

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
A	Connaissances	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.
		Développement moteur	1. Processus de développement des habiletés 2. Principes mécaniques du mouvement humain 3. Concepts relatifs à la motricité	
		Motricité spécifique	1. Règles 2. Terminologie 3. Stratégies propres aux sports ou aux jeux 4. Esprit d'équipe et franc-jeu	
A	Habiletés	Développement des habiletés motrices fondamentales	1. Locomotion 2. Manipulation 3. Équilibre	
		Application des habiletés motrices à des sports et des jeux	1. Activités individuelles et à deux 2. Activités collectives 3. Habiletés d'officiel	
		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	
		Application des habiletés motrices à des activités gymniques et rythmiques	1. Activités rythmiques 2. Activités gymniques	

1. Motricité

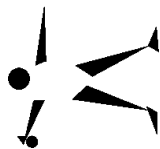


Tableau synoptique du résultat d'apprentissage général n° 1 — Motricité

		M	1	2	3	4	5	6	7	8	S1	S2	
Connaissances	<i>Sous-domaines</i>	Domaine A	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"/>	
			1. Processus de développement des habiletés	<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"/>
		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"/>
	Domaine C	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"/>	
	2. Terminologie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" 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"/>	
	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"/>	
	Domaine B	M	1	2	3	4	5	6	7	8	S1	S2	
	Habiletés	Domaine A	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 type="checkbox"/>	<input 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"/>
			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 type="checkbox"/>
Domaine B		1. Activités individuelles et à deux	<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. Activités collectives		<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. Habiletés d'officiel		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Domaine C		1. Formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel	<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"/>	
Domaine D		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 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

éveil acquisition ou développement maintien



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.A.1 *L'élève sera apte à :*

Reconnaître les habiletés motrices fondamentales (c.-à-d. locomotion, manipulation, équilibre) **employées dans diverses formes d'activité physique.**

Suggestions pour l'enseignement

Les images de la motricité

- Accrocher au mur des images qui représentent des habiletés motrices fondamentales. Faire écrire le nom de l'habileté qui va avec chacune des images.

Note :

On peut faire des affiches sur les habiletés à partir de : *Habilités motrices fondamentales (M à 3)*. Voir « Écoute, dessine, trouve un partenaire, discute » dans *Le succès à la portée de tous les apprenants*, p. 6.99. Les affiches pourront servir d'aide visuelle aux élèves.



Voir l'annexe 1.

C'est ton tour

- Les élèves travaillent à deux. Chacun fait à son tour des mouvements et nomme les habiletés motrices fondamentales qui s'y rapportent. Demander aux élèves de reproduire les habiletés motrices fondamentales de **Les images de la motricité.**

Sur la scène

- Une moitié de la classe pratique une des habiletés motrices fondamentales en regardant la fiche avec le mot ou l'image correspondant que l'enseignant leur montre, sans la faire voir à l'autre moitié de la classe. Les autres élèves doivent dire de quelle habileté il s'agit, en se reportant à une liste de mots ou d'images qui décrivent toutes les habiletés. Inverser ensuite les rôles.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : C'est ton tour

L'enseignant observe les élèves pour voir s'ils savent reconnaître les habiletés motrices fondamentales pendant qu'ils travaillent avec leur partenaire.

Nom : _____

Équilibre	Locomotion	Manipulation

Suggestions pour l'évaluation (suite)

L'enseignant demande aux élèves de nommer les habiletés motrices fondamentales relatives à certains sports ou à certaines activités. Par exemple:

- Le soccer : courir, sauter, lancer, donner un coup de pied, faire rouler
- Le plongeon (natation) : courir, sauter, sautiller, équilibre statique et dynamique
- La marelle : faire rouler, sauter à cloche-pied, sauter

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Le succès à la portée de tous les apprenants*, Winnipeg, 1997, (371.9/M278s).



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.B.1 *L'élève sera 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

Pratique et patience

- Demander aux élèves de réfléchir à leur manière de pratiquer les habiletés motrices fondamentales qui font partie des activités suggérées aux RAS H.1.1.A.1 à H.1.1.A.3.
- Questions en vue d'une discussion :
 - Comment faire pour acquérir des habiletés plus rapidement?
 - L'échec est-il admissible?
 - Qu'est-ce qui peut aider à réussir?
 - L'entraînement est-il nécessaire? Pourquoi?

1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.B.2 L'élève sera apte à :

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, sauts à pieds joints à partir d'une faible élévation et exploration du mouvement).

Suggestions pour l'enseignement

Exploration du mouvement

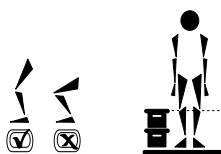
- Faire une démonstration ou une exploration pour montrer les effets qu'une activité de déplacement a sur l'équilibre, en tenant compte des éléments suivants :
 - base d'appui : pieds écartés
 - vitesse : lentement, rapidement
 - genoux : droits, fléchis
 - retomber : légèrement (comme une plume), lourdement (comme un éléphant)

Statues

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 190.

Exploration du mouvement (position du corps)

- Poser des questions qui permettent aux élèves de faire leurs propres découvertes sur la réception au sol avec les genoux fléchis et les bras étendus :
 - Pourquoi est-il plus facile de s'arrêter quand on va lentement que quand on va vite?
 - Pourquoi est-il plus facile pour une personne petite que pour une personne plus grande de s'arrêter?
 - Pourquoi la réception avec les genoux fléchis est-elle moins risquée?



Réception en gymnastique

- Voir *Gymnastique fondamentale*, leçons A1, A2, A3 et A18.

Les cartes aux équilibres

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 191.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Statues, Tapis musicaux

L'enseignant observe et note si les élèves contrôlent bien leurs mouvements lorsqu'ils s'arrêtent :

- s'ils gardent l'équilibre lorsqu'ils changent de vitesse
- s'ils gardent l'équilibre lorsqu'ils s'arrêtent

L'enseignant se sert des questions de **Exploration du mouvement** pour vérifier la compréhension des élèves.

Remarques pour l'enseignant

Démonstration :

un groupe d'élèves montre une habileté ou une activité au reste de la classe

Exploration :

tous les élèves sont impliqués dans l'activité

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. *Habilités motrices fondamentales (M à 3)*, Winnipeg, 1992, (P.D. 372.86 H116).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Le succès à la portée de tous les apprenants*, Winnipeg, 1997, (371.9/M278s).

