

1. MOTRICITÉ





Tableau synthèse de Motricité

L'élève doit posséder des habiletés motrices déterminées, comprendre le développement moteur et connaître des formes d'activité physique propres à divers milieux, à diverses cultures et à diverses expériences d'apprentissage.

Lettres		Domaines	Sous-domaines	Indicateurs d'attitudes
Connaissances	A	Motricité fondamentale	1. Habiletés motrices fondamentales	L'élève doit : 1.1 Se montrer intéressé à participer à diverses formes d'activité physique. 1.2 Éprouver du plaisir à vivre diverses expériences motrices. 1.3 Comprendre que le développement des habiletés nécessite temps, persévérance et pratique. 1.4 Apprécier la valeur esthétique et athlétique du mouvement. 1.5 Apprécier et respecter la diversité dans le contexte de l'activité physique. 1.6 Apprécier et respecter le milieu naturel tout en pratiquant diverses formes d'activité physique.
	B	Développement moteur	1. Processus de développement des habiletés 2. Principes mécaniques du mouvement humain 3. Concepts relatifs à la motricité	
	C	Motricité spécifique	1. Règles 2. Terminologie 3. Stratégies propres aux sports ou aux jeux 4. Esprit d'équipe et franc-jeu	
Habiletés	A	Développement des habiletés motrices fondamentales	1. Locomotion 2. Manipulation 3. Équilibre	
	B	Application des habiletés motrices à des sports et des jeux	1. Activités individuelles et à deux 2. Activités collectives 3. Habiletés d'officiel	
	C	Application des habiletés motrices à des formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel	1. Formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel	
	D	Application des habiletés motrices à des activités gymniques et rythmiques	1. Activités rythmiques 2. Activités gymniques	



Tableau synoptique du résultat d'apprentissage général n° 1 — Motricité

		<i>Sous-domaines</i>										M	1	2	3	4	5	6	7	8	S1	S2		
<i>Connaissances</i>	<i>Domaine A</i>	1. Motricité fondamentale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		<i>Domaine B</i>	1. Processus de développement des habiletés	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			2. Principes mécaniques du mouvement humain	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3. Concepts relatifs à la motricité		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Domaine C</i>	1. Règles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		2. Terminologie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		3. Stratégies propres aux sports ou aux jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		4. Esprit d'équipe et franc-jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Habiletés</i>	<i>Domaine A</i>	<i>Sous-domaines</i>	M	1	2	3	4	5	6	7	8	S1	S2										
			1. Locomotion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>									
			2. Manipulation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>									
		<i>Domaine B</i>	3. Équilibre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>									
1. Activités individuelles et à deux			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
2. Activités collectives			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
<i>Domaine C</i>		3. Habiletés d'officiel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
		1. Formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
<i>Domaine D</i>		1. Activités rythmiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
		2. Activités gymniques	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										

☼ éveil acquisition ou développement maintien



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.A.1 *L'élève doit être apte à :*

Comprendre le vocabulaire du mouvement (p. ex. courir, sauter à cloche-pied, sauter à pieds joints, lancer par-dessus l'épaule, attraper, garder l'équilibre, lancer par-dessous l'épaule) **au point de pouvoir exécuter des mouvements selon des signaux donnés oralement et avec des illustrations.**

Suggestions pour l'enseignement

Écoute et apprend

- Demander aux élèves de se servir du vocabulaire et de réagir aux directives au cours de différentes activités motrices. Voir : H.1.M.A.1 à H.1.M.C.1.

Note :

On ne s'attend pas à ce que les élèves de maternelle puissent lire les mots du programme d'éducation physique sans aide.

Montre-moi ton habileté de locomotion préférée

- Les élèves se déplacent dans l'espace général en manifestant leur habileté de locomotion préférée. Arrêter la classe et demander à un élève d'exécuter son mouvement préféré. Demander à la classe de nommer le mouvement que l'élève est en train de faire. Demander à plusieurs élèves de manifester leur habileté de locomotion.

Notes :

- Les résultats en matière de connaissances sont souvent liés aux résultats relatifs aux habiletés qui les suivent et aux suggestions qui s'appliquent à ces derniers.
- On peut faire des affiches sur les habiletés à partir de *Habilités motrices fondamentales (M à 3)*. Elles pourront servir d'aide visuelle aux élèves.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Écoute et apprend

L'enseignant observe les élèves dans une situation de groupe et note s'ils comprennent le vocabulaire du mouvement et peuvent exécuter ces mouvements à partir d'illustrations et de signaux donnés oralement.

Noms	comprend le vocabulaire		reconnait les illustrations	
	oui	non	oui	non

- Les élèves saisissent-ils la différence entre un sautillement et un saut?
- Les élèves saisissent-ils la différence entre lancer par-dessous l'épaule et faire rouler la balle?



Voir l'annexe 1.

1. Motricité

Remarques pour l'enseignant

Veiller à bien présenter, bien expliquer, bien utiliser et bien illustrer le vocabulaire de la motricité tout au long de l'année.

RESSOURCES SUGGÉRÉES

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Habilités motrices fondamentales (M à 3)*,
Winnipeg, 1992, (P.D. 372.86 H116).



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.B.1 *L'élève doit être apte à :*

Expliquer que le développement des habiletés motrices nécessite de la pratique et de la patience (p. ex. il faut faire des erreurs et les corriger pour apprendre; il faut essayer encore et encore).

Suggestions pour l'enseignement

Il faut s'entraîner pour réussir

- Demander aux élèves de réfléchir à leur pratique des habiletés qui font partie des activités de H.1.M.A.1 à H.1.M.A.3.
- Questions en vue d'une discussion :
 - Comment faire pour acquérir des habiletés plus rapidement?
 - Est-il acceptable de se tromper?
 - Qu'est-ce qui peut aider à ne pas refaire la même faute?

Note :

Les élèves de maternelle ont toujours des histoires à raconter. Prévoir le temps nécessaire pour ces activités.

Une étoile, une suggestion

- Encourager les élèves à aider leurs amis. Leur demander de dire quelque chose de positif (étoile). Ensuite, ils peuvent suggérer une amélioration à faire.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Il faut s'entraîner

L'élève répond aux questions suivantes en dessinant un visage souriant (oui) ou neutre (non; je ne sais pas) :

- Est-ce acceptable de faire des erreurs et de les corriger pour apprendre?
- Faut-il essayer plus d'une fois pour apprendre?




Souriant



Neutre

C.1.M.B.2

 **Décrire l'effet qu'ont sur l'équilibre la grandeur de la force appliquée** (c.-à-d. vitesse et poids) **et la position du corps** (c.-à-d. genoux fléchis, pieds écartés pointant en direction du mouvement et bras étendus) **dans les activités nécessitant des arrêts et des réceptions au sol** (p. ex. départs et arrêts rapides, sauter à pieds joints à partir d'une faible élévation et exploration du mouvement).

1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.B.3a *L'élève doit être apte à :*

Reconnaître les termes « espace personnel » (c.-à-d. l'espace près de son corps) **et « espace général »** (c.-à-d. l'espace dans lequel on peut se déplacer) **associés à l'orientation spatiale.**

Suggestions pour l'enseignement

Un îlot d'espace

- Dire aux élèves de se trouver un îlot d'espace (personnel) loin des murs, du matériel et des autres. Faire dans cet espace personnel des activités liées à la conscience du corps (C.1.M.B.3b) ou des échauffements.

