

1. MOTRICITÉ



1. Motricité



Tableau synthèse de Motricité

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

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

1. Motricité

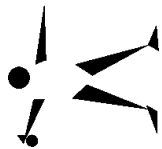


Tableau synoptique du résultat d'apprentissage général n° 1 — Motricité

		<i>Sous-domaines</i>										
		M	1	2	3	4	5	6	7	8	S1	S2
<i>Connaissances</i>	<i>Domaine A</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<i>Domaine B</i>	<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"/>
<i>Connaissances</i>	<i>Domaine C</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<i>Domaine C</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Habiletés</i>	<i>Domaine A</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Domaine B</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Habiletés</i>	<i>Domaine C</i>	<input checked="" 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"/>
	<i>Domaine C</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Habiletés</i>	<i>Domaine D</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<i>Domaine D</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

☼ éveil acquisition ou développement maintien



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.4.A.1 L'élève doit être apte à :

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).

Suggestions pour l'enseignement

Démonstration à deux

- Donner aux élèves des images représentant les quatorze habiletés motrices fondamentales au stade final de développement et leur faire dresser une liste des caractéristiques de chaque habileté. Puis les mettre par deux pour qu'ils comparent leurs listes en se servant de la stratégie « pense, trouve un partenaire, discute » (*Le succès à la portée de tous les apprenants*, p. 6.13). Les coéquipiers font alors un certain nombre des mouvements en question à tour de rôle pour déterminer combien de caractéristiques sont présentes. Par exemple :
 - sauter
 - lancer par-dessus l'épaule
 - faire un équilibre statique

Note :

Voir les RAS H.1.4.A.1, H.1.4.A.2 et H.1.4.A.3.



Voir l'annexe 1.

Copieurs d'images

- En se servant d'affiches représentant les habiletés motrices fondamentales, l'élève essaie de voir à quel stade de développement appartiennent ses mouvements ou ceux de son partenaire.

Défis en groupes

- Demander à des petits groupes d'élèves de trouver des mots-clés pour chacune des habiletés de manipulation.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Démonstration à deux

L'élève utilise les indicateurs de performance de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales* pour observer et évaluer les caractéristiques des mouvements exécutés par son partenaire.

Mon partenaire : _____

- maîtrise toutes les habiletés motrices fondamentales
- doit pratiquer certaines habiletés motrices fondamentales comme _____
- doit s'améliorer en _____

Remarques pour l'enseignant

Stade final de développement : à ce stade, tous les aspects d'une habileté peuvent être utilisés et appliqués à différentes situations. Les mouvements sont rythmiques, contrôlés et coordonnés et la performance est uniforme. Consulter *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*.

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).

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



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.4.B.1 L'élève doit être apte à :

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).

Suggestions pour l'enseignement

On jogle!

- Faire jongler les élèves d'abord avec des foulards, puis avec des sacs de fèves et des balles. Ils jonglent avec un, puis deux, puis trois objets.

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

- Comment vous sentiez-vous quand vous avez commencé à jongler?
- Comment vous sentiez-vous après chaque essai?
- Quel rapport y a-t-il entre le succès, la difficulté à réaliser des mouvements et l'apprentissage?

Facile, pas facile

- Mettre les élèves par deux pour discuter d'une activité que chacun trouve facile à réaliser et d'une activité que chacun trouve difficile à réaliser. Demander ensuite à l'élève d'enseigner à son coéquipier l'activité qu'il réussit bien.
- Discuter des raisons pour lesquelles cette activité est facile. (p. ex. elle est souvent exécutée). Discuter aussi des raisons pour lesquelles certaines activités sont plus difficiles à réaliser. Poser des questions :
 - Est-ce possible de s'améliorer?
 - Est-ce possible de ne jamais atteindre un niveau supérieur?
 - Faut-il faire des modifications quand on enseigne quelque chose à quelqu'un?