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



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.B.3a *L'élève sera apte à :*

Reconnaître les termes associés aux différentes directions (c.-à-d. vers l'avant, vers l'arrière, vers le haut, vers le bas et de côté) **et aux hauteurs** (c.-à-d. haut, moyen, bas) **dans les déplacements.**

Suggestions pour l'enseignement

Dans la bonne direction

- Aider les élèves à reconnaître les termes associés aux directions et aux hauteurs pendant les activités d'échauffement en les faisant bouger selon des directives verbales (enseignant, bande sonore) ou visuelles (images, flèches, signaux).

Note :

Pour stimuler le mouvement, utiliser de la musique, un poème, une histoire.

Danse folklorique et en ligne

- Faire, par exemple :
 - La danse des canards
 - Macarena

Mouvements créatifs improvisés et poésie

- Utiliser un poème rythmé, rempli d'actions pour faire exécuter des mouvements créatifs improvisés.

Mouvements créatifs improvisés

- Les élèves (seuls, avec un partenaire ou en groupes) créent une suite de mouvements en tenant compte des points suivants :
 - une suite a un commencement et une fin
 - utiliser 3 directions différentes
 - utiliser 3 hauteurs différentes : bas, moyen, haut
 - Voir aussi H.1.1.A.3 et EM : D1₁, p.106.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Mouvements créatifs improvisés

Les élèves placés en petits groupes présentent leur suite. L'enseignant observe et note si les élèves sont capables de reconnaître les directions et les hauteurs dans les déplacements :

directions	vers l'avant	<input type="checkbox"/>
	vers l'arrière	<input type="checkbox"/>
	vers le haut	<input type="checkbox"/>
	vers le bas	<input type="checkbox"/>
	de côté	<input type="checkbox"/>
hauteurs	haut	<input type="checkbox"/>
	moyen	<input type="checkbox"/>
	bas	<input type="checkbox"/>



1. Motricité

Remarques pour l'enseignant

Hauteur :

- Haut – au-dessus des épaules
- Moyen – entre les épaules et les genoux
- Bas – au-dessous des genoux

RESSOURCES SUGGÉRÉES

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation musicale : Programme d'études (1^{re} à 4^e année)*, Winnipeg, 1992, (P.D. 372.87 P964 1^{re} – 4^e, 01).



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.B.3b *L'élève sera apte à :*

Reconnaître les termes décrivant diverses formes que peut prendre le corps (c.-à-d. se mettre en boule, s'étirer, se faire mince, se faire large, faire une torsion).

Suggestions pour l'enseignement

Formes

- Voir H.1.1.A.3.

Note :

Utiliser différents jeux pour renforcer les diverses formes.

Formes du corps (comme ci-dessus, en y ajoutant la torsion)

- Les élèves font les actions voulues quand l'enseignant leur dit : « Prenez la forme... »
 - d'une roue
 - d'un crayon ou du chiffre 1 (étiré, long et mince)
 - de la lettre T, avec les bras étendus de chaque côté du corps
 - d'un bretzel

Espace

- Les élèves adoptent les positions suggérées par l'enseignant :
 - une fusée : se faire mince, long et étiré
 - un extraterrestre : faire une torsion, se courber
 - une étoile : s'étirer dans tous les sens
 - une pierre de lune : se rouler en boule

Poursuite de la tortue (en boule)

- Choisir deux ou trois poursuivants. Les élèves attrapés se mettent immédiatement par terre sur le dos avec les pieds et les mains en l'air (comme une tortue sur sa carapace) à l'endroit où ils ont été pris. Les autres élèves peuvent les libérer en les faisant rouler pour les remettre sur leurs pattes.

Note :

Dans tout jeu de poursuite où les élèves peuvent sauver leurs camarades, rappeler qu'il faut être courtois et coopérer les uns avec les autres (voir C.1.M.C.4).

Statues de glace (étirement)

- Choisir deux ou trois poursuivants. Les élèves attrapés s'immobilisent avec les bras et les jambes étendus en forme de X (se faire large). Les autres peuvent les libérer en passant par-dessous leurs jambes ou en courant sous leurs bras étendus.

Variante :

Le givre et le soleil : Deux élèves jouent le rôle du « givre » et poursuivent les autres pour les faire immobiliser. Deux autres jouent le rôle du « soleil » et essaient de faire fondre le « givre » en touchant les élèves figés. Les poursuivants (« givre ») portent des dossards foncés et les autres des dossards clairs.



Suggestions pour l'évaluation

Observation : Espace

L'enseignant observe 4 ou 5 élèves à la fois et note s'ils sont capables de prendre la forme décrite.

Observation : Formes du corps

Demander aux élèves d'observer un camarade de classe pendant l'activité. Puis poser les questions suivantes :

1. De quelle forme s'agit-il?
2. Montre une forme différente de celle-ci.
3. Montre deux formes opposées.

L'enseignant note si l'élève comprend les termes suivants :

<input type="checkbox"/>	Se mettre en boule
<input type="checkbox"/>	S'étirer
<input type="checkbox"/>	Se faire mince
<input type="checkbox"/>	Se faire large
<input type="checkbox"/>	Faire une torsion

Remarques pour l'enseignant

Veiller à bien présenter, bien expliquer, bien utiliser et bien illustrer les termes qui désignent les **formes du corps** lorsque les élèves participent aux activités suggérées tout au long de l'année :

- **En boule** – les parties du corps sont toutes ramassées en rond
- **Étiré** – les parties du corps ou le corps entier sont étendus
- **Mince** – les bras et les jambes sont tendus et rapprochés de sorte que le corps a une forme longue et droite
- **Large** – les bras ou les jambes sont écartés du tronc de façon à prendre beaucoup d'espace
- **Torsion** – une partie du corps est en position fixe et une autre partie est tournée vers une autre direction

Pour réduire le risque de blessure au dos, il est recommandé de dire aux élèves de ne pas faire de flexion du dos très prononcée.



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.B.3c *L'élève sera apte à :*

Reconnaître les qualités de l'effort que sont la vitesse (p. ex. rapide ou lent), **la force** (p. ex. fort ou léger) **et la continuité** (p. ex. libre ou avec contrainte) **dans l'exécution des mouvements.**

Suggestions pour l'enseignement

La folie du mouvement (vitesse)

- Les élèves font des mouvements au son d'une musique lente ou en écoutant des 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 en écoutant des battements de tambour rapides : ils courent, sautent ou galopent vite.