Les bulles flottantes

- Les élèves prétendent qu'ils sont des bulles qui flottent dans l'air. Ils se déplacent partout sans se cogner pour ne pas faire éclater les bulles. Si une bulle crève (quand deux élèves se touchent), il faut s'asseoir et attendre qu'un camarade vienne (faire semblant de) la regonfler.

Déplacements dans l'espace général

- Demander aux élèves de se déplacer au rythme de la musique (voir H.1.M.A.1) sans se bousculer.
Note :
Insister sur le fait qu'il faut se déplacer dans l'espace libre en évitant le matériel et les autres personnes.
Rappeler aux élèves d'être prudents et de regarder devant eux quand ils se déplacent.

Les vaisseaux spatiaux

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 18.

Les policiers

- Deux policiers (au plus) qui se tiennent debout à l'intérieur de leur cerceau chassent les voleurs qui tiennent leur cerceau comme un volant d'automobile. Si le policier touche un élève, celui-ci devient un policier. Inverser les rôles.
Variante :
Changer l'habileté de locomotion.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Un îlot d'espace

Pendant le jeu, l'enseignant demande aux élèves de trouver leur espace personnel et de montrer (avec leur doigt) une place vide. L'enseignant observe et note si les élèves sont capables de le faire.

- Les élèves sont-ils capables de trouver leur espace personnel et de le garder pendant toute l'activité?
- Les élèves se déplacent-ils dans l'espace général en faisant attention aux autres et en évitant d'entrer en collision avec eux?

Remarques pour l'enseignant

Espace personnel :

- Voir **Concepts relatifs à la motricité**, *Cadre*, p. 226.

Espace général et Orientation spatiale :

- Voir H.1.M.B.1.
- Voir *Cadre*, p. 226.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation physique et Éducation à la santé M à S4 : Programme d'études : Cadre manitobain des résultats d'apprentissage pour un mode de vie actif et sain*, Winnipeg, 2000, (613.7 P964 2000 MaS4).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation Physique (M à 4^e) : De l'habileté à l'activité*, Winnipeg, 1995, (P.D. 372.86 D278).

Manitoba Movement Skills Committee. *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, Winnipeg, 2000 : [http://www.mbnet.mb.ca/~mpeta/movement_skills/index.html, 7 juillet 2001]



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.B.3b *L'élève doit être apte à :*

Reconnaître les noms des parties du corps (c.-à-d. tête, cou, épaules, bras, mains, coudes, poignets, jambes, genoux, chevilles, pieds, poitrine, taille, hanches et dos) **pour pouvoir suivre des instructions en faisant de l'activité physique** (p. ex. fléchir les genoux, mettre les mains sur ses hanches et se tenir en équilibre sur un pied).

Suggestions pour l'enseignement

Dominique dit

- Nommer un chef qui dira aux autres ce qu'ils doivent faire, par exemple : « Dominique dit : touchez-vous les genoux » ou « faites des cercles avec vos bras ». Les élèves doivent faire l'action demandée, mais seulement lorsqu'ils entendent : « Dominique dit ». Chaque fois qu'ils se trompent, ils doivent faire une petite activité prédéterminée avant de revenir jouer.

Drôles d'os

- Donner un ballon de baudruche à chaque groupe de deux personnes. Les partenaires se déplacent dans le gymnase et au signal, ils doivent s'arrêter et tenir à deux le ballon avec les différentes parties du corps que l'enseignant nomme (p. ex. hanches, coudes, estomac, mains, dos).

Note :

En profiter pour donner les noms des différentes parties du corps dans d'autres langues, telles les langues autochtones (*Études autochtones : document-ressource à l'usage des enseignants des années primaires (M – 4)*, p. 35).

Tête, épaules, genoux, orteils

- Chanter sur l'air de « London Bridge is Falling Down » « Tête, épaules, genoux, orteils, genoux, orteils, genoux, orteils, tête, épaules, genoux, orteils, yeux, nez, bouche, oreilles ».
- Demander ensuite aux élèves de chanter et de faire les gestes très lentement; puis plus rapidement. Voir C.5.M.E.1a et H.1.M.A.3.

Je bouge bien

- Demander aux élèves de suivre des instructions telles que :
 - toucher la ligne noire avec le dos
 - toucher le cercle noir avec l'épaule
 - toucher le mur avec le talon

Variante :

Changer les parties du corps. Faire toucher la ligne noire avec le genou, l'espalier avec le coude, le cercle noir avec les fesses.

- Éparpiller différentes sortes d'équipements dans le gymnase et demander aux élèves de :
 - toucher un bâton de hockey avec l'oreille
 - toucher un ballon avec le genou
 - toucher un tapis de sol avec la tête
 - toucher une corde à grimper avec un pied
- Demander aux élèves d'utiliser des moyens de locomotion amusants, p. ex. se rendre à la ligne noire (qu'il faut toucher avec le dos) en levant les genoux aussi haut que possible, marcher à quatre pattes, sautiller sur un pied, marcher sur la pointe des pieds, ramper sur le ventre, glisser sur les fesses.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Exploration des parties du corps

- Identifier et utiliser les parties du corps suivantes :
 - mains : taper des mains
 - épaules : faire des mouvements circulaires avec les épaules
 - pieds : taper des pieds
 - bras : balancer les bras
 - tête : tourner la tête

Note :

En profiter pour donner les noms des différentes parties du corps dans d'autres langues, telles les langues autochtones (*Études autochtones : années primaires (M – 4)*, p. 35).

Faire des déplacements ou des mouvements dans lesquels

- les bras viennent en premier
- la tête vient en premier
- la hanche vient en premier
- les fesses viennent en premier

Ensemble – Séparément

- Serrer les genoux en écartant les mains.
- Faire toucher un coude et un genou tout en étirant l'autre main loin du pied.
- Faire toucher la tête et les genoux, avec les pieds et les bras écartés.
- Se déplacer de façon symétrique (la même chose de chaque côté du corps) et de façon asymétrique (pas la même chose de chaque côté du corps).
- Faire une étoile (mouvement symétrique).
- Faire une forme intéressante ou inhabituelle (mouvement asymétrique).

Bases d'appui – Équilibre

- Se mettre debout sur trois parties du corps.
- Se mettre debout sur deux parties du corps.
- Faire l'équilibre sur 5 parties du corps.

Variante :

Avec un partenaire

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Dominique dit

L'enseignant observe 4 ou 5 élèves à la fois et note s'ils connaissent les noms des parties du corps.



Voir l'annexe 8.



Remarques pour l'enseignant

Conscience du corps :

formes corporelles : s'étirer, se mettre en boule, se faire large, se faire mince, faire une torsion

Parties du corps :

définir, isoler, mener une action, se rencontrer et se séparer, se déplacer de façon symétrique et de façon asymétrique

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation physique : guide pédagogique, troisième année*, Winnipeg, 1982, (P.D. 372.86 G946 3e).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Études autochtones : document-ressource à l'usage des enseignants des années primaires (M-4)*, Winnipeg, 1995, (P.D. 372.83 E85 Mat.-4e).

