

Motricité



Motricité

Explication du RAG

Le développement moteur joue un rôle déterminant lorsque vient le temps pour les élèves d'adopter un mode de vie actif physiquement et sain. Les élèves qui ne développent pas leurs habiletés ou qui réussissent moins bien à les mettre en application sont peu susceptibles de faire de l'activité physique. Le présent résultat d'apprentissage général stipule que *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.*

Plusieurs formes d'activité physique et de sports peuvent servir de véhicule pour l'acquisition des connaissances, des habiletés et des attitudes comprises dans les résultats d'apprentissage spécifiques qui se rapportent à la motricité. Cependant, pour que l'enseignement de l'éducation physique se fasse de manière équilibrée, le présent chapitre contient des résultats d'apprentissage spécifiques qui doivent donner lieu à divers types d'expériences d'apprentissage, notamment des sports et des jeux, des formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel ainsi que des activités gymniques et rythmiques. Ces expériences sont représentatives de divers environnements ou milieux (p. ex. les terrains de jeux, les parcs, les sentiers, les installations de loisir, les lacs et les piscines) et de plusieurs cultures.

Explication des RAS

Les connaissances que les élèves doivent acquérir portent sur les habiletés motrices fondamentales, les concepts relatifs à la motricité, les principes mécaniques qui sous-tendent l'efficacité du mouvement ainsi que le processus de développement moteur. (Voir le tableau des

habiletés motrices fondamentales à la page 31). L'élève qui sait comment un mouvement devrait être exécuté et pourquoi il devrait être exécuté d'une manière plutôt que d'une autre aura plus de facilité à développer l'habileté motrice visée : c'est le développement cognitif au service du développement moteur. Les efforts d'acquisition des connaissances ne doivent pas diminuer l'importance d'être actif pendant les cours, mais plutôt inciter l'élève à se servir de son sens critique et de sa créativité dans le contexte de l'activité physique.

Par ailleurs, les élèves doivent développer leurs habiletés motrices fondamentales (de locomotion, de manipulation et d'équilibre) à tous les niveaux scolaires. Ils doivent appliquer ces habiletés en les adaptant à diverses formes d'activité physique (c.-à-d. les sports et les jeux, les formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel ainsi que les activités rythmiques et gymniques). Les résultats d'apprentissage spécifiques prévoient tous la participation active des élèves et la mise en pratique des habiletés motrices dans diverses formes d'activité physique bien adaptées à l'âge et au développement des élèves. Il apparaît nécessaire d'accorder suffisamment de temps à la pratique de façon à permettre le développement des habiletés motrices. Il importe que les élèves développent leurs habiletés, obtiennent du succès, puissent faire des choix, se sentent intégrés aux autres et éprouvent du plaisir si l'on veut qu'ils développent des attitudes compatibles avec la pratique de l'activité physique la vie durant.

Les indicateurs d'attitudes se rapportent globalement au résultat d'apprentissage général. Les attitudes et les valeurs personnelles déterminent grandement la capacité des élèves de prendre plaisir à l'activité physique, d'en apprécier les bénéfices et d'en poursuivre la pratique la vie durant. Les expériences d'apprentissage doivent permettre le développement d'attitudes qui inciteront les jeunes à prendre des décisions favorables à leur santé. Par ailleurs, les indicateurs

d'attitudes servent à orienter l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation ainsi que la rédaction des commentaires dans les bulletins des élèves de toutes les années scolaires.

Autres considérations

Dans toutes les années scolaires, on emploie une approche par habileté ou par thème qui prévoit, à travers le programme, une progression allant des habiletés motrices fondamentales au cours de la jeune enfance aux habiletés déterminées ou aux activités spécifiques aux cycles intermédiaire et secondaire. (Voir tableau des habiletés motrices fondamentales à la page 31 pour plus de détails).

Les habiletés motrices fondamentales constituent la clé de l'activité physique. Elles sont un préalable à de nombreuses disciplines sportives et de nombreuses autres formes d'activité physique susceptibles d'être pratiquées la vie durant. Elles se développent par l'entremise des sports et d'autres formes d'activité physique et peuvent prendre une allure différente selon le contexte (p. ex. le mouvement consistant à lancer un objet par-dessus l'épaule ne se présente pas de la même manière au baseball, au football et dans le service au tennis). Toutefois, les principes de base sont les mêmes dans tous les cas. La description des habiletés motrices fondamentales sert à orienter l'enseignement, l'apprentissage, l'évaluation et la rédaction des bulletins des élèves de toutes les années scolaires.

Continuum d'apprentissage

Jeune enfance : Développement et application des habiletés motrices fondamentales

Au cours de la jeune enfance (de la maternelle à la 4^e année), l'accent doit être mis sur le développement des habiletés motrices fondamentales et sur leur application à des formes simples d'activité physique que les

enfants peuvent facilement comprendre et faire tout en leur permettant de demeurer actifs. Les connaissances que les élèves doivent acquérir leur permettent de comprendre le comment et le pourquoi des mouvements qu'ils doivent exécuter.

Cycle intermédiaire : Développement et application d'habiletés motrices déterminées

Au cours du cycle intermédiaire (de la 5^e à la 8^e année), il faut mettre l'accent sur le développement et l'application d'habiletés motrices déterminées (c'est-à-dire des extensions, des variations et des combinaisons d'habiletés motrices fondamentales) dans le contexte des formes préparatoires d'activité physique. Au bout du compte, grâce à une approche axée sur des thèmes bâtis autour des habiletés motrices fondamentales, l'élève devrait posséder ces habiletés au point d'en avoir la maîtrise fonctionnelle, c'est-à-dire qu'il devrait pouvoir les utiliser en participant à diverses formes d'activité physique représentant des environnements, des milieux et des cultures variés. Par exemple, pour que l'élève puisse développer l'habileté motrice fondamentale consistant à frapper un objet avec un instrument, on peut lui proposer des activités comme le badminton, le paddleball, le baseball, le lacrosse ou le hockey en salle. Frapper le volant au badminton (lors du service ou d'un dégagé, par exemple) n'est pas le même mouvement que frapper la balle au baseball (avec un élan complet ou lors d'un coup retenu). Toutefois, les principes qui sous-tendent l'habileté nécessaire dans les deux cas sont les mêmes, notamment l'élan préparatoire, le transfert du poids, la phase d'accompagnement (*follow through*) et le synchronisme. En outre, ces concepts peuvent servir de points de repère pour évaluer l'habileté motrice consistant à frapper un objet.

Au chapitre des connaissances, il faut mettre l'accent sur les concepts et les principes mécaniques relatifs aux mouvements effectués en contexte, par exemple lors des jeux, ainsi que sur les règles de sécurité spécifiques à diverses formes d'activité physique,

qui permettent aux élèves de vivre sans risque des expériences d'apprentissage variées.

Les résultats d'apprentissage spécifiques mettent l'accent sur des concepts propres à des formes de jeux ou de sports qui ne sont pas les mêmes d'une année à l'autre. On cherche à orienter ainsi l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation de manière à éviter autant que possible la redondance d'une année à l'autre et à s'assurer d'une plus grande uniformité dans l'implantation du Cadre au Manitoba. Par exemple, en 5^e année, on traite particulièrement des jeux nouveaux, en 6^e année, des jeux et des sports propres à diverses cultures, en 7^e année, des jeux ou des sports collectifs à surface de jeu commune ainsi que des jeux ou des sports au champ et au bâton tandis qu'en 8^e année, on traite des jeux ou des sports où les adversaires sont séparés par un filet, des jeux ou des sports qui se jouent contre un mur ainsi que des jeux ou des sports de précision. Cette approche n'exclut pas totalement le recours à des jeux, à des sports et à d'autres formes d'activité physique sur lesquels l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation ne sont pas axés, pendant l'année. Toutefois, elle implique que l'enseignement, l'apprentissage, l'évaluation et les bulletins des élèves doivent porter sur les concepts et les habiletés liés aux jeux, aux sports et aux autres formes d'activité physique visés chaque année, ce qui permet de diversifier le contenu d'une année à l'autre.