Activités de simulation

- Discuter des différences individuelles, des besoins spéciaux. Se reporter à *Intégration en mouvement : La vie active par l'éducation physique : Multiplier les possibilités offertes aux élèves ayant un handicap* pour plus de renseignements sur l'élaboration du programme à l'intention des élèves ayant des besoins spéciaux.
- Faire participer les élèves à des activités de simulation.

Note :

Se reporter à la section « À la découverte des aptitudes », p. 3 de *Défi canadien Vie active (9 – 11 ans)*.



Voir l'annexe 8.

Exercice de tir à la cible

- Organiser un certain nombre d'ateliers avec des cibles et demander aux élèves d'essayer d'atteindre ces cibles en faisant appel à diverses habiletés de manipulation, par exemple :
 - faire rouler une balle jusqu'à une quille
 - envoyer une balle par-dessous l'épaule dans un cerceau tenu par quelqu'un
 - lancer une balle vers un panier de basketball
 - botter un ballon dans un but
 - lancer par-dessus l'épaule vers une cible fixée au mur



Cerceau et flèche

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses et jeux multiculturels », p. 9.

Chasse du raton laveur (jeu autochtone)

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

Note :

On peut se procurer la musique du jeu **Chasse du raton laveur** à :

- Sunshine Records : 204 586-8057.
- Titre de l'album : « On Ji Da »
- Artistes : Rebecca Chartrand et Lawrence Laughing

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Facile, pas facile

Chaque élève fait un rapport écrit sur son coéquipier. Le rapport doit :

- être positif
- indiquer ce que le coéquipier est capable de faire
- donner des suggestions qui visent à améliorer les habiletés moins développées

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Association canadienne pour la santé, l'éducation physique, le loisir et la danse. *Intégration en mouvement* :

La vie active par l'éducation physique : Multiplier les possibilités offertes aux élèves ayant un handicap, Gloucester (Ontario), 1994, (796.07/V656).

Association canadienne pour la santé, l'éducation physique, le loisir et la danse. *Le défi canadien Vie active : trousse du responsable : 2^e programme : pour les 9 à 11 ans*, Gloucester (Ontario), 1993, (372.86/A849d/02).

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

C.1.4.B.2 L'élève doit être apte à :

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).

Suggestions pour l'enseignement

Passé et attrape

- Fournir aux élèves groupés par deux divers objets qu'ils se lanceront et qu'ils attraperont, par exemple :
 - un ballon de basketball
 - un ballon de football
 - une balle de softball
 - un disque volant
- Poser les questions suivantes sur la force et le mouvement en vue d'une discussion :
 - Que peut-on faire avec ses bras pour recevoir ou attraper un ballon de football plus facilement?
 - Pourquoi est-il plus facile d'attraper un ballon lancé doucement?

Notes :

- Expliquer que la réussite, lorsqu'on essaie d'attraper un objet, dépend en grande partie de la distance et de la force avec laquelle l'objet a été lancé. Encourager les élèves à rester à côté l'un de l'autre au début, puis à augmenter la distance et la force au fur et à mesure qu'ils s'améliorent.
- Faire le lien avec le RAS C.1.4.B.1 afin d'illustrer le fait que certains élèves devront se placer plus près l'un de l'autre pour pouvoir attraper l'objet tandis que d'autres pourront se placer à une plus grande distance l'un de l'autre pour augmenter la difficulté.

Bancs d'équipes

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 121.

Attention aux omelettes!

- Dire aux élèves d'envoyer une balle en l'air ou de la lancer à un partenaire en imaginant que c'est un objet fragile (p. ex. un œuf, un objet en verre, un ballon rempli d'eau). Discuter de la façon dont les mains attrapent un objet fragile et faire une démonstration du mouvement.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Passé et attrape

L'enseignant note sur une liste de contrôle si les élèves sont capables de répondre par écrit aux questions relatives à cette 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).



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.4.B.3a *L'élève doit être apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Les quatre coins (parcours et directions)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 15.

Attrape-moi!

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 16.

Les grenouilles

- Voir C.1.2.B.3b.
- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 24.