1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.B.3c *L'élève doit être apte à :*

Constater la différence entre les mouvements rapides et les mouvements lents (p. ex. entre marcher et courir).

Suggestions pour l'enseignement

La folie du mouvement

- Les élèves font des mouvements au son d'une musique lente ou de battements de tambour lents : ils marchent, ils sautent à cloche-pied, ils galopent ou ils rampent lentement.
- Les élèves font des mouvements au son d'une musique rapide ou de battements de tambour rapides : ils courent, sautent ou galopent vite.

Note :

Ne pas oublier d'explorer la conscience du corps et l'orientation spatiale, les hauteurs et les parcours.

Ani-mation

- Demander aux élèves de se déplacer lentement comme une tortue, un escargot, un ver.
- Demander aux élèves de se déplacer rapidement comme un lapin, un guépard, un cheval.

Note :

Préparer une cassette avec des morceaux musicaux, en incluant la musique multiculturelle, qui ont des rythmes contrastés (lents, rapides).

Suggestions pour l'évaluation

Observation : La folie du mouvement

Cocher le nom des élèves qui sont capables de répondre aux changements de rythme.

1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.B.3d *L'élève doit être apte à :*

Se déplacer par rapport à des objets (c.-à-d. autour, sous, par-dessus, près, loin, dans, hors de, à travers, sur, à côté).

Suggestions pour l'enseignement

Course à obstacles humains

- Les élèves se déplacent les uns par rapport aux autres, passant par-dessus une personne accroupie, en dessous de la jambe d'une autre, autour d'un groupe de personnes debout.

Variante :

Faire des groupes de trois personnes. Deux des élèves sont les obstacles et le troisième doit passer par-dessus, autour, au-dessous. Au bout d'un moment, les élèves changent de place les uns avec les autres. Voir M : 4.3.1.

Au-dessus, en dessous, autour et à travers

- Placer toutes sortes d'obstacles et demander aux élèves d'explorer les divers concepts relatifs à la motricité dans leur propre espace (leur rappeler de ne pas se bousculer).

Note :

Veiller à ce que les objets par-dessus lesquels les élèves doivent passer soient solides et à ce que les élèves ne se blessent pas.

Ici, là-bas, partout

- Les élèves se déplacent d'après le signal donné par l'enseignant : ils viennent vers lui quand il dit « ici » et s'éloignent quand il dit « là-bas ». Ils se dispersent sans se toucher lorsqu'ils entendent le signal « partout ».

Note :

Motiver les élèves avec de la musique. Établir des règles, p. ex. lorsque la musique s'arrête, on s'arrête.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Course à obstacles humains

L'enseignant observe et note si les élèves ont de la difficulté à passer les obstacles.

RESSOURCES SUGGÉRÉES

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Mathématiques Maternelle : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 2000, (P.D. 372.7/P964 Mat.).



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.C.1 *L'élève doit être apte à :*

Suivre les règles fondamentales (p. ex. les limites de la surface de jeu, les rôles, les actions ainsi que les signaux verbaux pour « partez », « arrêtez » et « changez ») **des jeux et d'autres activités simples** (p. ex. des jeux de poursuite coopératifs).

C.1.M.C.2



Comprendre le vocabulaire du mouvement (p. ex. sauter à cloche-pied, sautiller, virevolter, faire une feinte, esquiver ou se déplacer dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) **pour suivre des instructions concernant des jeux et d'autres activités simples** (p. ex. des parcours d'obstacles).

Suggestions pour l'enseignement

Poursuite à plusieurs

- Au signal, une personne poursuit les autres dans l'espace général. Une fois attrapé, l'élève prend la main du poursuivant et essaie d'attraper les autres. Chaque fois que quatre personnes sont attrapées, elles se séparent en deux groupes de deux.

Notes :

- Encourager les groupes à prévoir à l'avance dans quelle direction ils vont courir.
- Lorsque les élèves d'un groupe se lâchent la main, ils n'ont pas le droit d'attraper les autres.
- Voir H.3.M.A.1.

La queue du chiot

- Demander à chaque élève d'accrocher un foulard ou un ruban à l'arrière de sa ceinture (en guise de « queue ») et de se mettre debout contre le mur dans son espace personnel. Au signal « partez », les élèves s'éloignent du mur et essaient de voler le foulard des autres sans qu'on leur vole le leur. Quand un élève a perdu son foulard, il va dans un coin désigné pour faire une activité prédéterminée avant de recevoir un autre foulard. Les élèves qui ont des foulards en plus vont les remettre dans le coin désigné. Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 22.

Variante :

Les élèves qui ont perdu leur foulard s'assoient par terre et se font sauver par d'autres élèves, qui leur donnent un des foulards qu'ils ont volés.

La chasse aux grenouilles

- Quelques élèves chassent les autres. Ceux qui se font attraper doivent s'accroupir (« grenouilles ») et ne plus bouger. Les joueurs qui sont encore libres doivent sauter par-dessus les grenouilles accroupies en plaçant les mains sur leurs épaules ou leur dos pour les libérer.

Notes :

- S'assurer que les « grenouilles » ont la tête baissée jusqu'à ce que le joueur libre ait sauté par-dessus elles.
- Quand l'enseignant dit « arrêtez » ou « changez », les élèves s'arrêtent sur place et les poursuivants choisissent rapidement d'autres élèves pour prendre leur place. Les poursuivants peuvent tenir un objet qui sert à les identifier, p. ex. un sac de fèves ou une balle (à ne pas lancer).

Le bonhomme de neige et le soleil

- Au signal, les bonhommes de neige (environ trois personnes) poursuivent les autres dans l'espace général. Les élèves qui sont attrapés doivent prendre la forme d'un bonhomme de neige avec leur corps. Les soleils (trois élèves qui tiennent des bâtons magiques) touchent les bonhommes de neige. Ils fondent et peuvent retourner au jeu. Voir M : 3.1.1 et 4.1.7.

Note :

Rappeler aux élèves que, dans tout jeu de poursuite où il faut sauver des camarades, ils doivent coopérer et être courtois (voir C.1.M.C.4.).



1. Motricité

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Poursuite à plusieurs

L'enseignant observe si l'élève est capable de suivre les règles des jeux et d'activités simples.

Noms	Joue honnêtement		Écoute les signaux		Suit le chef		Accepte de se faire attraper	
	oui	non	oui	non	oui	non	oui	non

Remarques pour l'enseignant

Insister sur l'importance des règles de sécurité.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation Physique (M à 4^e) : De l'habileté à l'activité*, Winnipeg, 1995, (P.D. 372.86 D278).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Mathématiques Maternelle : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 2000, (P.D. 372.7/P964 Mat.).



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.C.3 L'élève doit être apte à :

Reconnaître des stratégies fondamentales propres aux jeux simples et aux activités en ateliers (p. ex. viser une cible, s'enfuir dans un jeu de poursuite, frapper un objet avec un instrument et demeurer dans les limites du jeu).