Ani-mation

- Demander aux élèves de se déplacer :
 - comme des animaux lents (p. ex. une tortue, un escargot, un ver)
 - comme des animaux rapides (p. ex. un lapin, un guépard, un cheval)
 - comme des animaux qui ont un pas lourd (p. ex. un éléphant, un hippopotame)
 - comme des animaux qui ont un pas léger (p. ex. une souris, un chaton)
 - avec continuité, contrainte (p. ex. une chenille)
 - avec continuité, librement (p. ex. un papillon)
 - Voir aussi H.2.1.A.1a.

Ça rebondit! (force)

- Se servir d'un tableau pour faire une enquête avec toute la classe sur la force d'une balle qui rebondit ou que l'on lance.
 - Demander aux élèves de faire rebondir une balle par terre en la jetant très fort, puis en la jetant doucement.
 - Demander aux élèves de lancer une balle contre un mur avec beaucoup de force, puis doucement.
 - Voir I-Chart, *Kindergarten to Grade 4 English Language Arts : A Foundation for Implementation* (sera repris sous le titre *ELA Strategies*), p. 83 – 87.

Note :

Se servir des questions suivantes en vue d'une discussion :

- À quelle hauteur la balle rebondit-elle quand vous la jetez sur le sol avec beaucoup de force?
- À quelle hauteur la balle rebondit-elle quand vous la jetez sur le sol doucement?
- Quelle balle atteint le mur le plus vite, celle que vous lancez avec force ou celle que vous lancez doucement?

Les foulards (continuité)

- Donner à chaque élève un foulard à lancer et à attraper (mouvement contraint).
- Dire aux élèves de faire des « 8 » sans s'arrêter (mouvement libre).
- Voir aussi EM : D1₁, p. 106.



Suggestions pour l'évaluation

Observation : Ani-mation

L'enseignant note les élèves qui reconnaissent les qualités de l'effort : vitesse, force et continuité dans les mouvements qu'ils exécutent.

Demander aux élèves d'observer un camarade et de dire si :

<input type="checkbox"/>	L'élève se déplace lentement ou rapidement.
<input type="checkbox"/>	L'élève utilise un mouvement fort ou léger.
<input type="checkbox"/>	L'élève exécute ses mouvements avec contrainte ou librement.

Remarques pour l'enseignant

Veiller à bien présenter, bien expliquer, bien utiliser et bien illustrer les définitions ci-dessous pour expliquer les **qualités de l'effort en mouvement** lorsque les élèves participent aux activités suggérées tout au long de l'année.

- **Vitesse :**
 - Rapide – qui va vite, qui démarre d'un coup
 - Lent – qui va lentement, prudent, prolongé, continu
- **Force :**
 - Fort – intense, lourd, vigoureux
 - Léger – faible, doux, facile
- **Continuité :**
 - Libre – mouvement continu et sans heurt qui ne peut pas être arrêté facilement
 - Avec contrainte – mouvement contrôlé et restreint qui peut être facilement arrêté

RESSOURCES SUGGÉRÉES

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation musicale : Programme d'études (1^{re} à 4^e année)*, Winnipeg, 1992, (P.D. 372.87 P964 1^{re} – 4^e, 01).



Manitoba Education and Training. *Kindergarten to Grade 4 English Language Arts : A Foundation for Implementation*, Winnipeg, 1998, (P.D. 428 F771 Mat.-4^e).



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.B.3d *L'élève sera apte à :*

Reconnaître les termes servant à décrire les déplacements par rapport aux autres (c.-à-d. mener, suivre, poursuivre, accompagner, s'enfuir et esquiver).

Suggestions pour l'enseignement

Suivez le chef (mener, suivre)

- Demander aux élèves de choisir un partenaire, 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 deuxième, le chef devient suiveur; au troisième, les élèves changent de partenaire.

Note :

Discuter des caractéristiques d'un bon chef. Discuter des caractéristiques d'un bon suiveur.

Poursuite du moustique (poursuivre, s'enfuir)

- Les élèves sont dispersés, chacun ayant un sac de fèves. Les moustiques ont un sac d'une autre couleur et doivent essayer d'attraper les autres. Lorsqu'un élève est touché, il change de sac de fèves et devient un moustique.

Au rythme de la musique (accompagner)

- Demander aux élèves de courir, de sauter à cloche-pied, de galoper ou de sauter à pieds joints avec un partenaire 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. Les faire souvent changer de partenaire.

Note :

Aider les élèves qui ont des difficultés de locomotion en les mettant si possible avec des élèves qui se débrouillent très bien.

Le roublard au milieu (esquiver)

- Les élèves se mettent par trois, deux personnes se faisant face à six mètres de distance environ et la troisième étant debout au milieu. Les deux personnes font rouler une balle en mousse pour toucher les pieds de la personne du milieu. Si cette personne est touchée, elle change de place avec l'élève qui a lancé la balle.

Note :

Encourager l'élève du milieu à s'esquiver plutôt qu'à sauter par-dessus la balle, à faire porter le poids de son corps sur l'avant du pied et à faire face à la personne qui lance la balle afin de pouvoir changer de place plus vite.

Pirates

- Mettre les élèves par deux. Un élève a un ballon de soccer, l'autre élève essaie de lui prendre le ballon.

Variante :

Utiliser comme équipement, par exemple :

- des bâtons de hockey
- des bâtons de ringuette
- des bâtons de ballon sur glace

Activités – miroir

- Les élèves se font face les uns aux autres. L'un imite les actions de l'autre, qui est le chef. Inverser les rôles.



Suggestions pour l'évaluation

Observation : Suivez le chef

L'enseignant observe le jeu et note les élèves qui ont de la difficulté à reconnaître les termes servant à décrire leurs déplacements par rapport aux autres.

Noms	Mène	Suit	S'enfuit	Poursuit	Accompagne	S'esquive

Remarques pour l'enseignant

Veiller à bien présenter, bien expliquer, bien utiliser et bien illustrer les termes servant à décrire les déplacements par rapport aux autres lorsque les élèves participent aux activités suggérées tout au long de l'année.

- **Mener** – faire des activités devant un partenaire ou un groupe
- **Suivre** – faire des activités derrière un partenaire ou un groupe
- **Poursuivre** – se déplacer rapidement pour atteindre ou dépasser une personne ou un objet
- **S'enfuir** – se déplacer rapidement pour éviter un poursuivant
- **Esquiver** – se déplacer rapidement pour changer de direction, de chemin ou de vitesse afin d'éviter un joueur ou un objet




Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.C.1 *L'élève sera apte à :*

Énoncer les règles fondamentales d'ordre général (p. ex. limites de la surface de jeu et sécurité) **des jeux et d'autres activités simples** (p. ex. des jeux de poursuite avec partenaire) **conçus par l'élève ou par d'autres.**

C.1.1.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

Vive les règles du jeu!

