



Équipements	De la neige
Objectif(s) pédagogique(s)	Activer différentes habiletés motrices, suivre les directives, respecter l'espace individuel des autres personnes.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns des autres.

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 donnant un aperçu des habiletés motrices de courir, sauter, bondir, et sautiller. 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 individuellement aux habiletés motrices. Encouragez-les à pratiquer les mouvements dans la neige, dans un endroit sécuritaire auquel ils ont accès.



Description de l'activité

Si vous utilisez une approche d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en application les habiletés motrices qu'ils auront apprises ou révisées dans la vidéo ou le document. Si vous n'utilisez pas la stratégie d'enseignement inversé, révisez les habiletés motrices de courir, sauter, bondir, et sautiller, puis invitez les élèves à pratiquer ces différents mouvements dans la neige.

Initiez les élèves à l'activité de traîneau à chiens, en leur expliquant qu'un attelage de traîneau à chiens est un moyen de transport très utile pour parcourir les grandes étendues de neige et de glace. Les chiens portent un harnais et typiquement ils sont mis en paires et tout le groupe de chiens est attelé à un traîneau par des cordes. Chaque paire de chiens a son propre rôle pour faire en sorte que le traîneau se déplace aussi rapidement que possible, tout en veillant à la sécurité. Les différents rôles des chiens sont comme suit :

- Chien(s) de tête : 1-2 chiens qui mènent l'équipe
- Chiens de pointe : ils donnent leur appui et leur encouragement et ils sont des novices qui espèrent devenir des chiens de tête à leur tour
- Chiens de barre : les chiens les plus forts qui veillent à garder le traîneau dans les traces
- Chiens de centre : ces chiens maintiennent l'organisation et aident l'attelage à naviguer les virages

Demandez aux élèves de se tenir dans un cercle, à une distance sécuritaire les uns des autres. De manière aléatoire, attribuez un rôle à chaque élève – chien de tête, chiens de pointe, chiens de barre, et chiens de centre. Seulement un(e) élève peut avoir le rôle de chien de tête. Pour commencer, demandez aux élèves de marcher sur place. Le chien de tête appelle un des trois rôles : chiens de pointe, chiens de barre, ou chiens de centre. Les élèves ainsi désignés se déplacent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre ou dans le sens des aiguilles d'une montre pour se rendre à la prochaine place vacante dans le cercle. À titre d'exemple, si le chien de tête appelle « chiens de pointe, » tous les « chiens de pointe » doivent se rendre à la prochaine place vacante de « chien de pointe » dans le cercle. Les élèves peuvent passer par le centre du cercle pour trouver une place vacante.

En plus d'appeler les différents rôles, le chien de tête peut également indiquer comment les élèves doivent se déplacer d'un endroit à l'autre dans le cercle. Par exemple, le chien de tête peut appeler « chiens de pointe – sautez » et tous les chiens de pointe doivent se rendre à la prochaine place vacante en sautant. Vous pouvez inclure une variété d'autres types de mouvements, comme courir, bondir, sautiller, marcher comme un crabe, galoper, karaoka, etc. Encouragez le chien de tête à exercer sa créativité dans le choix de mouvements. Rappelez aux élèves de continuer de marcher sur place tout au long de l'activité. Changez souvent les rôles pour donner à tous les élèves la possibilité de jouer autant de rôles que possible.



Description de l'activité

Pour les élèves plus âgés, expliquez que l'ordre « Mush » est souvent donné par le conducteur du traîneau pour faire démarrer l'attelage ou pour encourager les chiens à aller plus vite. (Saviez-vous que le mot anglais très répandu « Musher » vient du français, Marche, marche, ordre donné par le meneur de chiens?) Ajoutez le défi selon lequel le chien de tête appelle « Mush! » en y ajoutant un rôle et un mouvement de locomotion, comme par exemple : « Mush, chiens de pointe, sautillez ! » : ensuite, les élèves qui sont désignés comme chiens de pointe courent à toute vitesse vers un endroit aux limites de l'aire de jeu, le touchent, retournent à leur place dans le cercle, puis sautillent dans le cercle pour se rendre à la prochaine place vacante. Un autre défi possible pour les enfants plus âgés est de demander au chien de tête d'appeler plusieurs rôles en même temps.

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.

- Quel aspect de cette activité est-ce que tu as trouvé le plus agréable?
- Quel mouvement a été le plus difficile à faire? 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 les dimensions du cercle et la complexité du jeu en divisant les élèves en deux groupes/cercles pour faire l'activité.		Laisser aux élèves le choix du moyen de locomotion qu'ils veulent utiliser pour la durée de l'activité.		Dessiner le cercle avec de l'eau colorée dans une bouteille à vaporiser, pour aider les élèves à s'orienter. Éliminer la possibilité de passer par le centre du cercle.		L'enseignant(e) joue le rôle de chien de tête pour la durée de l'activité.

Observation des objectifs pédagogiques

Utilisez les descriptions des habiletés de courir, sauter, bondir et sautiller, de la ressource des *Indices d'habiletés motrices* pour orienter votre observation des élèves. Voici des exemples de questions à vous poser pour évaluer la réalisation des objectifs pédagogiques :

- Est-ce que l'élève réussit à écouter l'appel de son rôle, sans besoin de rappel?
- Est-ce que l'élève est conscient(e) de l'espace individuel de ses camarades de classe tout au long de 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.

Venez danser tous le loco-motion oh oui!