Suggestions pour l'enseignement

La chasse à deux

- Les élèves se poursuivent, deux par deux. Le poursuivant doit faire les mêmes parcours que son partenaire pour essayer de le rattraper ou de le dépasser. Une fois le partenaire attrapé, les deux élèves changent de rôle l'un avec l'autre.

Sacs de fèves et cerceaux

- Les élèves, par groupes de deux, essaient de marquer des points en lançant leurs sacs de fèves dans un cerceau posé sur le sol.

Variante :

Un élève fait rouler un cerceau (cible qui se déplace). Son partenaire se place de façon à pouvoir lancer un sac de fèves à travers le cerceau lorsqu'il passe. Inverser les rôles.

Le tir au but

- Installer des buts ou des cibles dans le gymnase. Donner aux élèves des balles et des rondelles, ainsi que des instruments pour frapper (bâton de hockey, raquette). Faire s'exercer à viser une cible en donnant des coups de pied dans un ballon (comme au soccer), en frappant les balles et les rondelles avec ou sans instrument (spongee polo) ou en lançant d'autres objets dans le but ou sur la cible.

Notes :

- Les jeux autochtones développaient les habiletés de chasse telles que viser la cible et frapper un objet.
- Pour d'autres renseignements, consulter *Les sports autochtones* et *Les jeux inuits*.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : La chasse à deux

L'enseignant observe si l'élève est capable de s'enfuir en courant et en faisant des feintes et de poursuivre et attraper son partenaire en restant dans les limites du terrain.

Noms	fait des feintes	s'enfuit	respecte les limites du jeu

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Affaires indiennes et du Nord Canada. *Sports autochtones* : [<http://www.ainc-inac.gc.ca/>, 20 juin 2001]

Université de Waterloo. *Jeux inuits* : [<http://www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/vexhibit/inuit/french/finuit.html>, 20 juin 2001]



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.M.C.4 L'élève doit être apte à :

Expliquer comment on peut jouer en coopération et en toute sécurité (p. ex. partager le matériel, suivre les directives, aider les autres et être bien attentionné).

Suggestions pour l'enseignement

La poursuite courtoise

- Proposer des jeux de poursuite dans lesquels les élèves peuvent sauver leurs camarades. Les élèves ainsi rescapés doivent dire merci à la personne qui les a sauvés. Voir **La chasse aux grenouilles**, **Le bonhomme de neige** et **Le soleil** (C.1.M.C.1).

Variante :

Les élèves peuvent compter le nombre de fois où ils ont été remerciés. Donner des jetons aux joueurs polis.

Notes :

- Encourager les élèves à sauver leurs camarades le plus souvent possible pour que ces derniers restent actifs.
- Voir M : 3.1.1.

En toute équité

- Les élèves se mettent par deux pour essayer de trouver des moyens équitables de jouer (à tour de rôle) avec un objet faisant partie du matériel.
- Questions en vue d'une discussion :
 - Comment avez-vous partagé l'équipement?
 - Quelles étaient vos règles pour partager?

Les couleurs (parachute)

- Les élèves tiennent le parachute en posant leurs mains sur une des couleurs du parachute. Ils lèvent le parachute et, quand l'enseignant nomme une couleur, tous ceux qui tiennent cette couleur traversent soigneusement en dessous du parachute pour aller se placer à un autre endroit de la même couleur. Voir SN : M-2-01 et M-2-02.
- Question en vue d'une discussion :

Pourquoi est-il important que tout le monde coopère?

Note :

Voir le site Internet (*Alberta Learning*) du ministère de l'Éducation de l'Alberta pour y trouver des ressources au sujet des jeux de parachute.

Excusez-moi s'il vous plaît

- Mettre plusieurs cerceaux par terre (moins de cerceaux que d'élèves). Choisir trois poursuivants et leur donner un sac de fèves ou une balle (ne pas lancer ces objets). Les élèves courent dans la salle en essayant d'éviter de se faire attraper. Si cela arrive, ils deviennent poursuivants. Ils peuvent se réfugier dans un des cerceaux, mais un autre élève peut y entrer en disant « Excusez-moi, s'il vous plaît ». Le premier doit alors laisser sa place et sortir du cerceau. Voir C.1.M.C.1.

Note :

Les enseignants peuvent afficher au babillard les phrases de politesse ou les actions courtoises.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Les manières en mouvement

- Demander aux élèves de dire, pendant les jeux et les activités, s'ils entendent des commentaires polis du genre « merci » lorsqu'un élève en sauve un autre, « bel effort » quand quelqu'un a fait de son mieux ou « est-ce que ça va? » quand quelqu'un s'est fait mal.

Problème de stationnement

- Placer des cerceaux espacés sur le plancher (garages). Chaque élève occupe l'espace d'un cerceau et tient un volant (marqueur rond ou disque) entre ses mains. Quand l'enseignant lève le drapeau vert, les élèves conduisent hors du « garage ». Au signal du drapeau rouge, ils doivent retourner à un garage et stationner leur voiture. Enlever deux cerceaux à chaque fois. Les élèves doivent demander la permission avant d'entrer dans un « garage » occupé en disant « Puis-je stationner ici? ».

Variante :

Utiliser différentes habiletés de locomotion.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : La poursuite courtoise

L'élève est capable d'expliquer comment on peut jouer en coopération et en toute sécurité. Faire lever la main pour répondre aux questions suivantes :

- Qui a dit merci pendant le jeu?
- Qui s'est fait dire merci?
- Qui a sauvé quelqu'un?
- Y a-t-il eu des collisions?

Compter les mains levées. Utiliser les résultats pour entamer une discussion sur la coopération, la politesse et la sécurité.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Alberta Learning : *Physical Education On line* :

[<http://ednet.edc.gov.ab.ca/physicaleducationonline/>, 7 nov 2001]

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Mathématiques Maternelle : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 2000, (P.D. 372.7/P964 Mat.).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Sciences de la nature Maternelle : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 1999, (P.D. 372.35 P964 Mat.).



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.M.A.1 *L'élève doit être apte à :*

Se déplacer en toute sécurité en exécutant les mouvements fondamentaux de locomotion (c.-à-d. courir, sauter à cloche-pied, galoper, sauter à pieds joints) **dans l'espace général** (p. ex. se déplacer librement en galopant sans frapper les autres ou tomber).

Suggestions pour l'enseignement

Au rythme de la musique

- Demander aux élèves de courir, de sauter à cloche-pied, de galoper ou de sauter à pieds joints dans l'espace général au son de la musique ou d'un tambour, en s'arrêtant et en recommençant en même temps que la musique. Voir C.3.M.A.1 à C.3.M.A.3.

Note :

Il y a des liens très nets entre ce RAG et les résultats relatifs à la **Sécurité**.

Des écureuils dans la forêt

- Diviser la classe en deux groupes : un groupe d'arbres qui bougent au gré du vent dans leur espace personnel (voir C.1.M.B.3a) et un groupe d'écureuils qui se déplacent par-ci par-là entre les arbres. Demander aux écureuils de se déplacer de différentes façons. Si un arbre touche un écureuil, ils changent de place l'un avec l'autre. Voir SN : M-1-01, M-1-03. Voir M : 4.3.1.

Variante :

Faire de même avec des lapins qui sautent ou des chevaux qui galopent entre les arbres.