- Faire faire un remue-méninges aux élèves pour qu'ils trouvent des règles pour les jeux du genre **Poursuite à plusieurs** (voir C.1.M.C.1).

Note :

Poser les questions suivantes pour stimuler la discussion :

Pourquoi a-t-on besoin de règles?

Comment les règles nous protègent-elles?

Création de jeux

- Mettre les élèves par deux et leur dire d'inventer un jeu de poursuite simple, avec des règles et des consignes de sécurité. Se servir du concept de la visite d'exposition pour aider les élèves à communiquer leurs idées. Les élèves exposent leurs idées aux autres groupes en répondant aux questions suivantes :

- Comment s'appelle ce jeu?
- Combien de joueurs peut-il y avoir?
- De quel matériel a-t-on besoin?
- Comment joue-t-on à ce jeu?
- Quelles sont les autres règles et consignes de sécurité?

Notes :

- Encourager les élèves à voir l'exposition des autres élèves pour découvrir d'autres jeux.
- Voir C.3.1.A.1 et H.3.1.A.1.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Vive les règles du jeu

L'enseignant note si l'élève est capable d'énumérer ou de dessiner 3 règlements qui s'appliquent à un jeu ou une activité simple. L'élève les inclut dans son journal :

<input type="checkbox"/> Sécurité : _____ _____ _____	Ex : regarde devant lui quand il court
<input type="checkbox"/> Terrain : _____ _____ _____	Ex : respecte les limites de la surface de jeu
<input type="checkbox"/> Joueurs : _____ _____ _____	Ex : touche les autres doucement



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.C.3 *L'élève sera apte à :*

Déterminer les facteurs (c.-à-d. distance et taille de la cible et poids ou forme du projectile) **ayant une incidence sur le degré de difficulté des jeux ou des activités de précision.**

Découverte guidée

- Faire jouer les élèves aux **Défis à deux** (H.1.1.A.2) en leur faisant essayer divers objets afin de déterminer la taille de cible la mieux adaptée aux mouvements qu'ils doivent accomplir.
- Pour les **Défis à deux**, demander aux élèves de faire les activités voulues en essayant différentes distances afin de déterminer la distance la mieux adaptée.

Les cibles de couleur

- Proposer des activités de manipulation aux élèves (lancer par-dessous l'épaule, faire rouler). Préparer trois ateliers ayant chacun une cible de couleur et de taille différentes (petite, moyenne et grande), avec trois balles de différentes grosseurs. Encourager les élèves à décider quelle cible est la plus facile à viser et quelle balle est la plus facile à lancer.

Notes :

- Se servir des questions suivantes pour discuter des différentes activités auxquelles elles s'appliquent (s'il y a lieu) :
Quelle taille de ballon rend le lancer plus facile?
Quelle taille de cible rend le tir ou le frapper plus facile?
Si une cible est plus petite, doit-on être plus proche?
Quelle cible est plus facile à frapper, une cible placée à une hauteur peu élevée, moyennement élevée ou très élevée?
Votre lancer est-il différent lorsque l'objet est plus lourd?
- Utiliser des jeux de cible. Voir C.1.M.C.3.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Les cibles de couleur

L'élève évalue s'il est capable de choisir la meilleure distance, la cible la plus facile à frapper, le ballon le plus facile à lancer. Faire cocher ce qui a été plus facile à réaliser.

L'élève devrait être capable de reconnaître que :

- certains objets sont plus faciles à utiliser que d'autres
- certaines cibles sont plus faciles à viser que d'autres

Distance	2 m	4 m
Cible	petite	moyenne
Ballon	petit	moyen

1. Motricité

Remarques pour l'enseignant

Dire aux élèves que chaque individu acquiert des habiletés à un rythme qui lui est propre et que la facilité avec laquelle il apprend peut dépendre de son expérience antérieure ou de sa capacité. Il est donc souhaitable de pouvoir essayer diverses distances et diverses tailles d'objets.



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.1.C.4 *L'élève sera apte à :*

Expliquer le sens du partage, de l'honnêteté, du respect et d'autres qualités souhaitables dans le contexte social de l'activité physique (p. ex. expliquer que l'on fait preuve d'honnêteté en admettant avoir été touché dans un jeu de poursuite).

Suggestions pour l'enseignement

Franc-jeu pour enfants

- Faire un « cercle de la parole » avec les élèves. Leur raconter ou leur lire une histoire (ou demander à des élèves d'en raconter une) qui contient des exemples de partage, d'honnêteté, de respect et d'autres qualités souhaitables dans le contexte social de l'activité physique (voir *Le succès à la portée de tous les apprenants*, p. 7.5).

Note :

Les bandes dessinées montrent bien les divers comportements sociaux. Voir *Esprit sportif, chez les jeunes : un guide de référence*, pour de plus amples renseignements.

Un requin dans la mer

- Les élèves (poissons) se déplacent en marchant en cercle (p. ex. autour du cercle central du gymnase) autour du requin (un élève) accroupi au centre. Les élèves chantonnent « requin, requin, tu ne nous attraperas point » jusqu'à ce que le requin saute et dise « me voilà! ». Le requin court après les poissons; ceux qui sont attrapés l'aident à capturer les autres.

Variante :

Demander aux élèves de se déplacer en sautillant, en sautant à cloche-pied ou à pieds joints, en galopant, en rampant ou en nageant autour du cercle. Voir C.4.1.A.2b.

Note :

Insister sur l'importance de jouer franc-jeu et de se comporter convenablement en société (voir C.1.M.C.4.).



Voir l'annexe 7.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Franc-jeu pour enfants

Chaque élève reçoit 2 cartes, A et B. Il complète les phrases suivantes, par écrit ou oralement, selon qu'elles sont sur les cartes A ou les cartes B :

A. Mes amis aiment jouer avec moi quand

_____.

B. Mes amis n'aiment pas jouer des jeux avec moi quand

_____.

L'enseignant peut enregistrer les histoires des élèves dans l'activité **Franc-jeu pour enfants**.