Secondaire : Développement et application d'habiletés motrices spécifiques

Au secondaire (du secondaire 1 au secondaire 4), l'élève doit poursuivre le développement et l'application des habiletés motrices fondamentales en les employant sous forme d'habiletés motrices spécifiques dans diverses formes d'activité physique. Un plus grand nombre de choix lui est offert et il continue à accroître sa maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices spécifiques aux formes d'activité physique de façon à préserver un mode de vie actif et sain la vie durant. D'autre part, on encouragera

l'élève à utiliser ces habiletés pour adopter un plan personnel qui l'amènera à pratiquer des activités de conditionnement physique et de bonne forme.

Tableau synthèse

Le tableau synthèse de la page 32 présente les domaines, les sous-domaines et les indicateurs d'attitudes du résultat d'apprentissage général de la *Motricité*. Il s'agit d'une vue d'ensemble de ce que l'élève doit connaître et savoir faire.

Tableau synoptique

Le tableau synoptique du résultat d'apprentissage général de la *Motricité* (page 33) présente les résultats d'apprentissage spécifiques de l'élève pour chaque année scolaire en tenant compte des stades suivants, représentés par des icônes : éveil, acquisition ou développement, et maintien. Le but du tableau est de faciliter l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation à tous les niveaux scolaires.

Tableau des habiletés motrices fondamentales

Concepts relatifs à la motricité	→	Catégories de mouvements	HABILETÉS MOTRICES FONDAMENTALES	PRINCIPES BIOMÉCANIQUES	VARIANTES → dans le cadre des sports, des jeux, des activités pratiquées hors du milieu habituel et des activités rythmiques
<p>Conscience du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> Parties du corps (p. ex. bras, jambes, coudes, genoux, tête); Formes corporelles (p. ex. s'étirer, se mettre en boule, se faire large, se faire mince, faire une torsion, symétrique, asymétrique); Mouvements corporels (p. ex. flexion, extension, rotation, balancement, poussée, traction). <p>Orientation spatiale</p> <ul style="list-style-type: none"> Emplacement (p. ex. espace personnel et espace général); Directions (p. ex. vers l'avant, vers l'arrière, vers le haut, vers le bas, de côté); Hauteurs (p. ex. bas, haut, moyen); Parcours (p. ex. en ligne droite, en ligne courbe, en zigzag); Plans (p. ex. frontal, horizontal, sagittal). <p>Qualités de l'effort</p> <ul style="list-style-type: none"> Durée (p. ex. rapide, lent); Force (p. ex. fort ou léger); Continuité (p. ex. libre, avec contrainte). <p>Relations</p> <ul style="list-style-type: none"> Personne (p. ex. seul, avec un partenaire, en groupe, se rencontrer, se séparer, imiter, suivre, mener); Appareil (p. ex. proche, loin, dans, hors de, par-dessus, par-dessous, autour, à travers, sur, à côté, au-dessus, au-dessous); Autres (p. ex. bouger au son de la musique, par rapport à l'environnement). 	Habiletés de locomotion	<ol style="list-style-type: none"> Courir; Sauter à pieds joints; Sauter à cloche-pied; Galoper; Sautiller. 	<ul style="list-style-type: none"> Principe du centre de gravité et lois du mouvement applicables à la locomotion. 	<p>Habilités : sauter à une jambe, faire un pas chassé, faire une foulée suivie d'un saut à cloche-pied, faire une rotation, esquiver.</p> <p>Activités suggérées : jeux de poursuite, athlétisme, danses folkloriques, marelle, sauter à la corde, gymnastique, mouvement expressif.</p>	
	Habiletés de manipulation	<ol style="list-style-type: none"> Faire rouler; Lancer par-dessous l'épaule; Lancer par-dessus l'épaule; Frapper; Donner un coup de pied. 	<ul style="list-style-type: none"> Lois de la dynamique et de la cinétique applicables au lancement d'objets. 	<p>Habilités : lancer sur le côté, passer, frapper de la tête, lancer en l'air.</p> <p>Activités suggérées : baseball, volleyball, tennis, football, badminton, hockey en salle, soccer.</p>	
	Habiletés de manipulation	11. Attraper.	<ul style="list-style-type: none"> Principes d'absorption de la force applicables à la réception d'objets. 	<p>Habilités : arrêter un objet.</p> <p>Activités suggérées : baseball, jeux de balle, frisbee, jonglage.</p>	
	Habiletés de manipulation	12. Faire rebondir.	<ul style="list-style-type: none"> Lois de la dynamique applicables à l'accompagnement d'un objet en mouvement. 	<p>Habilités : dribbler au moyen de la main ou du pied, contrôler une balle ou un autre objet avec un instrument.</p> <p>Activités suggérées : baseball, soccer, hockey en salle, gymnastique rythmique.</p>	
	Habiletés d'équilibre	<ol style="list-style-type: none"> Statique; Dynamique. 	<ul style="list-style-type: none"> Lois de la dynamique applicables à l'équilibre du corps humain. 	<p>Habilités : équilibres statiques, réceptions au sol, sauts sur une surface élastique, balancements.</p> <p>Activités suggérées : gymnastique, activités par atelier, danse, ski de fond, cyclisme.</p>	



Tableau synthèse du résultat d'apprentissage général n° 1 — *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.

<i>Connaissances</i>	<i>Lettres</i>	<i>Domaines</i>	<i>Sous-domaines</i>	<i>Indicateurs d'attitudes</i>
	<i>A</i>	Motricité fondamentale.	1. Habiletés motrices fondamentales.	
<i>B</i>	Développement moteur.	1. Processus de développement des habiletés; 2. Principes mécaniques du mouvement humain; 3. Concepts relatifs à la motricité.		
<i>C</i>	Motricité spécifique.	1. Règles; 2. Terminologie; 3. Stratégies propres aux sports ou aux jeux; 4. Esprit d'équipe et franc-jeu.		
<i>Habiletés</i>	<i>A</i>	Développement des habiletés motrices fondamentales.	1. Locomotion; 2. Manipulation; 3. Équilibre.	
	<i>B</i>	Application des habiletés motrices à des sports et des jeux.	1. Activités individuelles et à deux; 2. Activités collectives; 3. Habiletés d'officiel.	
	<i>C</i>	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.	
	<i>D</i>	Application des habiletés motrices à des activités gymniques et rythmiques.	1. Activités rythmiques; 2. Activités gymniques.	

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.



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

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

Voir définitions de la page 20 relatives à : ☼ éveil acquisition ou développement ▣ maintien



1- Motricité (*connaissances*)

Domaine A : Motricité fondamentale

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
1. Habiletés motrices fondamentales	<input type="checkbox"/> C.1.M.A.1 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.	<input type="checkbox"/> C.1.1.A.1 Reconnaître les habiletés motrices fondamentales (c.-à-d. locomotion, manipulation, équilibre) employées dans diverses formes d'activité physique.	<input type="checkbox"/> C.1.2.A.1 Observer et nommer les habiletés motrices fondamentales employées par d'autres élèves (c.-à-d. courir, galoper, sauter à cloche-pied, sauter à pieds joints, sautiller, faire rouler, lancer, attraper, donner un coup de pied, frapper, faire rebondir, garder l'équilibre).	<input type="checkbox"/> C.1.3.A.1 Décrire comment s'exécutent correctement les mouvements fondamentaux (p. ex. avancer le pied opposé à la main qui lance, appel et réception sur les deux pieds lors d'un saut à pieds joints).	<input type="checkbox"/> C.1.4.A.1 Décrire les principales caractéristiques des tâches que lui ou d'autres réalisent avec un degré d'efficacité correspondant au stade final de développement de toutes les habiletés motrices fondamentales (c.-à-d. locomotion, manipulation et équilibre).