Tape-moi la main

- Aligner les élèves comme pour un jeu de relais sur une des lignes de côté. Quand la musique commence, demander à la première personne de l'équipe de courir jusqu'à une ligne de l'autre côté du gymnase et de revenir toucher la main tendue du premier coéquipier. Continuer avec les autres élèves du groupe pendant quelques minutes ou jusqu'à ce que la musique s'arrête. Voir C.1.M.A.1 à C.1.M.B.3a.

Variante :

Demander aux élèves de sauter à cloche-pied ou à pieds joints ou de galoper.

Note :

Les élèves peuvent comparer le nombre de fois où ils tapent la main d'un autre.

A Ram Sam Sam

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 79.

Variante :

Essayer la course, le saut à cloche-pied ou à pieds joints ou le galop.

Note :

Encourager les élèves à essayer de sauter sur le pied droit, puis le pied gauche, de galoper en commençant par la jambe droite, puis la gauche.

Écureuils et noix

- Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 élèves. Chaque groupe s'aligne derrière un cerceau (placer 3 ou 4 cerceaux de chaque côté du gymnase; placer de 6 à 8 cerceaux au total).

Les élèves sont les écureuils. Les cerceaux représentent des cabanes construites dans un arbre. Dans chaque cabane, il y a de 5 à 8 sacs de fèves (noix). Le premier écureuil de chaque cabane court pour ramasser un sac de



Suggestions pour l'enseignement (suite)

fèves (noix) dans un des cerceaux qui se trouve de l'autre côté du gymnase. Il le rapporte en courant à sa cabane, touche la main tendue du deuxième écureuil et va s'asseoir à la queue. Chaque équipe essaie de compléter la course le plus vite possible en ramassant le plus de noix possible dans un temps limité.

Variante :

Varié les mouvements fondamentaux de locomotion du jeu au cours de l'année, et mettre divers objets dans les cerceaux :

- petites balles en éponge : retourner à la cabane en courant
- petits anneaux : retourner à la cabane en sautant à cloche-pied
- « hackeysacks » : retourner à la cabane en sautant à pieds joints.

XXX ○	○ XXX
XXX ○	○ XXX
XXX ○	○ XXX
XXX ○	○ XXX

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Mouvements fondamentaux de locomotion

L'enseignant observe et note sur une grille d'évaluation l'élève qui se déplace en toute sécurité dans l'espace général pendant qu'il exécute les mouvements fondamentaux de locomotion : courir, sauter à cloche-pied, à pieds joints et galoper sans entrer en collision avec les autres. Tenir compte des indicateurs de performance relatifs aux mouvements fondamentaux de locomotion du document *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 6-11.



Voir l'annexe 2.

Remarques pour l'enseignant

L'espace général est l'espace dans lequel on peut se déplacer.

En raison de la complexité et de l'ampleur des résultats en matière d'habiletés, les expériences d'apprentissage continueront tout au long de l'année. Il est recommandé d'aborder les habiletés de chaque catégorie (locomotion, manipulation et équilibre) séparément.

Ce résultat d'apprentissage général est très nettement lié aux Arts, domaine de la musique (voir EM), où l'on demande aux élèves de se déplacer au son de différents morceaux musicaux.



RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation musicale : 1^{re} à 4^e année :*
Programme d'études: Document de mise en œuvre, Winnipeg, 1992, (P.D. 372.87 P964 1^{re}-4^e).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation Physique (M à 4^e) : De l'habileté à l'activité*,
Winnipeg, 1995, (P.D. 372.86 D278).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Mathématiques Maternelle : Programme d'études : Document
de mise en œuvre*, Winnipeg, 2000, (P.D. 372.7/P964 Mat.).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Sciences de la nature Maternelle : Programme d'études :*
Document de mise en œuvre, Winnipeg, 1999, (P.D. 372.35 P964 Mat.).

Manitoba Movement Skills Committee. *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, Winnipeg, 2000 :
[http://www.mbnet.mb.ca/~mpeta/movement_skills/index.html, 7 juillet 2001]

1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.M.A.2 *L'élève doit être apte à :*

Réaliser diverses tâches motrices simples (p. ex. lancer une balle ou un sac de fèves par-dessous l'épaule vers un espace libre ou encore frapper un ballon de baudruche avec la main) **faisant appel aux habiletés fondamentales de manipulation** (c.-à-d. faire rouler, lancer par-dessous l'épaule, attraper, frapper, faire rebondir et donner un coup de pied).

Suggestions pour l'enseignement

Découverte guidée : qu'est-ce qui marche le mieux?

- Mettre à la disposition des élèves des objets divers (de plusieurs tailles, couleurs, textures) faisant partie du matériel du gymnase et leur demander d'en choisir pour les faire rouler, les lancer par-dessous l'épaule, les attraper, les faire rebondir et donner des coups de pied dedans.

Notes :

- Laisser les élèves choisir la taille, la couleur et la texture des objets et en essayer plusieurs sortes (p. ex. des gros ou des petits).
- Voir M : 1.1.1.

Mouvements simples

- Demander aux élèves de :
 - faire rouler une balle jusqu'au bas d'un mur
 - lancer par-dessous l'épaule un sac de fèves jusqu'au mur
 - attraper une grosse balle qui rebondit ou un sac de fèves qu'ils ont lancé
 - taper avec la main un ballon de baudruche
 - faire rebondir une fois ou plus un gros ballon
 - donner des coups de pied dans une balle pour l'envoyer jusqu'au mur

Variante :

Incorporer ces différentes tâches motrices simples à des ateliers.

Note :

Utiliser les questions suivantes pour discuter des différentes activités auxquelles elles s'appliquent (s'il y a lieu) :

- Qu'est-ce qui rebondissait le mieux?
- De quelle taille était la balle la plus facile à rouler d'une main?
- De quelle taille était la balle la plus facile à attraper?

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Découverte guidée

L'enseignant demande aux élèves de lever la main s'ils sont capables :

- de faire rouler une balle et faire tomber les quilles
- d'attraper une balle
- de faire rebondir la balle (au moins 5 fois)
- de lancer la balle en l'air et l'attraper

Tenir compte des indicateurs de performance relatifs aux habiletés fondamentales de manipulation du document

Évaluation des habiletés motrices fondamentales.



Voir les annexes 3 et 4.



Remarques pour l'enseignant

Lire la section du *Cadre* intitulée « Élèves ayant des besoins spéciaux » (p. 11) pour les lignes directrices en matière de modifications, d'adaptations et d'aménagements. Pour de plus amples renseignements, consulter : *Intégration en mouvement : La vie active par l'éducation physique : Multiplier les possibilités offertes aux élèves ayant un handicap*.

Rappeler aux élèves d'être prudents lorsqu'ils donnent des coups de pied dans un objet, afin d'éviter les accidents.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation physique et Éducation à la santé M à S4 : Programme d'études : Cadre manitobain des résultats d'apprentissage pour un mode de vie actif et sain*, Winnipeg, 2000, (613.7 P964 2000 MaS4).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Mathématiques Maternelle : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 2000, (P.D. 372.7/P964 Mat.).