L'enseignant observe si l'élève est capable de donner oralement des exemples de partage, d'honnêteté et de respect.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Commission pour l'esprit sportif. *Esprit sportif chez les jeunes : un guide de référence*, Ministre d'État, Condition physique et Sport amateur, Gouvernement du Canada, 1990.

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Le succès à la portée de tous les apprenants*, Winnipeg, 1997, (371.9/M278s).



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.1.A.1 *L'élève sera apte à :*

Démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés fondamentales de locomotion (c.-à-d. courir, sauter à cloche-pied, galoper, sauter à pieds joints) **en réalisant diverses tâches motrices** (p. ex. courir et sauter à cloche-pied autour d'un cerceau ou faire des sauts consécutifs vers l'avant).

Suggestions pour l'enseignement

Mouvements de locomotion

- Faire faire divers mouvements aux élèves en utilisant de l'équipement réparti en plusieurs ateliers. Leur demander de
 - courir autour des cônes
 - sauter à cloche-pied en suivant un parcours constitué de marques de pas sur le sol
 - galoper autour de cerceaux placés par terre
 - sauter sur un tapis ou sur des chiffres ou des lettres placés par terre

Sur la route d'Oz

- Utiliser les lignes et les figures géométriques tracées sur le plancher du gymnase. Les élèves doivent se rendre à Oz en suivant les lignes et les figures tracées sur le plancher. Faire courir sur les lignes rouges, galoper sur les lignes vertes et sautiller sur les lignes bleues.

Notes :

- Encourager les élèves à faire les mouvements comme il faut, plutôt que de faire la course avec les autres pour gagner.
- Présenter les règles de sécurité et de franc-jeu. Voir C.1.1.C.4.

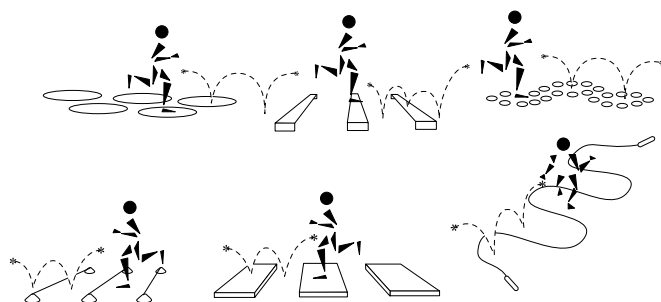
Le circuit

- Installer divers appareils dans le gymnase (p. ex. des cônes, des cerceaux, des cordes, des bancs bas, des boîtes, des caissons) et demander aux élèves, chacun à leur tour, de faire le circuit.

Note :

Mettre l'accent sur les règles de sécurité d'un circuit :

- Espacer les points de départ.
- Les élèves doivent se déplacer dans le circuit comme pour **Suivez le chef** (H.1.M.B.1).
- Prévoir assez d'ateliers pour que tout le monde soit actif.
- Demander aux élèves de remettre les appareils à leur place.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Les couleurs du parachute

- Les élèves tiennent une certaine couleur d'un parachute multicolore. Lorsque l'enseignant dit le nom de la couleur qu'ils tiennent, les élèves doivent faire certaines activités autour du parachute. Par exemple lorsque l'enseignant dit « rouge », tous ceux qui tiennent la couleur rouge doivent courir, sauter à cloche-pied, galoper ou sauter à pieds joints une ou deux fois autour du parachute et revenir à leur place.

Notes :

- Voir SN : M-2-01.
- Voir *Études autochtones : années primaires (M - 4)*, p. 38.
- Voir H.2.1.A.1a.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Mouvements de locomotion

L'enseignant utilise les indicateurs de performance et les barèmes de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 7-22, pour noter si les élèves démontrent une maîtrise fonctionnelle des habiletés fondamentales de locomotion dans diverses tâches motrices.



Voir aussi l'annexe 2.

Remarques pour l'enseignant

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.

Maîtrise fonctionnelle :

voir *Cadre*, p. 230.

Compétence :

voir *Cadre*, p. 226.

Maîtrise supérieure :

voir *Cadre*, p. 230.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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.-4^e).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Le succès à la portée de tous les apprenants*, Winnipeg, 1997, (371.9/M278s).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Sciences de la nature 1^{re} année : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 1999, (P.D. 372.35 P964 1^{re}).



RESSOURCES SUGGÉRÉES (suite)



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, (613.7P964 2000 MaS4).

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.1.1.A.2 *L'élève sera apte à :*

Exécuter des mouvements fondamentaux de manipulation (c.-à-d. faire rouler, lancer par-dessous l'épaule, attraper, frapper, faire rebondir et donner un coup de pied) **pour réaliser diverses tâches motrices simples** (p. ex. faire rouler un ballon jusqu'à son partenaire ou lancer un ballon en l'air et le rattraper avant qu'il rebondisse deux fois au sol, ou encore donner un coup de pied dans un ballon stationnaire).

Suggestions pour l'enseignement

Balle qui roule (faire rouler)

- Les élèves sont debout, sans matériel, dans la position suivante : les mains tendues devant eux, tenant un ballon imaginaire et les pieds l'un à côté de l'autre. Leur faire reproduire les actions de l'enseignant tout en écoutant les indices qu'il donne, comme : « balancez le bras de l'arrière à l'avant », qui se rapportent à l'habileté de faire rouler.
- Faire le même exercice en demandant aux élèves de répéter les indices à voix haute.
- Donner aux élèves des ballons qu'ils peuvent tenir dans une main. Leur dire de faire rouler le ballon par terre jusqu'au mur, en restant dans leur espace personnel.
- Se servir d'affiches ou d'images (voir C.1.1.A.1) représentant les divers mouvements fondamentaux de manipulation pour faire reproduire les actions de l'enseignant. S'assurer que les élèves suivent les indices donnés, tels que « balancez le bras de l'arrière à l'avant » ou « avancez la jambe opposée à la main qui tient le ballon ». Demander aux élèves de refaire rouler leur ballon jusqu'au mur.
- Chercher les élèves qui font les actions comme il faut (avancer la jambe opposée à la main qui tient le ballon).
- Quand les élèves ont compris la technique, leur dire de viser des cônes.
- Mettre les élèves par deux et faire rouler le ballon d'un partenaire à l'autre. Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 81.

Note :

Se reporter à *Habilités motrices fondamentales (M à 3)* pour trouver la description des habiletés, de la progression et des stratégies d'enseignement.