1- Motricité (connaissances)*Domaine A : Motricité fondamentale*

L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> C.1.5.A.1 Détecter, analyser et corriger ses erreurs dans la réalisation de tâches faisant appel aux habiletés motrices fondamentales (c.-à-d. les habiletés de locomotion, de manipulation et d'équilibre).	<input type="checkbox"/> C.1.6.A.1 Décrire des applications des habiletés motrices fondamentales dans diverses formes d'activité physique (p. ex. l'habileté permettant de frapper est employée au baseball, au hockey et au paddleball).	<input type="checkbox"/> C.1.7.A.1 Reconnaître les caractéristiques de mouvements qui font appel à des habiletés motrices déterminées (p. ex. lancer une balle par-dessus l'épaule) et qui sont exécutés dans diverses formes d'activité physique, notamment les jeux ou les sports collectifs à surface de jeu commune (p. ex. football, baseball, volleyball) et les jeux ou les sports au champ et au bâton.	<input type="checkbox"/> C.1.8.A.1 Reconnaître les caractéristiques de mouvements qui font appel à des habiletés motrices déterminées (p. ex. le maintien de l'équilibre dans la position d'attente) et qui sont exécutés, notamment dans les jeux ou les sports où les adversaires sont séparés par un filet, les jeux ou les sports qui se jouent contre un mur ainsi que les jeux ou les sports de précision.	<input type="checkbox"/> C.1.S1.A.1 Dégager les similitudes et les différences entre des mouvements qui font appel à la même habileté motrice fondamentale (p. ex. frapper un objet avec un instrument), mais qui sont exécutés dans des contextes différents (p. ex. le mouvement du poignet dans le coup droit au tennis, comparativement au dégagé bas au badminton).	<input type="checkbox"/> C.1.S2.A.1 Analyser sa performance, par rapport à la bonne technique, dans l'exécution de mouvements qui font appel à des habiletés motrices déterminées (p. ex. utiliser l'aide d'un pair ou un enregistrement vidéo pour analyser l'exécution du service au tennis, notamment en ce qui concerne le lancement de la balle, l'élan préparatoire, le transfert du poids, le point de contact et la phase d'accompagnement).



1- Motricité (*connaissances*)
Domaine B : Développement moteur

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
1. Processus de développement des habiletés	<input type="checkbox"/> C.1.M.B.1 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).	<input type="checkbox"/> C.1.1.B.1 ■■■▶ (explication concernant les icônes p. 20)	<input type="checkbox"/> C.1.2.B.1 Faire le lien entre l'acquisition des habiletés et les attitudes personnelles qui sont nécessaires à tout apprentissage (c.-à-d. la volonté de faire un effort, le degré de réussite escompté et le désir d'apprendre).	<input type="checkbox"/> C.1.3.B.1 ■■■▶	<input type="checkbox"/> C.1.4.B.1 Se montrer sensible aux différences qui existent d'une personne à l'autre en ce qui concerne le rythme d'apprentissage des habiletés, le degré d'acquisition de ces dernières ainsi que la méthode la plus efficace de les améliorer (p. ex. accepter les différences qui existent entre son propre processus de développement et celui des autres).

1- Motricité (*connaissances*)

Domaine B : Développement moteur



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> C.1.5.B.1. Cerner les facteurs personnels de développement moteur sur lesquels on peut exercer un certain contrôle (c.-à-d. temps, effort, intérêt, attitudes et bonnes habitudes).	<input type="checkbox"/> C.1.6.B.1 Cerner les facteurs personnels de développement moteur sur lesquels on n'a aucun contrôle (c.-à-d. la morphologie et les autres attributs physiques, le rythme de croissance et de développement ainsi que les autres facteurs héréditaires).	<input type="checkbox"/> C.1.7.B.1 Cerner les facteurs externes de développement moteur (c.-à-d. les coûts, la disponibilité des installations nécessaires et la possibilité de pratiquer hors du contexte scolaire).	<input type="checkbox"/> C.1.8.B.1 Décrire les effets de divers jeux et de diverses autres formes d'activité physique sur la condition physique et le développement moteur (p. ex. l'aérobique développe la coordination et le fastball, le golf et le hockey développent la coordination œil-main lors de la frappe d'un objet).	<input type="checkbox"/> C.1.S1.B.1 Donner des exemples d'habiletés motrices applicables à plusieurs tâches (p. ex. lancer un objet par-dessus l'épaule et faire un service au tennis).	<input type="checkbox"/> C.1.S2.B.1 Cerner les facteurs qui ont pu avoir une incidence sur son propre développement moteur (p. ex. le milieu de vie et les expériences antérieures).



1- Motricité (*connaissances*)

Domaine B : Développement moteur

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
<p>2. Principes mécaniques du mouvement humain</p> <p>(Liens avec les sciences de la nature)</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.M.B.2</p> <p>✿</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.1.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).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.2.B.2 Reconnaître diverses manières de garder l'équilibre statique et dynamique (c.-à-d. élargir sa base en écartant les appuis, baisser le centre de gravité en fléchissant les genoux, tenir la tête droite) dans les activités physiques (p. ex. marcher sur une poutre basse, changer de direction en se déplaçant).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.3.B.2 Reconnaître les principes liés aux forces (c.-à-d. alignement des parties du corps, angle d'application de la force, effet cumulatif des forces) intervenant dans les activités qui consistent à tirer, pousser et transporter des objets (p. ex. transporter un tapis de gymnastique ensemble, faire de la souque-à-la-corde).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.4.B.2 Décrire le mouvement d'absorption de la force à effectuer lorsqu'on reçoit ou qu'on attrape un objet (c.-à-d. accompagner l'objet dans son déplacement en le freinant progressivement au moyen du plus grand nombre possible d'articulations donnant la plus grande amplitude de mouvement possible).</p>

1- Motricité (*connaissances*)

Domaine B : Développement moteur



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> C.1.5.B.2 Énoncer les principes biomécaniques applicables au contrôle du mouvement lors des activités nécessitant de l'équilibre (c.-à-d. abaissément du centre de gravité, élargissement de la base d'appui et maintien du centre de gravité au milieu des appuis).	<input type="checkbox"/> C.1.6.B.2 Énoncer les principes biomécaniques (c.-à-d. angle d'application et grandeur de la force, amplitude du mouvement et nombre de segments du corps employés) applicables au lancement et à la réception d'objets (p. ex. lancer un objet par-dessus l'épaule avec des foulées préparatoires, un élan complet de l'arrière, une rotation complète du tronc et un mouvement d'accompagnement).	<input type="checkbox"/> C.1.7.B.2 Énoncer les principes biomécaniques (c.-à-d. l'utilisation d'un levier) applicables aux mouvements consistant à frapper des objets (p. ex. la diminution du rayon sur lequel s'effectue la rotation réduit la grandeur de la force appliquée, comme lorsqu'on tient un bâton de baseball plus haut).	<input type="checkbox"/> C.1.8.B.2 Énoncer les principes biomécaniques (p. ex. centre de gravité et alignement des parties du corps) qui sont importants pour éviter les blessures lors des activités consistant à soulever et à transporter des objets (c.-à-d. fléchir les genoux, tenir l'objet près de son corps, éviter les torsions, tenir la tête normalement).	<input type="checkbox"/> C.1.S1.B.2 Décrire les principes biomécaniques (c.-à-d. lois de la dynamique et de la cinétique) applicables aux projectiles et aux trajectoires dans des formes d'activité physique déterminées (p. ex. angle de 20° à l'appel lors du saut en longueur et angle de 41° pour le lancer du poids).	<input type="checkbox"/> C.1.S2.B.2 Expliquer les principes mécaniques (c.-à-d. lois de la dynamique et de la cinétique) qui doivent être appliqués pour améliorer l'efficacité de mouvements spécifiques à des formes d'activités physiques déterminées par lui ou par d'autres (p. ex. garder les yeux fixés sur la balle pendant l'élan au golf, adopter une position aérodynamique pour réduire la résistance de l'air à vélo, faire une rotation des hanches et du tronc pour frapper la balle au baseball).