Manitoba Movement Skills Committee. *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, Winnipeg, 2000 : [http://www.mbnet.mb.ca/~mpeta/movement_skills/index.html, 7 juillet 2001]

Santé Canada. *Intégration en mouvement : La vie active par l'éducation physique : Multiplier les possibilités offertes aux élèves ayant un handicap*, Ottawa (Ontario), Alliance de vie active pour les Canadiens et Canadiennes ayant un handicap, 1994, « Intégration en mouvement », (796.07/V656).



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.M.A.3 *L'élève doit être apte à :*

Réaliser des tâches nécessitant de l'équilibre statique ou dynamique (c.-à-d. arrêter et démarrer) en suivant les signaux ou les instructions donnés.

Suggestions pour l'enseignement

Les statues (équilibre statique et dynamique)

- Demander aux élèves de se déplacer dans l'espace général au son de la musique. Lorsque la musique s'arrête, ils doivent s'immobiliser en prenant différentes positions faisant appel à différentes parties du corps. Lorsque la musique recommence, ils doivent démarrer et se déplacer avec contrôle. Voir C.1.M.C.1.

Variantes :

- L'enseignant indique le nombre ou le nom des parties du corps qui touchent le plancher.
- L'enseignant utilise des instructions ou des signaux variés.

Note :

Encourager les élèves à garder l'équilibre pendant trois à cinq secondes ou jusqu'à ce que la musique reprenne.

Le sac de fèves

- Donner un sac de fèves à chaque élève. Dire aux élèves de le placer sur une partie du corps (p. ex. tête, bras, épaule, dos) et de marcher normalement dans l'espace général, en se tenant le plus droit possible. Si un sac tombe, l'élève se fige sur place jusqu'à ce qu'un autre élève puisse replacer le sac au bon endroit pour lui, sans faire tomber le sien. Voir C.5.M.E.1a.

Variantes :

- Demander aux élèves de marcher plus vite ou d'essayer de galoper.
- Permettre aux élèves qui ramassent un sac tombé de tenir leur propre sac sur leur tête.
- Faire le même jeu avec des partenaires qui se tiennent par la main.
- Voir aussi **Les robots** dans *De l'habileté à l'activité*, p. 201.

Note :

Être conscient des risques de contamination des objets par les poux, lorsque ces objets sont en contact avec les élèves.

Feu rouge, feu vert (équilibre dynamique)

- Lorsque l'enseignant dit que le feu de circulation est vert, les élèves prétendent être des autos roulant en toute sécurité (pas de bousculade) à une vitesse normale. Lorsqu'il dit que le feu est orange, les élèves courent sur place. Lorsqu'il dit qu'il est rouge, ils s'arrêtent complètement, dans n'importe quelle position.

Variantes :

- Au feu rouge, l'enseignant demande aux élèves d'ouvrir les fenêtres ou le toit ouvrant.
- Faire quelques mouvements improvisés.

Note :

Insister sur la sécurité et demander aux élèves de s'arrêter à une ligne de fond lorsqu'ils courent vers le mur. Encourager les élèves à ralentir et à garder leur équilibre lorsqu'ils s'approchent de la ligne de fond, afin de s'arrêter en toute sécurité.

La cueillette des pépites d'or

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 200. Voir aussi p. 179-206 du même document.



Suggestions pour l'évaluation

Observation : Les statues

L'enseignant coche sur une liste de contrôle le nom des élèves qui participent à l'activité avec contrôle et en suivant les instructions ou les signaux donnés. Utiliser les indicateurs de performance de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 13-14.



Voir l'annexe 5.

Remarques pour l'enseignant

L'expression **équilibre statique** s'applique aux positions contrôlées du corps lorsque celui-ci est immobile.

L'expression **équilibre dynamique** s'applique aux positions contrôlées du corps lorsque celui-ci est en mouvement.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation Physique (M à 4^e) : De l'habileté à l'activité*, Winnipeg, 1995, (P.D. 372.86 D278).

Manitoba Movement Skills Committee. *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, Winnipeg, 2000 : [http://www.mbnet.mb.ca/~mpeta/movement_skills/index.html, 7 juillet 2001]



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.M.B.1 *L'élève doit être apte à :*

Réaliser seul ou à deux des tâches simples (p. ex. suivre un autre élève effectuant des mouvements de locomotion) **qui font appel aux habiletés motrices fondamentales** (c.-à-d. locomotion, manipulation et équilibre) **et à certains concepts relatifs à la motricité** (c.-à-d. conscience du corps et orientation spatiale).

Suggestions pour l'enseignement

Suivez le chef (locomotion)

- Les élèves se mettent par deux, l'un étant le « chef », et l'autre le « suiveur ». Le chef marche, court, saute à cloche-pied ou à pieds joints, ou galope. Au premier signal, le chef change de mouvement. Au 2^e signal, le suiveur devient le chef. Au 3^e signal, les élèves changent de partenaire. Voir M : 3.1.1.

Note :

Encourager les élèves à se mettre assez près de leur partenaire au début.

Poser les questions suivantes pour guider la réflexion :

- Pourquoi est-il important de ne pas suivre de trop près?
- Comment est-ce qu'on galope, court, saute à cloche-pied, etc.?
- Pourquoi est-il important de regarder où l'on va?

Activités à deux (manipulation)

- Mettre les élèves par 2 pour faire les choses suivantes :
 - faire rouler une balle de l'un à l'autre
 - se lancer par-dessous l'épaule une balle molle ou un sac de fèves
 - se lancer un ballon de baudruche en le frappant
 - se lancer une balle en la faisant rebondir et l'attraper
 - donner des coups de pied dans une balle et l'arrêter

Note :

Les élèves peuvent compter le nombre de fois où ils ont réussi à accomplir la tâche voulue.

Équilibres à deux

- Demander aux élèves de faire dans leur espace personnel :

- un pont haut
- un pont bas
- un pont large
- un pont étroit



- Faire essayer divers équilibres aux élèves, d'abord individuellement puis à deux.

Notes :

- Donner aux élèves un temps raisonnable pour faire l'activité.
- Attention au dos.
- Voir *Gymnastique fondamentale*, leçons A4 – A7.
- Voir C.1.M.B.3a.



Suggestions pour l'évaluation

Observation : Suivez le chef

L'enseignant utilise une grille d'observation pour noter si l'élève :

- suit un autre élève
- utilise les habiletés motrices fondamentales
- utilise le concept de conscience du corps
- utilise le concept d'orientation spatiale



Voir l'annexe 1.

Remarques pour l'enseignant

Conscience du corps :

Voir *Cadre*, p. 226.

Orientation spatiale :

Voir *Cadre*, p. 226.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation physique et Éducation à la santé M à S4 : Programme d'études : Cadre manitobain des résultats d'apprentissage pour un mode de vie actif et sain*, Winnipeg, 2000, (613.7 P964 2000 MaS4).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Mathématiques Maternelle : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 2000, (P.D. 372.7/P964 Mat.).

RUSSEL, Keith, Gene SCHEMBRI et Tom KINSMAN. *Gymnastique fondamentale*, Toronto, Ruschkin Publishing, 2001.