Les matelots

- Le capitaine donne des ordres aux matelots :
 - matelots, à bâbord!
 - à tribord!
 - à la proue!
 - à la poupe!
 - matelots, lavez le plancher!
 - matelots, montez le périscope! (sur le dos, une jambe en l'air)
 - matelots, attention aux requins! (mains placées sur la tête comme une nageoire dorsale)
 - matelots, levez l'ancre!
 - matelots, à l'eau! (sur le dos, les bras et les jambes en l'air)
 - matelots, filles du capitaine! (s'agenouiller sur un genou; un élève s'assoit sur l'autre genou)
 - le capitaine arrive! (les matelots saluent le capitaine, en rang sur une ligne)
 - matelots, aux bateaux de sauvetage! (les élèves s'assoient en rangs de trois et font semblant de ramer)

Course à obstacles

- Mettre les élèves en groupes de 5 ou 6 et leur faire créer une course à obstacles qui inclut différentes hauteurs, formes de parcours et directions avec des cônes, des bancs, des morceaux de tapis carrés, des tapis, des cerceaux, des cordes, etc.



1. Motricité

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Les grenouilles

L'enseignant note si les élèves sont capables de compléter la feuille de travail suivante :

Les grenouilles

Nom : _____ Année : _____ Date : _____

Une bonne orientation spatiale permet à un coureur de se déplacer parmi des obstacles sans se faire attraper. Sers-toi de ta faculté de t'orienter dans l'espace pour dessiner sur une carte le parcours et les déplacements que tu ferais pour éviter de te faire coincer. Utilise les symboles suivants pour faire ta carte :

☺	point de départ
×	arrêt
Hauteurs	HÉ : hauteur élevée HM : hauteur moyenne HPÉ : hauteur peu élevée
Parcours	→ : en ligne droite ↪ : en ligne courbe ↯ : en zigzag
Directions	↑ : vers l'avant ↓ : vers l'arrière ↔ : de côté ↗ : en diagonale

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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

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



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.4.B.3b *L'élève doit être apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Activités préparatoires au soccer

- Voir H.1.4.C.1 : **Le soccer deux à deux.**

Volleyball avec couverture

- Prévoir deux équipes de 6 joueurs qui tiennent chacune une couverture et qui sont séparées par un filet au-dessus duquel elles essaient de lancer le ballon. Chaque équipe essaie de marquer des points contre l'équipe adverse en attrapant le ballon sur sa couverture et en l'envoyant par-dessus le filet. Voir C.4.4.B.2a et C.4.4.B.2b.

Variante :

Utiliser des linges de plage qui sont plus petits et réduire le nombre de joueurs dans chaque équipe.

Chapete (Mexique)

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses et jeux multiculturels », p. 29.

Relais avec planches à roulettes

- À genoux, en poussant seulement avec les mains.
- Assis, en poussant avec les mains.
- Avec deux joueurs qui se passent un ballon, en se déplaçant vers le cône
- En zigzag, autour d'une série de 4 cônes

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Manières de propulser ou de déplacer un objet

L'enseignant place les élèves en équipes et leur demande de faire un remue-méninges sur toutes les manières de propulser ou de déplacer un objet et note si les équipes sont capables d'en montrer à la classe.

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.4.B.3c *L'élève doit être apte à :*

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.

Suggestions pour l'enseignement

Création de séquences de mouvements

- Demander à chaque élève de créer une séquence composée d'un mouvement de locomotion rapide, d'un mouvement de locomotion lent, d'un mouvement fort, d'un mouvement léger et d'une forme du corps, dans n'importe quel ordre, et de l'écrire sur un papier. Discuter en groupe de toutes les idées. Lorsque les élèves sont satisfaits de leurs séquences, leur demander d'en faire part à un coéquipier, afin de vérifier si tous les éléments voulus sont présents. Après s'être entraînés à faire les mouvements, ils montrent leurs séquences à un nouveau partenaire, qui doit déterminer quels sont les mouvements rapides, lents, forts, libres ou contraints.