1- Motricité (*connaissances*)
Domaine B : Développement moteur

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
<p>3. Concepts relatifs à la motricité</p> <p>(Liens avec les mathématiques, les arts et les sciences de la nature)</p> <p>a) orientation spatiale</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.M.B.3a 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.</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.1.B.3a 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.</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.2.B.3a Reconnaître les termes associés aux parcours (c.-à-d. en ligne droite, en courbe et en zigzag), aux directions (c.-à-d. vers le haut, vers le bas, vers la droite, vers la gauche, vers l'avant, vers l'arrière, de côté, dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) et aux plans. (c.-à-d. frontal, horizontal, sagittal).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.3.B.3a Concevoir une suite de mouvements (p. ex. courir, sauter et faire une roulade) qui comprend des changements de direction, de niveau, de parcours et de plan (p. ex. en gymnastique créative, dans les activités gymniques avec cerceaux).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.4.B.3a Reconnaître les qualités relatives à l'orientation spatiale (c.-à-d. la hauteur, la forme du parcours et la direction) dans diverses formes d'activité physique (p. ex. jeux de poursuite et parcours à obstacles).</p>

1- Motricité (*connaissances*)**Domaine B : Développement moteur**

L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> C.1.5.B.3a Concevoir des suites de mouvements incluant des hauteurs, des parcours et des directions variés (p. ex. un enchaînement de mouvements de gymnastique au sol).	<input type="checkbox"/> C.1.6.B.3a Concevoir des suites de mouvements réalisés en groupe (p. ex. un enchaînement de mouvements de gymnastique rythmique fait en groupe) exploitant diverses qualités (p. ex. hauteurs, parcours et directions variés) et diverses formations (p. ex. en cercles, en lignes ou dispersées).	<input type="checkbox"/> C.1.7.B.3a Analyser, au moyen des concepts relatifs à la motricité (c.-à-d. la conscience du corps, l'orientation spatiale, la qualité de l'effort et les relations), des tâches effectuées dans divers jeux ou sports collectifs à surface de jeu commune (p. ex. une passe dirigée vers un « espace libre ») et dans divers jeux ou sports collectifs au champ et au bâton (p. ex. le placement du corps pour attraper un ballon ou un roulant au cricket).	<input type="checkbox"/> C.1.8.B.3a Analyser, au moyen des concepts relatifs à la motricité, des tâches effectuées dans divers jeux ou sports qui se jouent avec un filet ou contre un mur (p. ex. la conscience du corps dans la position d'attente pour recevoir le service au badminton) et dans divers jeux ou sports de précision (p. ex. les qualités de l'effort dans l'élan arrière et l'action des poignets pour imprimer l'effet de rotation extérieur au curling).	<input type="checkbox"/> C.1.S1.B.3a Analyser, au moyen des concepts relatifs à la motricité, des stratégies employées dans les jeux ou les sports collectifs (p. ex. l'orientation spatiale et les relations dans la défensive un contre un ou la défensive de zone).	<input type="checkbox"/> C.1.S2.B.3a Analyser, au moyen des concepts relatifs à la motricité, des techniques employées dans les activités individuelles (p. ex. la conscience du corps dans les exercices de musculation ou dans une montée en ski de fond).



1- Motricité (connaissances)
Domaine B : Développement moteur

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
b) conscience du corps	<input type="checkbox"/> C.1.M.B.3b 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).	<input type="checkbox"/> C.1.1.B.3b 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).	<input type="checkbox"/> C.1.2.B.3b Reconnaître et utiliser diverses formes du corps dans le mouvement expressif (p. ex. adopter trois formes du corps dans une suite de mouvements).	<input type="checkbox"/> C.1.3.B.3b Tenir des objets (p. ex. sacs de fèves et ballons) en équilibre sur diverses parties du corps (p. ex. mains, épaules et pieds) tout en se déplaçant seul ou en exécutant une tâche avec un partenaire.	<input type="checkbox"/> C.1.4.B.3b Montrer diverses manières de propulser ou de déplacer un objet (p. ex. en donnant un coup de pied dessus, en le frappant avec un instrument ou en le faisant rouler) au moyen de diverses parties du corps (p. ex. tête, bras, mains et pieds).

1- Motricité (*connaissances*)*Domaine B : Développement moteur**L'élève doit être apte à :*

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> C.1.5.B.3b Comprendre les termes décrivant l'action des muscles et des articulations (p. ex. flexion, extension et rotation).					



1- Motricité (*connaissances*)

Domaine B : Développement moteur

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
c) qualités de l'effort	<input type="checkbox"/> C.1.M.B.3c Constater la différence entre les mouvements rapides et les mouvements lents (p. ex. entre marcher et courir).	<input type="checkbox"/> C.1.1.B.3c Reconnaître les qualités de l'effort que sont la durée que sont la durée et la force (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.	<input type="checkbox"/> C.1.2.B.3c Reconnaître les qualités de l'effort (c.-à-d. durée, force et continuité) dans ses propres mouvements (p. ex. bouger en suivant divers rythmes imprimés par un instrument de percussion ou au son de la musique).	<input type="checkbox"/> C.1.3.B.3c Illustrer la vitesse (p. ex. rapide ou lent), la force (p. ex. fort et léger), et la continuité (p. ex. libre ou avec contrainte) dans l'exécution de mouvements (p. ex. des déplacements et d'autres mouvements imitant des animaux).	<input type="checkbox"/> C.1.4.B.3c Distinguer les qualités de l'effort (p. ex. rapide ou lent, fort ou léger, libre ou avec contrainte, rigide ou mou) dans des suites de mouvements effectués par d'autres.
d) relations	<input type="checkbox"/> C.1.M.B.3d Se déplacer par rapport à des objets (c.-à-d. autour, sous, par-dessus, près, loin, dans, hors de, à travers, sur, à côté).	<input type="checkbox"/> C.1.1.B.3d Reconnaître les termes servant à décrire les déplacements par rapport aux autres (c.-à-d. mener, suivre, poursuivre, accompagner, s'enfuir et esquiver).	<input type="checkbox"/> C.1.2.B.3d Reconnaître les diverses manières de se déplacer par rapport à un partenaire (p. ex. mener, suivre, imiter, esquiver) et par rapport à des objets (p. ex. parcours d'obstacles ou espaliers).	<input type="checkbox"/> C.1.3.B.3d Suivre ou imiter les mouvements d'un partenaire qui est stationnaire ou qui se déplace (p. ex. « suivre le meneur »).	<input type="checkbox"/> C.1.4.B.3d Reconnaître les caractéristiques (p. ex. mouvements et rythmes identiques ou contrastants) susceptibles d'améliorer des suites de mouvements ou des chorégraphies réalisées avec un partenaire ou en petits groupes.

1- Motricité (*connaissances*)

Domaine B : Développement moteur



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> C.1.5.B.3c Reconnaître les qualités de l'effort (p. ex. force, durée et continuité) dans une suite de mouvements effectuée avec d'autres (p. ex. des activités inuits faites avec un partenaire).					
<input type="checkbox"/> C.1.5.B.3d Employer le concept des relations pour décrire le mouvement des objets ou des personnes (p. ex. passer un ballon devant une personne en courant).					



1- Motricité (*connaissances*)
Domaine C : Motricité spécifique

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
1. Règles	<input type="checkbox"/> C.1.M.C.1 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).	<input type="checkbox"/> C.1.1.C.1 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 lui ou par d'autres.	<input type="checkbox"/> C.1.2.C.1 Énoncer les règles fondamentales régissant divers aspects précis (p. ex. but du jeu, nombre de joueurs, rôle de chaque joueur, équipement, marquage des points) de jeux et d'autres activités simples (p. ex. des activités pratiquées sur un quadrillage) conçus par lui ou par d'autres.	<input type="checkbox"/> C.1.3.C.1 Décrire les règles fondamentales des activités pratiquées individuellement ou avec un partenaire (p. ex. inventer un jeu et l'expliquer à son partenaire).	<input type="checkbox"/> C.1.4.C.1 Expliquer les règles simples des jeux préparatoires et des activités convenable pour la récréation (p. ex. les quatre carrés, la marelle, la corde à sauter ou un jeu inventé par lui).
2. Terminologie	<input type="checkbox"/> C.1.M.C.2 	<input type="checkbox"/> C.1.1.C.2 	<input type="checkbox"/> C.1.2.C.2 	<input type="checkbox"/> C.1.3.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).	<input type="checkbox"/> C.1.4.C.2 

1- Motricité (*connaissances*)