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.M.B.2 *L'élève doit être apte à :*

Réaliser des tâches qui font appel aux habiletés motrices fondamentales (c.-à-d. locomotion, manipulation et équilibre) **et aux concepts relatifs à la motricité** (c.-à-d. conscience du corps et orientation spatiale) **et qui sont propres à des activités de groupe simples** (p. ex. jeux de poursuite).

H.1.M.B.3

✿ **Organiser et gérer ses jeux soi-même** (p. ex. jeux de corde à sauter, jeux de précision et marelle).

Suggestions pour l'enseignement

La pieuvre (locomotion)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 14.

Variante :

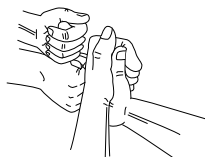
Au lieu d'être une algue, l'élève devient un hippocampe et doit sauter à cloche-pied sur une jambe 5 fois. Voir M : 3.1.1.

Nettoie donc ta cour (manipulation)

- Diviser la classe en deux équipes, l'une de chaque côté d'une ligne centrale (chaque moitié du gymnase est « la cour » d'une équipe). Apporter un certain nombre de balles, petites ou moyennes et, au signal, demander aux élèves de les faire rouler jusqu'à la cour de l'autre équipe. Les élèves récupèrent ensuite les balles de leur cour et les font rouler, une à la fois, vers la cour de l'autre équipe, afin de garder leur cour propre. Après un certain temps, les élèves s'arrêtent là où ils sont et un joueur de chaque équipe compte les balles dans sa cour.
- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 143.

Attention! (équilibre)

- Deux ou trois joueurs sont les poursuivants et ils courent après les autres dans l'espace général. Une fois attrapés, les joueurs deviennent des arbres, avec leurs racines (pieds) dans le sol et leurs branches (bras) au-dessus de leur tête. Les autres peuvent les libérer en mettant la main contre la leur, pouce vers le haut (comme une scie). Ils scient en comptant jusqu'à 5, et crient « attention! ». Le joueur est alors libéré et peut courir de nouveau. Voir SN : M-1-01, M-1-03.



Note :

Rappeler aux élèves, lorsqu'ils poursuivent quelqu'un, de toucher la personne légèrement sur l'épaule, en évitant la tête.

Chasse aux dossards

- Tous les joueurs portent un dossard sauf pour les chasseurs. Quand un élève se fait toucher, il doit enlever son dossard et le tenir par-dessus sa tête et le placer à l'endroit désigné. Il devient maintenant un des chasseurs. La dernière personne à se faire attraper devient le premier chasseur dans le jeu suivant.

Variante :

On peut recommencer le jeu lorsqu'un certain nombre de joueurs ont été attrapés.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Note :

Avertir les élèves qu'ils doivent regarder devant eux.

Chasse du raton laveur (jeu autochtone)

- Diviser la classe en deux groupes, avec un nombre égal de garçons et de filles dans chaque groupe. Les faire placer de chaque côté d'un cercle. Le chef du jeu se tient au centre du cercle en frappant son tambour et en chantant : « Sho da la de da, Sho da la de da, Sho da la de da ». Nommer deux élèves qui jouent le rôle de « ratons laveurs », l'un étant le poursuivant, l'autre le poursuivi. Lorsque la musique s'arrête, les participants lèvent les bras en l'air (pour imiter des arbres) et les deux ratons se poursuivent autour et au milieu des arbres. Ils n'ont pas le droit de toucher les arbres ou de s'en éloigner. Après un moment, le raton poursuivi doit se laisser attraper avec respect et politesse par le joueur plus jeune ou moins fort. Ensemble, ils regagnent leur équipe autour du cercle, tandis que deux nouveaux ratons commencent à se poursuivre. Voir SN : M-1-01 et M-1-02.

Notes :

- On peut se procurer la musique du jeu **Chasse du raton laveur** chez :
 - Sunshine Records : 204-586-8057.
 - Titre de l'album : « On Ji Da »
 - Artistes : Rebecca Chartrand et Lawrence Laughing
- Pour d'autres renseignements sur les sports autochtones, consulter *Les jeux inuits* et *Les sports autochtones*.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Nettoie donc ta cour

L'enseignant coche sur une liste de contrôle si les élèves sont capables de faire rouler un ballon dans une direction générale en utilisant le lancer par-dessous pendant l'activité.



Voir l'annexe 1.

Noms	oui	non
Jean		✓

Observation : Réaliser des tâches

- Pendant les jeux simples, l'enseignant observe si l'élève :
 - utilise des habiletés de locomotion
 - utilise des habiletés de manipulation
 - garde son équilibre
- Utiliser les indicateurs de performance de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 6-22.



RESSOURCES SUGGÉRÉES



Affaires indiennes et du Nord Canada. *Sports autochtones* : [<http://www.ainc-inac.gc.ca/>, 20 juin 2001]

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation Physique (M à 4^e) : De l'habileté à l'activité*, Winnipeg, 1995, (P.D. 372.86 D278).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Mathématiques Maternelle : Programme d'études: Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 2000, (P.D. 372.7/P964 Mat.).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Sciences de la nature Maternelle : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 1999, (P.D. 372.35 P964 Mat.).

Manitoba Movement Skills Committee. *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, Winnipeg, 2000 : [http://www.mbnet.mb.ca/~mpeta/movement_skills/index.html, 7 juillet 2001]

Université de Waterloo. *Jeux inuits* : [<http://www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/vexhibit/inuit/french/finuit.html>, 20 juin 2001]

1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.M.C.1 *L'élève doit être apte à :*

Se déplacer de diverses manières (p. ex. grimper, courir et sauter à cloche-pied) **à divers endroits prévus pour le jeu, sur le terrain de l'école** (p. ex. appareils de jeu, surface pavée ou aire gazonnée).

Suggestions pour l'enseignement

La chasse à l'autographe

- Choisir de quatre à six élèves qui vont se cacher dans un espace donné du terrain de l'école. Chacun aura un crayon feutre d'une couleur différente. Les autres élèves (chasseurs) se couvrent les yeux pour les laisser se cacher. Ensuite, les chasseurs reçoivent un petit morceau de papier, et lorsqu'ils trouvent une des personnes cachées, celle-ci leur donne son autographe (ou fait une marque sur leur papier). Les premiers élèves qui reviennent avec quatre, cinq ou six autographes seront les prochains à aller se cacher.
Voir C.1.M.C.4. Voir SN : M-2-01.

Structure de jeu

- Demander aux élèves d'essayer de grimper et de se tenir en équilibre sur les éléments d'une structure de jeu en plein air.
Notes :
 - Expliquer combien il est important de jouer à tour de rôle, de coopérer et de jouer en toute sécurité.
 - Souligner les règles de sécurité pour le jeu sur une structure de jeu et sur une surface à revêtement dur (voir *Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique dans les écoles manitobaines*).

La chasse aux arbres

- On peut avoir plusieurs chasseurs en même temps. Un joueur qui se fait attraper devient un chasseur. Un joueur a 3 secondes de repos s'il touche un arbre. À chaque repos, il doit toucher un arbre différent (l'arbre peut être remplacé par un banc, une glissoire, un poteau).
SN : M-1-01 et M-1-02.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Structure de jeu

- L'enseignant observe si l'élève sait se déplacer de diverses manières :

grimper	oui	non
courir	oui	non
sauter à cloche-pied	oui	non

se déplacer dans divers endroits prévus pour le jeu :

appareils de jeu	oui	non
surface pavée	oui	non
aire gazonnée	oui	non

- Utiliser les indicateurs de performance de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 6-22.