Note :

Une séquence a un début, un milieu et une fin. Donner aux élèves des exemples de séquences de mouvements qui leur permettront de s'entraîner, puis les laisser inventer leurs propres séquences. Les féliciter et leur donner l'occasion de s'observer les uns les autres.

Le changement de rythme

- Faire faire des exercices de course aux élèves pour illustrer les qualités de l'effort; par exemple :
 - course de vitesse (rapide) et jogging (lent)
 - marche à pas lourds (fort) et course sur la pointe des pieds (léger)
 - poursuite (libre) et relais (avec contrainte).

Notes :

- Voir le *Cadre*, p. 226, pour la définition des « qualités de l'effort ».
- Faire le lien avec la condition physique, en donnant des explications sur l'allure et l'entraînement cardiovasculaire.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Création de séquences de mouvements

L'enseignant demande aux élèves de faire une évaluation des suites de mouvements effectuées par d'autres pour démontrer leur connaissance des qualités de l'effort.



Suggestions pour l'évaluation (suite)

Évaluation d'une suite de mouvements

Nom : _____ Année : _____ Date : _____

J'évalue : _____

Déplacement

rapide fort lent léger

La suite de mouvements contient :

mouvement libre mouvement avec contrainte

La suite de mouvements contient :

un début une fin

Commentaires positifs sur la performance :

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.4.B.3d *L'élève doit être apte à :*

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.**

Suggestions pour l'enseignement

Tâches (ateliers)

- Mettre les élèves en petits groupes et leur distribuer des fiches de tâches à réaliser en ateliers. Demander aux équipes de créer une suite composée de trois mouvements différents, caractéristiques de la chorégraphie, par exemple :
 - Fiche numéro 1 – contraste de hauteurs
 - Fiche numéro 2 – contraste de directions
 - Fiche numéro 3 – unité dans les mouvements des bras (symétrique)
 - Fiche numéro 4 – deux parcours différents

Variante :

Intégrer des thèmes aux fiches, par exemple :

- les vacances
- les sports
- les fêtes

Enseignez votre séquence

- Assigner un partenaire à chaque élève. L'un des deux enseigne sa suite de mouvements (C.1.4.B.3c) à l'autre de façon à ce qu'ils exécutent tous les deux les deux suites, puis les combinent pour en faire un enchaînement de mouvements contrastants. Demander ensuite à chaque équipe d'enseigner cet enchaînement à une autre équipe.

Variante :

Faire le même exercice avec un enchaînement de mouvements de gymnastique, d'aérobic ou avec des sauts à la corde.

Salty Dog Rag (États-Unis)

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses », p. 18.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Tâches (ateliers)

Demander aux élèves d'évaluer leurs connaissances en matière de caractéristiques susceptibles d'améliorer leur chorégraphie.

Nom : _____ Année : _____ Date : _____

Tu prépares l'arrangement chorégraphique d'une suite de mouvements. Nomme les caractéristiques ou les outils empruntés à la chorégraphie qui te seraient utiles pour améliorer cette suite de mouvements :



Remarques pour l'enseignant

La chorégraphie comprend les caractéristiques suivantes :

- des différences de hauteurs, de directions, de parcours, de plans et de formes corporelles
- des différences dans la qualité de l'effort (durée, force et continuité) et les relations
- des mouvements à répétition
- des mouvements contrastants
- une bonne utilisation de l'espace au sol
- des mouvements qui suivent la musique, s'il y en a (mouvements rythmiques)
- un début, un milieu et une fin
- une présentation générale

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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

C.1.4.C.1 *L'élève doit être apte à :*

Expliquer les règles simples des jeux préparatoires et des activités convenables pour la récréation (p. ex. les quatre carrés, la marelle, la corde à sauter ou un jeu inventé par lui).

Suggestions pour l'enseignement

Description de jeu par écrit

- Demander aux élèves de décrire par écrit un jeu ou une activité pour la récréation qu'ils connaissent bien, en se servant de la structure de jeu à cinq éléments.