Domaine C : Motricité spécifique



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<p><input type="checkbox"/> C.1.5.C.1 Appliquer les règles propres aux jeux préparatoires (c.-à-d. des jeux organisés et des jeux conçus par lui) à titre de participant ou d'officiel</p> <p><input type="checkbox"/> C.1.5.C.2 Employer les termes généraux associés aux jeux et aux autres activités préparatoires (p. ex. offensive, défensive, zone de but et deuxième souffle).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.6.C.1 Adapter les règles de jeux préparatoires selon des critères prédéterminés, lors d'activités de résolution de problèmes (p. ex. suggérer des modifications aux règles pour augmenter le degré d'activité des participants, pour permettre à un plus grand nombre de personnes de participer ou pour accroître la sécurité).</p> <p><input type="checkbox"/> C.1.6.C.2 Employer les termes spécifiques à des jeux et à d'autres activités préparatoires déterminés (p. ex. une manchette et une passe haute au volleyball, un lancer franc ou un service).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.7.C.1 Expliquer l'importance de suivre les règles (c.-à-d. pour assurer la sécurité, le contrôle, le franc-jeu, la participation de tous ainsi que le plaisir des joueurs et des spectateurs) des jeux et des sports déterminés.</p> <p><input type="checkbox"/> C.1.7.C.2 Manifester une bonne compréhension des termes spécifiques à des jeux ou des sports déterminés, y compris des jeux et des sports collectifs à surface de jeu commune (p. ex. lacrosse et soccer) et des jeux ou des sports au champ et au bâton (p. ex. baseball et cricket).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.8.C.1 Justifier les règles et les adaptations des règles par des raisons liées à la sécurité et aux facteurs de risque (p. ex. limiter la surface de jeu pour éviter les contacts avec d'autres joueurs, avec l'équipement ou avec les murs) dans des jeux et des sports déterminés.</p> <p><input type="checkbox"/> C.1.8.C.2 Manifester une bonne compréhension des termes spécifiques à des jeux ou des sports déterminés, y compris des jeux et des sports qui se jouent avec un filet ou contre un mur (p. ex. volleyball, badminton et handball) et des jeux ou des sports de précision (p. ex. tir à l'arc et curling).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.S1.C.1 Manifester une bonne compréhension des règles (p. ex. la perte du service après un service manqué au volleyball) et de l'étiquette (p. ex. éviter de faire du bruit pendant un lancer franc au basketball ou lorsqu'un golfeur s'apprête à frapper la balle, ou encore serrer la main de l'adversaire après un match) associées à des jeux et des sports déterminés.</p> <p><input type="checkbox"/> C.1.S1.C.2 Appliquer les termes associés aux habiletés et aux règles de sports ou d'autres activités déterminées de nature collective (p. ex. rotation interne ou externe au curling et marcher avec le ballon ou double drible au basketball).</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.S2.C.1 Manifester, à titre de participant ou d'officiel, une bonne compréhension des règles (c.-à-d. les règles de sécurité, les règles du jeu, l'étiquette et les signaux des officiels) associées à des sports déterminés.</p> <p><input type="checkbox"/> C.1.S2.C.2 Appliquer les termes associés aux habiletés et aux règles d'activités ou de sports individuels ainsi que de sports à deux (simple/double) (p. ex. coup droit et revers au badminton ou boguëy, normale, oiselet et aigle au golf).</p>



1- Motricité (*connaissances*)

Domaine C : Motricité spécifique

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
3. Stratégies propres aux sports ou aux jeux	<input type="checkbox"/> C.1.M.C.3 Reconnaître des stratégies fondamentales propres aux jeux simples et aux activités en ateliers (p. ex. atteindre une cible, s'enfuir dans un jeu de poursuite, frapper un objet avec un instrument et demeurer dans les limites du jeu).	<input type="checkbox"/> C.1.1.C.3 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.	<input type="checkbox"/> C.1.2.C.3 Reconnaître et décrire des stratégies simples (p. ex. faire une feinte, esquiver, changer de vitesse, changer de direction et coincer l'adversaire dans les jeux de poursuite) employées dans les jeux et les autres activités de poursuite.	<input type="checkbox"/> C.1.3.C.3 Reconnaître les concepts stratégiques fondamentaux (p. ex. attaquer, prendre possession du ballon, conserver la possession ou marquer un but) dans des jeux ou d'autres activités de nature simple et collective se pratiquant sur une surface commune.	<input type="checkbox"/> C.1.4.C.3 Reconnaître les concepts stratégiques fondamentaux (p. ex. précision, position du corps et placement de l'objet) dans des jeux ou d'autres activités de nature simple qui se pratiquent avec un filet ou contre un mur ou encore au champ et au baton.
4. Esprit d'équipe et franc-jeu	<input type="checkbox"/> C.1.M.C.4 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).	<input type="checkbox"/> C.1.1.C.4 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).	<input type="checkbox"/> C.1.2.C.4 Donner des exemples de situations particulières au contexte de l'activité physique qui nécessitent le partage, le respect, l'honnêteté et d'autres qualités susceptibles de renforcer positivement les relations sociales (p. ex. expliquer comment on peut rendre un jeu de poursuite plus agréable en appliquant la règle du « chasseur-juge »).	<input type="checkbox"/> C.1.3.C.4 Manifester une bonne compréhension de l'effet des comportements sociaux positifs et négatifs (p. ex. partager, montrer du respect, jouer franc-jeu, être honnête, tricher et mentir) sur l'issue d'une activité.	<input type="checkbox"/> C.1.4.C.4 Énoncer les cinq principes du franc-jeu (c.-à-d. le respect des règles, le respect des officiels, le respect des adversaires, la maîtrise de soi et le droit de tous de participer équitablement).

1- Motricité (*connaissances*)**Domaine C : Motricité spécifique***L'élève doit être apte à :*

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> C.1.5.C.3 Déterminer des stratégies de jeu collectif efficaces au moyen de la résolution de problèmes (p. ex. établir une stratégie offensive et défensive dans un jeu se jouant en groupe nombreux).	<input type="checkbox"/> C.1.6.C.3 Décrire des stratégies offensives et défensives simples (p. ex. le jeu de passe, le marquage d'un adversaire et le jeu en formation) employées dans les jeux préparatoires menant à divers sports.	<input type="checkbox"/> C.1.7.C.3 Déterminer des stratégies offensives et défensives (p. ex. frapper vers un espace libre ou se déplacer à pas chassés pour bien marquer l'adversaire) dans diverses activités, notamment des jeux ou des sports qui se jouent sur une surface commune ou au champ et au bâton.	<input type="checkbox"/> C.1.8.C.3 Décrire des stratégies employées couramment dans divers jeux ou sports, y compris des jeux ou des sports qui se pratiquent avec un filet ou contre un mur et des jeux de précision (p. ex. se placer pour recevoir le service, donner de la vitesse au projectile et le contrôler).	<input type="checkbox"/> C.1.S1.C.3 Décrire les stratégies fondamentales spécifiques à divers jeux ou sports collectifs et individuels (p. ex. le dosage de l'effort et du rythme à la course à pied et la variation du service)	<input type="checkbox"/> C.1.S2.C.2 Analyser l'efficacité des stratégies offensives ou défensives dans des situations variées propres à divers jeux ou sports (p. ex. analyser les stratégies d'une équipe pour y déceler les points forts et les points faibles).
<input type="checkbox"/> C.1.5.C.4 Manifester une bonne compréhension de l'esprit d'équipe et du franc-jeu dans diverses formes d'activité physique (p. ex. suggérer des modifications des règles pour équilibrer les forces dans le jeu).	<input type="checkbox"/> C.1.6.C.4 Donner des exemples de franc-jeu et de bon esprit d'équipe manifestés par d'autres (p. ex. un joueur qui montre du respect pour tous les joueurs ou qui fait des remarques encourageantes à l'intention des autres joueurs) dans diverses formes d'activité physique.	<input type="checkbox"/> C.1.7.C.4 Distinguer entre les comportements propres au franc-jeu (p. ex. respecter les règles, les officiels et les adversaires) et ceux qui lui sont contraires (p. ex. tricher, contester la décision d'un officiel ou jouer de manière déloyale) dans la pratique des sports et de diverses autres formes d'activité	<input type="checkbox"/> C.1.8.C.4 Définir et repasser les attentes concernant le comportement individuel et collectif (c.-à-d. le respect des principes éthiques) lors de la participation à des sports ou à d'autres formes d'activité physique.	<input type="checkbox"/> C.1.S1.C.4 Cerner les répercussions sur les jeunes (p. ex. le dopage, les paris sportifs et le monopole masculin sur les sports collectifs) des problèmes d'éthique dans les sports tels que présentés dans les médias.	<input type="checkbox"/> C.1.S2.C.4 Définir la conduite à adopter selon des principes éthiques dans diverses situations sportives spécifiques (p. ex. les fautes intentionnelles au basketball et les bagarres au hockey).