Remarques pour l'enseignant

Veiller à ce que les élèves connaissent les limites de l'espace dans lequel il est permis de jouer. Convenir d'un signal pour rappeler tous les joueurs, y compris ceux qui sont cachés. Être conscient des facteurs environnementaux qui pourraient présenter un risque pour certains élèves (p. ex. allergies).

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Association des enseignants et des enseignantes en éducation physique. *Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique dans les écoles manitobaines*, Winnipeg, 1997.

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Sciences de la nature Maternelle : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 1999, (P.D. 372.35 P964 Mat.).

Manitoba Movement Skills Committee. *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, Winnipeg, 2000 : [http://www.mbnet.mb.ca/~mpeta/movement_skills/index.html, 7 juillet 2001]



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.M.D.1 *L'élève doit être apte à :*

Se déplacer au son de rythmes divers (p. ex. rapide ou lent) **en appliquant des concepts relatifs à la motricité** (p. ex. conscience du corps et orientation spatiale) **dans des activités rythmiques simples** (p. ex. mouvement créatif, chansons avec gestes et jeux accompagnés de musique).

Suggestions pour l'enseignement

Mouvements créatifs improvisés

- Les élèves bougent au son d'un tambour, d'un triangle ou d'un xylophone.
- Faire bouger les élèves en utilisant une variété de moyens de locomotion (marcher, courir, sauter, galoper, glisser), le rythme (lent ou rapide), les changements de hauteur (bas, moyen, haut) ou de parcours (en ligne droite, vers l'avant, à reculons, en zigzag, en ligne courbe) et les relations (seul, avec un partenaire, en groupe).
- **Chansons avec gestes**, jeux, comptines :
Faire participer les élèves à des jeux ou des chansons avec gestes variés qui font appel à la conscience du corps et l'orientation spatiale :
 - Mon espace personnel :
J'ai une place.
C'est mon espace.
Je peux me faire très droit ou rond,
Me tortiller, large ou long.
Oui, j'ai une place.
C'est mon espace.
 - Espace général :
Sautille, galope, cours et saute.
J'évite les obstacles et les autres.
J'explore l'espace, je me déplace,
Et au signal, me fige sur place.
 - Rythme dynamique :
Je tourne et tourne, et m'accroupis.
Je m'étends comme un tapis.
Je tourbillonne et je frémis.
Touche les genoux, la tête, les pieds.
Grimpe l'échelle et reste figé!

Notes :

- Incorporer aux **Chansons avec gestes** les **qualités de l'effort**, c'est-à-dire :
 - durée – rapide ou lent
 - force – fort ou léger
 - continuité – libre ou avec contrainte.
- Utiliser la musique de différentes cultures.
- Se servir des techniques d'Orff.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Frère Jacques

- Faire deux cercles. Les élèves ont un partenaire et se tiennent par la main intérieure pour faire la danse suivante :

<i>Pas</i>	<i>Paroles</i>
Huit sautilllements dans le sens des aiguilles d'une montre	Frère Jacques Frère Jacques
Face à son partenaire secouer le doigt droit puis le doigt gauche	Dormez-vous Dormez-vous
Joindre les 2 mains faire huit sautilllements autour de son partenaire	Sonnez les matines Sonnez les matines
Face à son partenaire frapper la paume des mains de son partenaire puis se frapper les genoux frapper à nouveau les mains de son partenaire répéter ces mouvements	Ding, din, dong Ding, din, dong

Suggestions pour l'évaluation

Observations : Mouvements créatifs improvisés

Pendant que les élèves se déplacent au son des rythmes, l'enseignant observe et note si l'élève

- court sans toucher les autres
- galope sans toucher les autres
- est conscient de son corps
- peut suivre différents rythmes

Remarques pour l'enseignant

Utiliser des thèmes pour stimuler une variété de mouvements :

- Le transport : voiture, avion, bicyclette, train, vaisseau spatial
- Les animaux : oiseau, serpent, grenouille, otarie, girafe, singe
- Les éléments de la nature : vent, eau, feu, feuille, nuage, flocon de neige, éclair, tremblement de terre

Établir le concept qu'un mouvement ou une danse se compose de trois parties : le commencement, le milieu, la fin. Commencer et finir chaque mouvement avec la forme d'une statue (position figée).

RESSOURCES SUGGÉRÉES

RUSSEL, Keith, Gene SCHEMBRI et Tom KINSMAN. *Gymnastique fondamentale*, Toronto, Ruschkin Publishing, 2001.



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.M.D.2 *L'élève doit être apte à :*

Exécuter des mouvements de gymnastique (p. ex. se recevoir au sol, faire des équilibres statiques, sauter sur une surface élastique, faire des rotations, se déplacer ou se balancer) **dans des activités se pratiquant avec de gros ou de petits appareils** (p. ex. gymnastique éducative et gymnastique rythmique).

Suggestions pour l'enseignement

Réceptions au sol sur les pieds

- Se recevoir d'une surface peu élevée en absorbant la force à la réception.
- Se recevoir d'une surface élevée à reculons, de côté, en absorbant la force à la réception.

Réceptions au sol sur les mains

- Se recevoir (en avant) sur les mains à partir d'une position agenouillée.
- Se recevoir (en avant) sur les mains à partir d'une position debout, les genoux fléchis.
- Se recevoir (en avant) sur les mains à partir d'une position debout.
- Se recevoir (en arrière) sur les mains à partir d'une position accroupie.

Exercices d'appui (équilibre statique)

- Appui avant
- Appui arrière

Équilibres sur différentes parties du corps

- Pieds
- Genoux
- Épaules
- Hanches

Exercices de suspension (se balancer)

- D'une barre
- D'une échelle
- D'une corde horizontale
- D'une poutre
- Changer la position des mains et des jambes

Exercices de locomotion

- Sur les pieds
- Locomotion avec appui avant
- Sur une corde, une échelle, un espalier

Rotations

- Roulement d'avant en arrière (mouvement de berceuse au sol)
- Roulade arrière
- Roulade avant
- Pivoter sur les pieds



Suggestions pour l'enseignement (suite)

- Pivoter en sautant
- Pivoter en position horizontale

Impulsions

- Sur place
- Vers l'avant
- Marcher et bondir

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Réceptions au sol

L'enseignant observe si l'élève sait exécuter des mouvements de gymnastique relatifs à :

- l'équilibre
- la suspension
- la locomotion
- la rotation
- les impulsions

Observation : Réceptions au sol

L'enseignant note sur une grille d'observation si l'élève est capable de faire une réception au sol

- sur les pieds
- sur les mains
- à reculons

Remarques pour l'enseignant

Conseils

- Ne pas plier les genoux à un angle supérieur à 90 degrés à la réception.
- Regarder avant de sauter.
- S'assurer que l'endroit est sans danger.
- Les surfaces élevées ne devraient pas être à une hauteur qui dépasse celle des genoux.
- S'assurer que les mains des élèves sont placées correctement quand ils tombent à la renverse.

