré vainqueur. Le jeu de la couverture se base sur une tactique utilisée par les chasseurs, qui se faisaient lancer en l'air pour avoir une vue plus large des terrains de chasse et les animaux qui pourraient s'y trouver. Vous pouvez passer cette vidéo du Jeu de la couverture pour vos élèves.

Divisez les élèves en trois groupes. Donnez à chaque groupe une couverture ou un parachute et une balle/un ballon. Les membres du groupe se mettent autour de la couverture, et chaque membre tient une section de la couverture dans les mains. Un membre du groupe place la balle sur la couverture et tous les membres du groupe déterminent le signal pour initier le mouvement en vue de faire sauter la balle (par exemple, sur le signal d'un membre individuel, ou tous les membres font le compte à rebours, etc.). Les groupes s'exercent à faire sauter la balle sur la couverture, en essayant de la faire sauter aussi haut que possible. Une fois qu'ils se sentent confortables, les groupes peuvent essayer des variantes du même exercice, comme par exemple placer plusieurs balles sur la couverture en même temps et les faire lancer vers des membres du groupe qui auront été affectés comme attrapeurs. Deux groupes peuvent travailler ensemble dans le but de passer une balle entre les deux couvertures. Encouragez les élèves à faire preuve de créativité et proposer leurs propres variantes du jeu.

## 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.

- En comparant le début et la fin de l'activité, comment est-ce que les techniques du groupe en vue de faire sauter la balle ont changé sur la durée de l'exercice?
- Quelles stratégies est-ce que votre groupe a employées pour faire sauter la/les balle(s)?



## 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
	Compléter l'activité dans un espace où il y a un minimum de distractions.		Donner des serviettes aux élèves et faire l'activité en binômes.		Les groupes s'assoient sur des chaises ou sur le sol.		Donner des indices visuels aux élèves.



### Observation des objectifs pédagogiques

Voici des exemples de questions à vous poser pour évaluer la réalisation des objectifs pédagogiques :

- Est-ce que l'élève fait preuve d'une aptitude à travailler en équipe et réussit à collaborer et coopérer avec son groupe?
- Est-ce que l'élève met en pratique ses capacités de résolution de problèmes en réfléchissant aux moyens pour lancer la balle encore plus haut?
- Est-ce que l'élève démontre un engagement et un intérêt pour l'activité?

### 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.

Saut agenouillé