Note :

Les cinq éléments qui constituent la structure d'élaboration d'un jeu sont :

- le nombre de joueurs : un joueur, deux partenaires ou un groupe
- l'espace réservé au jeu
- le matériel existant ou choisi par les joueurs
- les règles
- les habiletés exploitées

Inventons un jeu

- Dire aux élèves d'inventer à deux un jeu ou une activité préparatoire pour la récréation en se servant des cinq éléments nécessaires, et de le consigner par écrit. Voir C.1.3.C.1.

Enseignants d'un jour

- Donner la possibilité aux élèves d'enseigner leur jeu à un groupe d'élèves plus jeunes. Voir FL1 : CO8, FL2 : PO1.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Enseignants d'un jour

Les élèves évaluent l'explication donnée par leur camarade :

L'enseignant du jour a-t-il bien décrit le jeu ? les règles?

Qui se sent capable d'y jouer, suite à l'explication donnée par l'enseignant du jour?

Nom du jeu : _____	
Nom de l'élève : _____	
nombre de joueurs	espace utilisé
matériel choisi	règles et habiletés

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Français langue première, 1^{re}-4^e années* :
Programme d'études : Document de mise en œuvre, Winnipeg, 1997, (P.D. 448 FL1 P964 1^{re}-4^e).

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Français langue seconde- immersion, 1^{re}-4^e années* :
Programme d'études : Document de mise en œuvre, Winnipeg, 1997, (P.D. 448/FL2 P964 1^{re}-4^e).



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.4.C.2 L'élève doit être apte à :



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

Le mur des mots

- Demander aux élèves de faire une liste de mots désignant des mouvements ou des actions que l'on accomplit au cours de jeux ou d'activités simples. Écrire ces mots sur des fiches et les fixer au mur au fur et à mesure que les élèves feront les mouvements (voir « Word Wall », dans *Kindergarten to Grade 4 English Language Arts : A Foundation for Implementation* [sera repris sous le titre *ELA Strategies*], p. 199).

Suivez les panneaux

- Faire un parcours dans le gymnase, comme pour l'activité décrite au RAS H.1.4.A.1, et ajouter des mouvements comme virevolter, faire une feinte, esquiver, se déplacer en sens contraire des aiguilles d'une montre.

Variante :

Demander aux élèves de créer des panneaux qui illustrent les instructions à suivre.

Note :

Se reporter au RAS C.1.3.C.2 pour d'autres suggestions d'activités.

Tire une carte

- Placer les élèves par deux. Préparer des cartes qui décrivent des mouvements et les placer dans un contenant. Un élève tire une carte et complète deux tours de gymnase en faisant le mouvement qui est décrit sur la carte. Son partenaire fait la même chose. L'activité dure de 15 à 20 minutes.

Note :

S'assurer que les cartes du circuit **Tire une carte** correspondent à une grande variété de mouvements.

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.4.C.3 *L'élève doit être apte à :*

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 bâton.**

Suggestions pour l'enseignement

Le soccer aux quatre coins

- Diviser la classe en quatre équipes égales, chacune portant un dossard d'une couleur différente. Demander à chaque équipe de placer un banc sur le côté, en diagonale dans un coin du gymnase, ou de fabriquer un but avec des cônes. Donner un certain nombre de ballons de soccer aux élèves, qui doivent essayer d'envoyer le ballon dans le but d'une autre équipe, sans le botter à une hauteur supérieure à celle du genou.
- Discuter des observations que l'on peut faire sur le jeu, en posant les questions suivantes pour stimuler la réflexion :
 - De quelle façon le fait de viser vous a-t-il permis de marquer plus de buts?
 - Comment vous êtes-vous servi des espaces libres et des joueurs de votre équipe pour marquer des buts?

Variante :

Mettre un gardien de but à chaque coin.

Note :

On peut renforcer ces concepts de base à l'occasion de divers jeux ou activités préparatoires simples se pratiquant contre un mur ou avec un filet, ou au champ et au bâton. Consulter le *Cadre*, p. 229, pour la définition des « jeux à surface commune ».