Les fèves sauteuses (lancer par-dessous l'épaule et attraper)

- Faire faire différentes activités aux élèves dans leur espace personnel avec des sacs de fèves, en disant :
 - Pouvez-vous lancer votre sac en l'air et le rattraper à deux mains avant qu'il tombe par terre?
 - Pouvez-vous lancer et rattraper votre sac à deux mains cinq fois de suite, huit fois de suite?
 - Qui peut lancer son sac avec une main et le rattraper avec l'autre?
 - Pouvez-vous lancer votre sac plus haut? encore plus haut?
 - Pouvez-vous taper des mains une fois avant de rattraper votre sac?
 - Combien de fois pouvez-vous taper des mains avant de rattraper votre sac?
 - Qui peut lancer le sac et le rattraper avec une seule main?
 - Combien de fois pouvez-vous lancer et rattraper votre sac avec une seule main? Cinq fois, huit fois, plus?

Notes :

- Des cerceaux peuvent servir à définir l'espace personnel de chaque élève et on peut mettre de la musique pendant l'activité. Quand les élèves ont fini, ils s'assoient dans le cerceau. Autrement, ils continuent jusqu'à ce que la musique s'arrête.
- Pendant que les élèves exécutent l'activité, demander à ceux qui la font correctement de faire une démonstration devant la classe. Choisir également quelques élèves qui vont s'entraîner à faire l'activité à venir devant la classe afin de pouvoir faire une démonstration correcte.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Défis à deux (frapper, faire rebondir et donner des coups de pied)

- Mettre les élèves par deux pour les activités suivantes (voir H.1.M.B.1) :
 - Envoyer un ballon de baudruche de l'un à l'autre en le frappant avec la main.
 - Frapper une balle en mousse avec un bâton de polo (spongee polo).
 - Se passer le ballon en le faisant rebondir et l'attraper.
 - Se passer le ballon en le frappant avec le pied et l'arrêter.
 - Demander aux élèves d'essayer d'atteindre des objectifs précis, p. ex. frapper un ballon huit fois de suite sans qu'il touche le sol.
 - Demander combien de fois ils peuvent passer le ballon en le frappant avec le pied ou en le faisant rebondir (donner 20 secondes).

Variantes :

Changer les distances et le nombre de tentatives. Dire aux élèves d'établir un record, puis d'essayer de le battre (p. ex. en leur demandant combien de fois ils peuvent s'envoyer le ballon en le frappant).

Donner des défis individuels, puis avec partenaire.

Note :

Établir des limites et donner des recommandations quant aux distances.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Mouvements fondamentaux de manipulation

L'enseignant utilise les indicateurs de performance et les barèmes de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, page 16-22, pour noter les élèves qui exécutent des mouvements fondamentaux de manipulation pour réaliser diverses tâches motrices simples.



Voir aussi les annexes 3 et 4.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Bureau de l'éducation française. *Éducation physique : guide pédagogique, première année*, Winnipeg, 1982, (P.D. 372.86 G946 1^{re}).

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. *Habiletés motrices fondamentales (M à 3)*, Winnipeg, 1992, (P.D. 372.86 H116).

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.1.1.A.3 *L'élève sera apte à :*

Réaliser des tâches nécessitant un équilibre statique ou dynamique en faisant appel à divers concepts relatifs à la motricité (p. ex. en employant diverses formes, diverses hauteurs et diverses parties du corps).

Suggestions pour l'enseignement

Formes

- Dans ton espace personnel, fais :
 - un pont courbé
 - un pont large
 - un pont étroit
 - un pont court
 - un pont long
 - un pont bas
 - un pont haut

Note :

Faire attention au dos pendant cette activité.



Le corps alphabétique

- Les élèves, par groupes de trois, doivent dessiner, en se servant de leurs corps, certaines lettres de l'alphabet sur le sol ou sur des tapis. Ils présentent ensuite leurs lettres au cours d'un « cercle de la parole » (voir *Le succès à la portée de tous les apprenants*, p. 7.5).



Les statues

- Demander aux élèves de se déplacer dans l'espace général, au son de la musique. Lorsque la musique s'arrête, les élèves doivent s'immobiliser immédiatement et suivre les indices verbaux que l'enseignant leur donne pour tenir différentes positions du corps à des hauteurs différentes (bas, moyen, haut) et avec des formes corporelles différentes (s'étirer, se mettre en boule, se faire large, se faire mince). Incorporer les concepts de mouvement en faisant tenir les élèves en position d'équilibre avec un partenaire (p. ex. équilibre avec un partenaire sur 2 ou 3 points d'appui).

Note :

Encourager les élèves à se tenir en équilibre jusqu'à ce que la musique s'arrête. La moitié de la classe peut faire l'exercice pendant que l'autre moitié observe.

Suggestions pour l'enseignement (suite)

Équilibristes!

- Les activités suivantes peuvent être utilisées pour des centres d'activités:
 - L'élève marche jusqu'au milieu du banc, où il prend la position d'un cygne ou d'un avion pendant 5 secondes avant de continuer son déplacement jusqu'au bout du banc.
 - L'élève marche sur un banc avec un sac de fèves en équilibre sur la tête ou le dos, la main, l'épaule, le pied. Il marche vers l'avant, à reculons ou de côté.
 - L'élève marche sur un banc en traversant le cerceau qu'un autre élève tient pour lui.

Poursuite et équilibres

- Diviser la classe en 2 groupes : les chasseurs et les autres. Les chasseurs essaient de toucher les élèves qui ne sont pas en équilibre. Lorsqu'un élève est touché, il doit faire une activité (p. ex. sauts en étoile, galoper autour des cônes) avant de retourner au jeu. L'équilibre ne devrait pas durer plus de 5 secondes. Un chasseur ne peut pas attendre à côté d'un élève en équilibre!

Note :

Faire pratiquer différentes façons de faire un équilibre (p. ex. sur une jambe et deux mains) pour ce jeu. Voir C.1.1.B.3b.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Tâches nécessitant un équilibre statique ou dynamique

L'enseignant utilise les indicateurs de performance et les barèmes de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales* pour observer et noter sur une échelle d'appréciation les élèves capables de réaliser un équilibre statique ou dynamique.



Voir l'annexe 5.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Le succès à la portée de tous les apprenants*, Winnipeg, 1997, (371.9/M278s).