1- Motricité (*habiletés*)

Domaine A : Développement des habiletés motrices fondamentales

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
1. Locomotion	<input type="checkbox"/> H.1.M.A.1 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).	<input type="checkbox"/> H.1.1.A.1 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).	<input type="checkbox"/> H.1.2.A.1 Démontrer sa compétence à utiliser des habiletés fondamentales de locomotion (c.-à-d. courir, sauter à cloche-pied, galoper, sauter à pieds joints, sautiller) en se déplaçant dans diverses directions (p. ex. faire des sauts consécutifs à cloche-pied vers l'avant, du pied gauche et du pied droit, ou sauter et se recevoir au sol à pieds joints).	<input type="checkbox"/> H.1.3.A.1 Démontrer une maîtrise supérieure des habiletés fondamentales de locomotion (c.-à-d. courir, sauter à cloche-pied, galoper, sauter à pieds joints et sautiller avec une qualité d'exécution propre à l'étape finale de développement de ces habiletés).	<input type="checkbox"/> H.1.4.A.1 Démontrer une maîtrise supérieure des habiletés fondamentales de locomotion ainsi que des variations et des extensions de celles-ci (p. ex. faire des pas croisés ou franchir un obstacle en sautant).
2. Manipulation	<input type="checkbox"/> H.1.M.A.2 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).	<input type="checkbox"/> H.1.1.A.2 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 à son partenaire ou lancer un ballon en l'air et le rattraper avant qu'il rebondisse deux fois au sol).	<input type="checkbox"/> H.1.2.A.2 Exécuter des mouvements fondamentaux de manipulation (c.-à-d. faire rouler, lancer par-dessous l'épaule, attraper, frapper, faire rebondir, donner un coup de pied) pour réaliser diverses tâches stimulantes présentant des degrés de difficulté variés (p. ex. attraper un ballon à partir de diverses distances, frapper une balle avec un instrument à manche court ou botter au sol un ballon qui roule doucement).	<input type="checkbox"/> H.1.3.A.2 Démontrer sa compétence à utiliser des habiletés déterminées de manipulation (c.-à-d. faire rouler, lancer par-dessous et par-dessus l'épaule, attraper, frapper et dribbler un ballon avec les mains ou les pieds).	<input type="checkbox"/> H.1.4.A.2 Démontrer une maîtrise supérieure dans l'exécution des habiletés déterminées de manipulation dans diverses tâches individuelles (c.-à-d. faire rouler, lancer par-dessous et par-dessus l'épaule, attraper, frapper, faire rebondir, donner un coup de pied et dribbler avec les mains ou les pieds, avec une qualité d'exécution propre à l'étape finale de développement de ces habiletés).

1- Motricité (habiletés)

Domaine A : Développement des habiletés motrices fondamentales

L'élève doit être apte à :



5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<p><input type="checkbox"/> H.1.5.A.1 Se déplacer seul ou avec d'autres, avec ou sans obstacles, en appliquant des principes de mécanique (p. ex. angle de tir, gravité et absorption) pour accroître autant que possible le contrôle de ses mouvements de locomotion.</p> <p><input type="checkbox"/> H.1.5.A.2 Exécuter des mouvements de manipulation (p. ex. dribbler un ballon avec les mains ou les pieds pour en conserver le contrôle) en appliquant des principes de mécanique (p. ex. alignement des parties du corps, application de la force et addition des forces) pour accroître autant que possible le contrôle, au cours de déplacements effectués seuls ou avec les autres.</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.6.A.1 Exécuter des extensions ou des variations des mouvements fondamentaux de locomotion (p. ex. sprinter, sauter à pieds joints, sauter sur une surface élastique et effectuer une rotation) en appliquant des principes de mécanique (p. ex. la vitesse dépend du poids du corps, de l'amplitude de mouvement, du nombre de segments utilisés et de la force appliquée) pour accroître autant que possible la vitesse, la hauteur</p> <p><input type="checkbox"/> H.1.6.A.2 Exécuter des mouvements de manipulation (p. ex. lancer, donner un coup de pied, attraper) en appliquant des principes de mécanique (p. ex. amplitude de mouvement, nombre de segments employés, application de la force et absorption de la force) pour accroître autant que possible la précision et la distance.</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.7.A.1 ▶▶▶▶</p> <p><input type="checkbox"/> H.1.7.A.2 Exécuter des mouvements de manipulation (p. ex. faire rebondir, faire rouler, frapper) en appliquant les principes de mécanique nécessaires (p. ex. longueur du levier, amplitude de mouvement, nombre de segments, application de la force) avec le plus de constance possible.</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.8.A.1 Employer des combinaisons d'habiletés de locomotion, de manipulation et d'équilibre (p. ex. se déplacer et adopter la position d'attente, puis faire contact avec le ballon au volleyball) en appliquant des principes de mécanique (p. ex. force, mouvement et équilibre) pour optimiser l'efficacité de ses mouvements.</p> <p><input type="checkbox"/> H.1.8.A.2 Exécuter des combinaisons de mouvements de manipulation (p. ex. dribbler puis tirer ou lancer en l'air puis attraper) en appliquant les principes de mécanique nécessaires (p. ex. la durée de l'envol croît en fonction de la hauteur et de l'angle de tir) en vue de contrôler le projectile le mieux possible.</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.S1.A.1 Employer des habiletés de locomotion déterminées et perfectionnées selon les principes de mécanique applicables (c.-à-d. force, mouvement et équilibre) en réalisant des tâches spécifiques à certaines formes d'activité physique.</p> <p><input type="checkbox"/> H.1.S1.A.2 Employer des habiletés de manipulation déterminées et perfectionnées (p. ex. faire un service, frapper un coup droit, dribbler et recevoir une passe) selon les principes de mécanique applicables (c.-à-d. force, mouvement et équilibre) en réalisant des tâches spécifiques à certaines formes d'activité.</p>	<p><input type="checkbox"/> C.1.S2.A.1 ▶▶▶▶</p> <p><input type="checkbox"/> H.1.S2.A.2 ▶▶▶▶</p>



1- Motricité (*habiletés*)

Domaine A : Développement des habiletés motrices fondamentales

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
3. Équilibre	<input type="checkbox"/> H.1.M.A.3 Réaliser des tâches nécessitant de l'équilibre statique ou dynamique (c.-à-d. arrêter et démarrer) en suivant les signaux ou les instructions donnés.	<input type="checkbox"/> H.1.1.A.3 Réaliser des tâches nécessitant de l'équilibre statique en faisant appel à divers concepts relatifs à la motricité (p. ex. en employant diverses formes, diverses hauteurs et diverses parties du corps).	<input type="checkbox"/> H.1.2.A.3 Garder l'équilibre de plusieurs manières (c.-à-d. en adoptant des formes symétriques et asymétriques ainsi qu'en gardant l'équilibre en appui sur diverses parties du corps) à des hauteurs et des élévations variées.	<input type="checkbox"/> H.1.3.A.3 Démontrer sa compétence dans l'exécution des réceptions au sol en douceur et en équilibre à partir d'élévations convenant au degré de développement des élèves (p. ex. du sol, d'un banc, d'une poutre basse ou d'un plinth).	<input type="checkbox"/> H.1.4.A.3 Démontrer sa compétence dans la réalisation de tâches faisant appel à l'équilibre statique et dynamique sur des appareils bas (p. ex. sur une ligne, un banc ou une poutre basse).

1- Motricité (*habiletés*)

Domaine A : Développement des habiletés motrices fondamentales



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> H.1.5.A.3 Prendre avec aisance diverses positions du corps qui font appel à l'équilibre statique (p. ex. groupé, jambes à l'écart, carpé, tendu) en appliquant les principes de mécanique nécessaires (c.-à-d. abaissement du centre de gravité, élargissement des appuis et maintien du centre de gravité au-dessus des appuis) et en employant des appareils variés (p. ex. tapis, planches d'équilibre, patins et planches à roulettes orientables).	<input type="checkbox"/> H.1.6.A.3 Réaliser des tâches qui font appel à l'équilibre dynamique (p. ex. faire des roues latérales, courir à reculons ou donner un coup de pied) en appliquant les principes de mécanique nécessaires (c.-à-d. abaissement du centre de gravité, élargissement des appuis et maintien du centre de gravité au-dessus de la limite des appuis dans la direction où la force est appliquée) et en recherchant la meilleure stabilité possible.	<input type="checkbox"/> H.1.7.A.3 Réaliser des tâches qui font appel à l'équilibre (c.-à-d. statique et dynamique), en appliquant les principes de mécanique nécessaires (c.-à-d. abaissement du centre de gravité, élargissement des appuis et maintien du centre de gravité au-dessus des appuis), en recherchant la meilleure stabilité possible et en employant de grandes forces, dans des activités de type coopératif (p. ex. des activités propres à consolider l'esprit d'équipe, des activités de sauvetage et des activités consistant à tirer fort en groupe).	<input type="checkbox"/> H.1.8.A.3 	<input type="checkbox"/> H.1.S1.A.3 Employer des habiletés d'équilibre déterminées et perfectionnées (c.-à-d. statique et dynamique) selon les principes de mécanique applicables (c.-à-d. force, mouvement et équilibre) en utilisant du matériel varié (p. ex. patins, skis, planches, échasses et échasse sauteuse) et en réalisant des tâches spécifiques à certaines formes d'activité physique.	<input type="checkbox"/> H.1.S2.A.3