La prison à ballon

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 177.

Les églises

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses et jeux multiculturels », p. 23.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Le soccer aux quatre coins

Les élèves s'évaluent les uns les autres en notant la fréquence des éléments suivants :

- lancer les objets vers un espace libre
- se déplacer vers le ballon
- manipuler le ballon de différentes manières
- passer le ballon à un autre joueur

Puis ils se servent de cette observation pour améliorer le jeu. Changer fréquemment d'évaluateurs.



Remarques pour l'enseignant

On peut traiter des concepts stratégiques fondamentaux en faisant participer les élèves à des activités préparatoires aux jeux suivants :

- volleyball
- tennis
- badminton
- tennis de table
- balle au mur
- racquetball
- squash
- softball

Encourager les élèves à se servir des stratégies fondamentales des jeux simples se pratiquant contre un mur, avec un filet ou au champ et au bâton, par exemple :

- lancer l'objet vers un espace libre
- se remettre en position à l'endroit qui permet de couvrir le plus grand espace, après avoir renvoyé la balle
- changer de tactique pour empêcher les adversaires de prévoir ce qui va se passer
- collaborer avec les autres joueurs de l'équipe pour bien couvrir l'espace de jeu
- bien communiquer avec les joueurs de l'équipe

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

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

C.1.4.C.4 L'élève doit être apte à :

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).

Suggestions pour l'enseignement

Esprit sportif

- Former deux cercles l'un dans l'autre. Placer les élèves de manière à ce que chaque élève ait pour partenaire un élève qui lui fait face, l'un étant sur le cercle extérieur, l'autre étant sur le cercle intérieur. Demander aux élèves de discuter avec leur partenaire des cinq principes du franc-jeu. Effectuer une rotation du cercle avec chaque nouveau principe.

Note :

Communiquer avec les associations sportives de votre région pour avoir de plus amples renseignements sur l'esprit sportif.



Voir l'annexe 9.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Esprit sportif

L'élève observe et note ceux qui sont capables d'énoncer les cinq principes du franc-jeu (*ELA Strategies*, p. 30).

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.



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

1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.4.A.1 L'élève doit être apte à :

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).

Suggestions pour l'enseignement

Suivez les panneaux

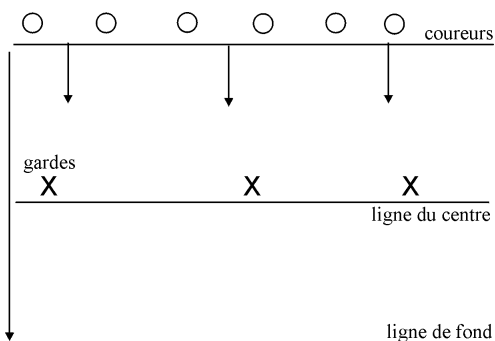
- Faire un parcours dans le gymnase à l'aide de cônes. Afficher à côté de chaque cône une des habiletés fondamentales de locomotion visées. Les élèves doivent exécuter l'habileté visée en se rendant d'un cône à l'autre et en changeant d'habileté à chaque nouveau cône. Voir le RAS C.1.4.C.2.



Voir l'annexe 2.

La grande muraille de Chine

- Les élèves s'alignent le long d'une ligne de fond et trois gardes sont debout au centre du gymnase entre deux lignes parallèles éloignées de trois à cinq mètres de distance environ l'une de l'autre (représentant la muraille). Lorsque les gardes crient « Escaladez le mur! », les élèves courent de l'autre côté du gymnase et traversent le mur en essayant de ne pas se faire attraper par les gardes. Si un joueur est pris, il reste au mur pour le défendre au passage des prochains élèves.



Les relais

- Les élèves s'alignent par deux ou en petits groupes le long d'une ligne de fond. Leur demander de faire un certain nombre de mouvements de locomotion.