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.1.1.B.1 *L'élève sera 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

Les flaques d'eau (locomotion)

- Les élèves sont debout avec un cerceau devant eux sur le sol. Lorsque l'enseignant dit « sautez dans la flaque », ils sautent dans le cerceau. Faire de même avec des phrases comme « sautez hors de la flaque » ou « à côté de la flaque » ou « devant la flaque ».

Variantes :

- Dire aux élèves de courir, sautiller, sauter à cloche-pied ou galoper autour du gymnase; au signal, ils doivent trouver une flaque d'eau (cerceau) et sauter dedans.
- Utiliser de la musique. Lorsque la musique s'arrête, les élèves sautent dans la flaque d'eau.

Passes à deux (manipulation)

- Faire rouler une balle de l'un à l'autre.
- Se lancer une balle molle ou un sac de fèves par-dessous l'épaule et l'attraper.
- Se lancer une balle ou une rondelle en la frappant avec quelque chose.
- Se lancer une balle en la faisant rebondir et l'attraper.
- Se passer une balle en la frappant du pied et l'arrêter.

Variante :

Leur faire faire la même chose individuellement contre un mur.

Note :

Questions en vue d'une discussion :

Est-ce qu'il est préférable d'être proche ou d'être loin de son partenaire?

Que doit-on faire pour que l'objet se rende à son partenaire?

Qu'arrive-t-il si on ne respecte pas l'espace des autres?

Devrait-on lancer à son partenaire s'il ne regarde pas?

Bowling à deux

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 88.

Variante :

Utiliser le partenaire comme quille. Revoir les consignes de sécurité pour ce jeu.

Chasse avec un partenaire

- Les élèves jouent au jeu de poursuite avec un seul partenaire. Lorsqu'un élève se fait toucher, les deux élèves changent de rôle l'un avec l'autre.

Note :

Voir *Jeux panaméricains de 1999*, p. 9.



Voir l'annexe 1.



RESSOURCES SUGGÉRÉES



Association manitobaine des enseignants et des enseignantes en éducation physique. *Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique dans les écoles manitobaines*, Winnipeg, 2000.

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

Société des jeux panaméricains. *Jeux panaméricains de 1999 : Guide à l'intention des enseignants en éducation physique*, Winnipeg, 1999, (796.48 J58p).




Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.1.B.2 *L'élève sera 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.1.1.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

Pizza (locomotion)

- Les élèves, alignés sur une ligne de côté, représentent quatre garnitures de pizza (p. ex. pepperoni, champignons, fromage). Lorsque l'enseignant nomme une garniture, les élèves en question courent jusqu'à la ligne opposée, puis reviennent à leur place. L'enseignant peut nommer plus d'une garniture à la fois. Au signal : « de luxe », tous les élèves doivent courir.

Variantes :

- Demander aux élèves de donner eux-mêmes des noms de garnitures.
- Faire le même jeu avec des fruits, des couleurs ou des animaux et appeler ces jeux **Salade de fruits**, **Arc-en-ciel** et **Le royaume des animaux**, respectivement.

Handball avec cône (manipulation)

- Mettre les élèves en petits groupes et installer une balle en mousse sur un cône à quelques mètres du mur (la balle devrait être à peu près à la hauteur des hanches des élèves). Chaque élève, faisant face au mur, essaie à son tour de frapper la balle avec la main trois fois de suite. Les autres joueurs courent après la balle.

Note :

Montrer aux élèves la bonne technique. Leur dire de viser la balle et non le cône et de ne frapper que quand tous les autres joueurs sont à une distance raisonnable derrière eux.

La poursuite des pirates (équilibre)

- Installer un cadre pour grimper ou de gros appareils dans le gymnase (p. ex. cheval sautoir bas, plinth, banc d'équilibre, échelle placée par terre). Choisir de deux à quatre pirates qui poursuivent les autres. Leur faire porter un sac de fèves ou une balle en mousse pour les reconnaître. Pour éviter de se faire attraper, il faut se tenir sur un appareil, sans toucher le sol, pendant cinq secondes. Après cinq secondes, les élèves doivent marcher jusqu'à un autre appareil. S'ils se font prendre, ils changent de place avec les pirates.

Note :

Dire aux poursuivants de se déplacer sans arrêt dans la salle plutôt que d'attendre qu'un élève ait fini ses cinq secondes sur un appareil. Utiliser différentes formes de locomotion pour contrôler la vitesse du jeu.

Le chat et la souris

- Un élève est le chat, caché au milieu de l'aire de jeu (faire une « cachette » avec des tapis de sol). Les autres joueurs s'alignent sur une ligne de côté et récitent les phrases suivantes, en faisant les actions :
 - « Grosse souris » – les élèves s'étirent le plus possible
 - « Petite souris » – les élèves s'accroupissent
 - « La souris saute » – ils font de petits sauts sur place



Suggestions pour l'enseignement (suite)

- « Le chat est bien caché » – ils s'approchent du chat sur la pointe des pieds
- « Mais il ne peut pas m'attraper » – au dernier mot, les élèves courent jusqu'à la ligne opposée en essayant de ne pas se faire attraper. Les élèves qui ont été attrapés se mettent avec le chat. Le dernier élève attrapé devient le chat.

Variantes :

- Choisir deux chats pour que le jeu soit plus rapide.
- Choisir de nouveaux chats quand il ne reste plus que six joueurs. Faire le même jeu en plein air, sur un autre thème.

Note :

Rappeler aux élèves de s'arrêter, en position debout, avant le mur et de faire attention aux autres lorsqu'ils courent.



Voir l'annexe 1.



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.1.C.1 *L'élève sera apte à :*

Démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices fondamentales (p. ex. sauter à cloche-pied, sauter à pieds joints et donner un coup de pied) **dans une variété d'activités se pratiquant en plein air ou d'activités spéciales** (p. ex. marelle, corde à sauter, soccer sur neige, rencontre omnisports, journées thématiques culturelles et jeux autochtones), **en utilisant adéquatement le matériel nécessaire.**

Suggestions pour l'enseignement

Circuit sur le thème des jours de fête

- Organiser des ateliers sur le thème des vacances afin de permettre aux élèves de faire différentes activités faisant appel à la motricité dans une atmosphère de fête. Dire aux élèves de faire un circuit en allant d'un atelier à l'autre, ou bien de se rendre, seuls ou en petits groupes, à tous les ateliers dans l'ordre qu'ils choisissent.

Variante :

Se servir d'affiches pour inscrire le nom des activités. Prévoir des lumières, des décorations et de la musique. Demander à quelques élèves d'aider à préparer les ateliers, puis à ranger le matériel. Voir SN : 1-4-04.