1- Motricité (*habiletés*)

Domaine B : Application des habiletés motrices à des sports et des jeux

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
<p>1. Activités individuelles et à deux</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.M.B.1 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).</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.1.B.1 ■■■▶</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.2.B.1 Créer, avec un partenaire ou un petit groupe, des jeux coopératifs ou peu compétitifs (p. ex. jouer à la marelle, se lancer une balle ou jouer des jeux de précision simples) faisant appel aux habiletés motrices (p. ex. sauter à cloche-pied, faire rouler et lancer par-dessous l'épaule) et à des concepts relatifs à la motricité (c.-à-d. conscience du corps, orientation spatiale et relations).</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.3.B.1 ■■■▶</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.4.B.1 Démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices dans la réalisation de tâches (p. ex. sauter à pieds joints, sauter à cloche-pied, lancer et attraper) qui sont propres à des jeux et d'autres activités préparatoires pour les sports individuels et les sports deux par deux (p. ex. jonglage et saut à la corde).</p>

1- Motricité (*habiletés*)

Domaine B : Application des habiletés motrices à des sports et des jeux



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> H.1.5.B.1 Employer des combinaisons d'habiletés motrices déterminées (c.-à-d. des extensions ou des variations des habiletés motrices fondamentales) dans une variété de jeux et d'activités qui se jouent individuellement ou deux contre deux, y compris des activités innovatrices (p. ex. rallies).	<input type="checkbox"/> H.1.6.B.1 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices déterminées (p. ex. sauter, faire rouler et frapper une balle avec ou sans instrument) dans une variété de jeux et de sports qui se jouent individuellement ou à deux (simple/double), y compris des jeux issus de diverses cultures (p. ex. jeux inuits, gymnastique, paddleball et handball).	<input type="checkbox"/> H.1.7.B.1 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices déterminées ou spécifiques (p. ex. faire un amorti, sauter en hauteur ou donner un coup de pied) dans une variété de jeux ou de sports qui se jouent individuellement ou à deux (simple/double) (p. ex. badminton, athlétisme, « hacky-sack »).	<input type="checkbox"/> H.1.8.B.1 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices déterminées ou spécifiques (p. ex. faire rouler et frapper du coup droit et du revers) dans une variété de jeux ou de sports qui se jouent individuellement ou à deux (simple/double), y compris des jeux ou des sports de précision (p. ex. golf miniature et quilles) et des jeux ou des sports qui se jouent avec un filet ou contre un mur (p. ex. tennis de table).	<input type="checkbox"/> H.S1.B.1 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices spécifiques et adapter ces habiletés (p. ex. le service) à des formes d'activité physique, y compris des jeux et des sports qui se jouent individuellement ou à deux (simple/double) (p. ex. badminton et tennis).	<input type="checkbox"/> H.1.S2.B.1 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices spécifiques choisies et perfectionnées et à des variations de celles-ci (p. ex. pas alternatifs et coups roulés) dans des activités physiques, y compris celles qui se jouent individuellement ou à deux (simple/double) (p. ex. ski de fond, et golf).



1- Motricité (*habiletés*)

Domaine B : Application des habiletés motrices à des sports et des jeux

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
2. Activités collectives	<input type="checkbox"/> H.1.M.B.2 Réaliser des tâches qui font appels 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).	<input type="checkbox"/> H.1.1.B.2 	<input type="checkbox"/> H.1.2.B.2 Utiliser des habiletés motrices fondamentales (p. ex. courir, attraper) et les concepts relatifs à la motricité dans des jeux collectifs coopératifs ou peu compétitifs (p. ex. jeu d'esquive ou de poursuite).	<input type="checkbox"/> H.1.3.B.2 	<input type="checkbox"/> H.1.4.B.2 Démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices dans la réalisation de tâches (p. ex. donner un coup de pied, frapper) qui sont propres à des activités pratiquées en grand groupe (p. ex. les activités collectives à surface de jeu commune et les activités au champ et au bâton).

1- Motricité (*habiletés*)

Domaine B : Application des habiletés motrices à des sports et des jeux



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> H.1.5.B.2 Employer des combinaisons d'habiletés motrices déterminées (p. ex. extensions et variations) dans une variété de jeux et de sports collectifs, y compris des activités innovatrices (p. ex. soccer modifié et défis coopératifs).	<input type="checkbox"/> H.1.6.B.2 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices déterminées (p. ex. frapper avec un bâton de baseball, dribler et lancer ainsi qu'attraper avec un instrument) dans une variété de jeux et de sports collectifs, y compris des jeux issus de diverses cultures (p. ex. intercrosse, kangaball et basketball modifié).	<input type="checkbox"/> H.1.7.B.2 Réaliser des tâches offensives ou défensives qui font appel à des habiletés motrices déterminées ou spécifiques (p. ex. faire une feinte pour se débarrasser d'un adversaire, marquer, se déplacer en courant pour recevoir une passe ou frapper au baseball) dans une variété de jeux ou de sports y compris des sports collectifs à surface de jeu commune et des sports au champ et au bâton (p. ex. cricket et balle-molle).	<input type="checkbox"/> H.8.B.2 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices déterminées ou spécifiques dans une variété d'activités physiques, y compris des jeux ou des sports de précision (p. ex. curling) et ceux qui se jouent avec un filet ou contre un mur (p. ex. volleyball).	<input type="checkbox"/> H.1.S1.B.2 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices spécifiques et adapter ces habiletés (p. ex. faire une passe et recevoir une passe) à différentes formes d'activité physique, y compris des activités collectives (p. ex. ultimate, rugby, football-toucher et handball).	<input type="checkbox"/> H.1.S2.B.2 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices spécifiques perfectionnées dans des activités physiques, y compris des jeux d'équipe qui se jouent avec un bâton (p. ex. hockey sur gazon, lacrosse, hockey sur glace, bandy).



1- Motricité (*habiletés*)
Domaine B : Application des habiletés motrices à des sports et des jeux

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
3. Habiletés d'officiel	<input type="checkbox"/> H.1.M.B.3 	<input type="checkbox"/> H.1.1.B.3 	<input type="checkbox"/> H.1.2.B.3 Organiser et gérer ses jeux lui-même. (p. ex. jeux de corde à sauter, jeux de précision et marelle).	<input type="checkbox"/> H.1.3.B.3 	<input type="checkbox"/> H.1.4.B.3 

1- Motricité (*habiletés*)**Domaine B : Application des habiletés motrices à des sports et des jeux***L'élève doit être apte à :*

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> H.1.5.B.3 S'acquitter de fonctions d'officiel simples (p. ex. arbitre, marqueur officiel, chronomètreur officiel ou juge de touche) lors d'activités se déroulant en classe.	<input type="checkbox"/> H.1.6.B.3 Collaborer avec d'autres pour planifier, organiser et arbitrer des activités physiques.	<input type="checkbox"/> H.1.7.B.3 	<input type="checkbox"/> H.1.8.B.3 Contribuer à l'organisation et l'administration (p. ex. horaires, formation des équipes, règles, préparation des plateaux, enlèvement de l'équipement, consignation des résultats, promotion et annonces) d'un tournoi (p. ex. poule, tournoi pyramidal, tournoi à double consolation).	<input type="checkbox"/> H.1.S1.B.3 S'acquitter de fonctions d'officiel diverses (p. ex. arbitre, marqueur officiel, chronomètreur officiel ou juge de touche) liées à un sport ou une autre forme d'activité physique en particulier, ce qui comprend au besoin l'utilisation des signaux prévus par le règlement (p. ex. les signaux pour le changement de service, le contact du ballon avec le pied, au basketball, ainsi que l'arrêt du ballon par le filet au volleyball).	<input type="checkbox"/> H.1.S2.B.3 Remplir les fonctions de marqueur officiel ou d'arbitre dans des sports déterminés pratiqués dans un cadre organisé (p. ex. quilles ou golf).



1- Mouvement (*habiletés*)

Domaine C : Application des habiletés motrices à des formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
1. Formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel	<input type="checkbox"/> H.1.M.C.1 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).	<input type="checkbox"/> H.1.1.C.1 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.	<input type="checkbox"/> H.1.2.C.1 ■■■►	<input type="checkbox"/> H.1.3.C.1 ■■■►	<input type="checkbox"/> H.1.4.C.1 Démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices déterminées (p. ex. frapper une balle avec la main ou un instrument ou encore garder l'équilibre) dans des activités se pratiquant en plein air sur le terrain de l'école ou dans des activités spéciales (p. ex. les quatre carrés, le tee-ball, le patinage, la raquette, les journées omnisports, les mini-olympiques et les jeux issus de cultures diverses).

1- Mouvement (*habiletés*)

Domaine C : Application des habiletés motrices à des formes d'activité physique pratiquées hors du milieu habituel



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> H.1.5.C.1 ■■■➔	<input type="checkbox"/> H.1.6.C.1 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés motrices déterminées et à des variations de celles-ci (c.-à-d. des habiletés de locomotion et d'équilibre) et qui se pratiquent au moyen de matériel varié, dans des environnements variés (p. ex. patinage, natation, ski de fond et soccer sur neige).	<input type="checkbox"/> H.1.7.C.1 Réaliser des tâches qui font appel à des habiletés spécifiques choisies (p. ex. l'entretien et le transport du matériel, l'utilisation d'une carte et d'une boussole, le virage en étoile et le chasse-neige) et qui sont propres à des activités pratiquées hors du milieu habituel (p. ex. course d'orientation, ski de randonnée ou randonnée pédestre).	<input type="checkbox"/> H.1.8.C.1 ■■■➔	<input type="checkbox"/> H.1.S1.C.1 Réaliser des tâches faisant appel à des habiletés spécifiques choisies (p. ex. établir une prise, se tenir suspendu ou transporter un sac) et adapter ces habiletés à des activités qui se pratiquent hors du milieu habituel (p. ex. escalade sur mur et randonnée pédestre de plusieurs jours), mais qui sont typiques du secteur géographique où il habite.	<input type="checkbox"/> H.1.S2.C.1 Réaliser des tâches faisant appel à des habiletés spécifiques choisies et perfectionnées (p. ex. garder l'équilibre, avironner, tourner, pagayer) dans des activités qui se pratiquent hors du milieu habituel (p. ex. ski alpin, canotage, aviron et patinage à roues alignées), mais qui sont typiques du secteur géographique où il habite.



1- Motricité (*habiletés*)

Domaine D : Application des habiletés motrices à des activités gymniques et rythmiques

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
<p>1. Activité rythmiques</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.M.D.1 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).</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.1.D.1 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, mots d'action et poème).</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.2.D.1 Effectuer des pas et d'autres mouvements de danse fondamentaux (p. ex. marcher et frapper des mains, sautiller, faire des pas chassés ou taper du pied), en appliquant les concepts relatifs à la motricité (p. ex. conscience du corps et qualités de l'effort) seul et avec d'autres, dans des activités créatives ou rythmiques de nature simple (p. ex. mouvement créatif ou activités issues de diverses cultures comme les danses folkloriques et les rondes).</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.3.D.1 Créer des séquences rythmiques au moyen des mouvements de locomotion (p. ex. marcher, sauter, faire des pas suivis d'un saut à cloche-pied, taper du pied ou faire des pas chassés) seul et avec d'autres (p. ex. saut à la corde, aérobique, mouvement créatif).</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.4.D.1 Démontrer une maîtrise fonctionnelle dans l'exécution des pas et d'autres mouvements de danse fondamentaux (p. ex. faire des pas chassés, taper du pied ou courir), en appliquant les concepts relatifs à la motricité, seul et avec d'autres, dans des activités rythmiques variées (p. ex. des activités issues de diverses cultures pour illustrer des styles différents tels que les danses folkloriques, les danses country et les danses à la mode).</p>

1- Motricité (*habiletés*)

Domaine D : Application des habiletés motrices à des activités gymniques et rythmiques



L'élève doit être apte à :

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> H.1.5.D.1 Démontrer une maîtrise fonctionnelle des positions et des mouvements fondamentaux dans les activités rythmiques où il y a des enchaînements répétitifs (p. ex. aérobique, saut à la corde, danse créative ou danse folklorique) et qui illustrent au moins deux styles ou deux traditions différents.	<input type="checkbox"/> H.1.6.D.1 	<input type="checkbox"/> H.1.7.D.1 Créer et exécuter des séquences rythmiques qui font appel à des concepts relatifs à la motricité (c.-à-d. qui engendrent des contrastes dans la direction, l'effort et le choix du meneur) ainsi qu'à des mouvements et des positions propres aux activités rythmiques correspondant à sa culture et ses intérêts (p. ex. aérobique avec banc, danses carrées, danses à la mode, danses écossaises, danses avec cerceau).	<input type="checkbox"/> H.1.8.D.1 	<input type="checkbox"/> H.1.S1.D.1 Exécuter, en menant les autres ou en suivant un meneur, des séquences rythmiques de pas et d'autres mouvements complexes qui représentent diverses cultures ou styles (p. ex. gigue et autres danses traditionnelles ou encore danse moderne) et qui sont effectuées dans le cadre de diverses activités rythmiques (p. ex. exercices en musique, gymnastique jazz ou danses folkloriques).	<input type="checkbox"/> H.1.S2.D.1 Exécuter des pas de danse correspondant à des mesures et des tempos déterminés (p. ex. la valse à trois temps ou la polka) dans le cadre de diverses activités rythmiques (p. ex. danses sociales, danses folkloriques, danses contemporaines, patinage artistique, nage synchronisée, aérobique, gymnastique rythmique, jonglage).



1- Motricité (*habiletés*)

Domaine D : Application des habiletés motrices à des activités gymniques et rythmiques

L'élève doit être apte à :

Sous-domaine	Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année
<p>2. Activités gymniques</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.M.D.2 Exécuter des mouvements de gymnastique (p. ex. se recevoir au sol, 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).</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.1 D.2 ■■■→</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.2.D.2 Démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices fondamentales (c.-à-d. locomotion, manipulation et équilibre) et des concepts relatifs à la motricité (p. ex. conscience du corps et orientation spatiale) dans des activités gymniques (p. ex. se tenir en équilibre sur diverses parties du corps, effectuer des balancements et décrire des cercles avec de petits appareils pouvant être tenus dans les mains).</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.3.D.2 ■■■→</p>	<p><input type="checkbox"/> H.1.4.D.2 Démontrer une maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices déterminées, seul ou avec d'autres, dans des enchaînements d'au moins deux mouvements gymniques qui nécessitent des petits appareils tenus dans les mains (p. ex. cerceaux, foulards ou cordes) ou de gros appareils (p. ex. tapis ou poutre).</p>

1- Motricité (*habiletés*)*Domaine D : Application des habiletés motrices à des activités gymniques et rythmiques**L'élève doit être apte à :*

5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année	8 ^e année	Secondaire 1	Secondaire 2
<input type="checkbox"/> H.1.5.D.2 Démontrer une maîtrise fonctionnelle de combinaisons d'au moins deux habiletés motrices déterminées et des concepts relatifs à la motricité (p. ex. exécuter des suites fluides de mouvements qui comprennent des déplacements, des roulements de ballon au sol, des équilibres et des transferts de poids et qui engendrent des contrastes de direction, de vitesse et de continuité) dans des enchaînements de mouvements gymniques (p. ex. gymnastique avec ballon, acrobaties, pyramides ou utilisation créative de petits appareils tenus dans les mains).	<input type="checkbox"/> H.1.6.D.2 	<input type="checkbox"/> H.1.7.D.2 Créer et exécuter avec d'autres des suites de mouvements qui font appel aux concepts relatifs à la motricité (p. ex. mener ou suivre) ainsi qu'à des habiletés spécifiques choisies, au moyen de petits ou de gros appareils (p. ex. gymnastique rythmique, gymnastique artistique, gymnastique éducative ou acrobaties).	<input type="checkbox"/> H.1.8.D.2 		