Note :

Les activités qui ont lieu à l'échelle de l'école sont une bonne occasion de créer un sens d'identité collective et un esprit de corps, surtout si le personnel participe à l'organisation de l'événement.

La récréation

- Organiser des jeux et des activités que les élèves ont l'habitude de faire à la récréation :
 - Marelle
 - Saut à la corde
 - Soccer
 - **Suivez le chef** (H.1.M.B.1)
 - Jeu de poursuite
 - Jeux sur la structure



Voir les annexes 1, 2, 3, 4 et 5.

Note :

L'enseignant peut se procurer *Sautons en cœur* auprès de la Fondation des maladies du cœur du Manitoba en s'adressant à :

352, rue Donald, bureau 301

Winnipeg (Man.)

R3B 2H8

Tél. : (204) 949-2026

Les jeux de plein air

- Installer des ateliers en plein air comme pour les **Circuits sur le thème des jours de fête**, et demander aux élèves de faire le circuit en groupes.

Variante :

On peut faire cette activité avec des groupes d'âges multiples; les plus âgés organisent les ateliers, guident leur groupe d'un atelier à l'autre et expliquent les activités. Les ateliers peuvent porter sur toutes sortes de thèmes : les Jeux Olympiques, le Carnaval d'hiver, le Grand Cirque. Voir C.3.1.A.5a.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Activités culturelles

- Les élèves prennent part à diverses activités culturelles organisées dans l'école :
 - Festival du Voyageur
 - Danses folkloriques du monde entier
 - Jeux autochtones – **Chasse du raton laveur** (Voir *Études autochtones : document-ressource à l'usage des enseignants des années primaires (M - 4)*, p. 38).

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Circuits sur le thème des jours de fête

L'enseignant note sur une grille d'évaluation si l'élève est capable de démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices fondamentales relatives aux différentes stations :

- J = Jamais
- U = Un peu
- S = Souvent

Noms	Cloche-pied	Pieds joints	Coup de pied	Autre
	J (U) / S	J / U (S)	(J) U / S	J / U / S

RESSOURCES SUGGÉRÉES



« Sautons en cœur », vidéocassette, Winnipeg, Fondation des maladies du cœur du Manitoba, 1989 et 1993, (VIDEO/613.71/F673p). (Service de doublage).

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

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.-4^e).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Sciences de la nature 1^{re} année : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 1999, (P.D. 372.35 P964 1^{re}).

Fondation des maladies du cœur du Canada. *Sauter, c'est facile! : Sautons en cœur*, Winnipeg, 1991.

Université de Waterloo. *Jeux inuits* :

[<http://www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/vexhibit/inuit/french/finuit.html>, 20 juin 2001]



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.1.D.1 *L'élève sera apte à :*

Démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés fondamentales de locomotion (p. ex. courir, sauter à cloche-pied, faire des pas chassés ou galoper et sauter à pieds joints) **et des concepts relatifs à la motricité** (c.-à-d. conscience du corps et orientation spatiale), **en réponse à des stimuli variés** (p. ex. battement de tambour, musique, mots d'action et poème).

Suggestions pour l'enseignement

Le petit lapin

- Faire les mouvements suivants et dire aux élèves de suivre les directives :
 - Touchez le sol à droite avec votre gros orteil droit, puis remettez votre pied à sa place. Recommencez.
 - Touchez le sol à gauche avec votre gros orteil gauche, puis remettez votre pied à sa place. Recommencez.
 - Sautez en avant à pieds joints une fois.
 - Sautez en arrière à pieds joints une fois.
 - Sautez en avant à pieds joints trois fois.
- Essayer ces mouvements sans musique d'abord, puis avec musique (« bunny hop »). Les élèves font les mouvements seuls, puis derrière un partenaire qu'ils tiennent par la taille, puis en petits groupes, toujours en se tenant par la taille, puis tous ensemble, en formant une seule ligne.

Notes :

- Faire fabriquer des oreilles de lapin aux élèves; ils pourront les porter quand ils danseront à l'occasion d'un rassemblement ou d'un spectacle d'école.
- Voir SN : 1-1-01, 1-1-03.



Voir l'annexe 2.

Les animaux en mouvement

- Les élèves imitent les animaux en se servant des habiletés fondamentales de locomotion (p. ex. ils galopent comme des chevaux). Voir H.2.1.A.1a.

Mouvements variés

- Préparer des cartes-action qui décrivent les mouvements suivants :
 - bondir
 - s'étendre
 - se balancer
 - glisser
 - onduler
 - se secouer
 - se tordre
 - pivoter
 - fondre
 - rouler
 - s'écrouler
 - exploser

Note :

Préparer une cassette audio qui contient divers types de sons, de rythmes et de musiques qui encouragent les élèves à faire les mouvements relatifs aux habiletés motrices.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Mouvements créatifs improvisés et poèmes

- Utiliser de la musique et des poèmes animés (sur les saisons, les loisirs par exemple) pour encourager les élèves à faire des mouvements créatifs improvisés.

Note :

Consulter *Swing la bottine 1 et 2* pour des suggestions de danses avec accompagnement musical.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Les animaux en mouvement

L'enseignant observe les élèves et note leur performance pendant l'activité en tenant compte des indicateurs de performance de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 6.22.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



CAMPBELL, Bruce. *Les intelligences multiples : guide pratique*, Toronto, Chenelière/Didactique, 1999, (370.152 C187i).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Sciences de la nature 1^{re} année : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 1999, (P.D. 372.35 P964 1^{re}).

Ensemble folklorique de la Rivière-Rouge. *Swing la bottine 1 : danse traditionnelle canadienne-française*, multimédia, Saint-Boniface, Collège universitaire de Saint-Boniface, Centre éducatif, 1998, (M.-M. 793.31971 E59 01c).

Ensemble folklorique de la Rivière-Rouge. *Swing la bottine 2 : danse traditionnelle canadienne-française*, Saint-Boniface, Collège universitaire de Saint-Boniface, Centre éducatif, 1998, (M.-M. 793.31971 E59 02/c).

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.1.1.D.2 *L'élève sera 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

Mouvements de gymnastique

- Utiliser les activités du RAS H.1.M.D.2 pour exécuter des mouvements de gymnastique se pratiquant avec de gros ou de petits appareils.
- Faire des centres d'activités. Utiliser des panneaux, des cartes, etc., pour présenter les tâches.

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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