Note :

Les élèves feront les mouvements de relais pendant un temps déterminé. Mettre de la musique pour les motiver et pour leur signaler le début et la fin de l'activité. Choisir de la musique avec un rythme approprié pour les différents mouvements de locomotion.

Le saut de la chouette (jeu inuit)

- Voir *Défi canadien Vie active (9 – 11 ans)*, section « Culture », p. 11.
- Debout sur une ligne de départ, l'élève accroche un pied derrière le genou et s'accroupit à moitié. Dans cette position, il essaie de se déplacer en sautant en avant. L'élève qui saute le plus loin gagne le jeu. Les sauts doivent être continuels.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Danses en ligne

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses », p. 11, 15, 28 et 33.

Saute-mouton

- Organiser un certain nombre d'ateliers et faire sauter les élèves par-dessus, sur ou dans des objets, comme :
 - des cônes entre lesquels sont tendues des cordes;
 - des cônes sur lesquels sont posés des bâtons;
 - un ensemble de cerceaux, de cordes et de tapis posés par terre.

Notes :

- Se reporter à la section du *Cadre* sur les élèves ayant des besoins spéciaux (p. 11) afin de trouver des renseignements sur les modifications, les adaptations et les aménagements possibles.
- Veiller à ce que les élèves ne sautent pas trop haut et à ce qu'ils se reçoivent sur les avant-pieds.
- Rappeler aux élèves qu'ils doivent remettre le matériel en place.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Les relais

L'enseignant utilise les indicateurs de performance et les barèmes de *Évaluation des Habiletés motrices fondamentales*, p. 7-11, pour noter sur une échelle d'appréciation si l'élève démontre une maîtrise supérieure des habiletés fondamentales de locomotion ainsi que des variations et des extensions de celles-ci.

Remarques pour l'enseignant

Certaines activités des Suggestions pour l'enseignement se retrouvent à tous les niveaux (voir H.1.M.A.1, H.1.1.A.1, H.1.2.A.1, H.1.3.A.1 et H.1.4.A.1). Cependant, certaines sont particulières à un niveau. Lorsque les activités servent à plusieurs niveaux, veiller à ce qu'elles soient enseignées progressivement selon le degré de développement des élèves et à ce que les attentes soient définies pour chaque niveau.

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.

Pas croisés – faire un pas à gauche (compter 1), mettre le pied droit derrière le pied gauche (compter 2), faire un autre pas à gauche (compter 3), puis mettre le pied droit devant ou à côté du pied gauche (compter 4)

Pas chassé – galop de côté

Saut jeté – s'élancer sur un pied, rester suspendu dans l'air et se recevoir sur l'autre pied



RESSOURCES SUGGÉRÉES



Association canadienne pour la santé, l'éducation physique, le loisir et la danse. *Le défi canadien Vie active : trousse du responsable : 1^{er} programme : pour les 6 à 8 ans*, Gloucester (Ontario), 1993, (372.86/849d/01).

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

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

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



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.4.A.2 *L'élève doit être apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Exercice de tir à la cible

- Organiser un certain nombre d'ateliers avec des cibles et demander aux élèves d'essayer d'atteindre ces cibles en faisant appel à diverses habiletés de manipulation, par exemple :
 - faire rouler une balle jusqu'à une quille
 - envoyer une balle par-dessous l'épaule dans un cerceau tenu par quelqu'un
 - lancer une balle vers un panier de basketball
 - tirer dans un but avec un ballon
 - lancer par-dessus l'épaule vers une cible fixée au mur

Notes :

- Pour mieux motiver les élèves, se servir de cibles de différentes formes et de différentes couleurs. Ces cibles peuvent également être peintes sur les murs, ou faire partie d'affiches ou de panneaux relatifs aux sports ou à d'autres thèmes (par exemple, image agrandie au mur représentant un gant de baseball ou un thème du carnaval).
- Enregistrer sur bande vidéo les élèves en train d'accomplir les mouvements. Vérifier les règles concernant le droit d'auteur pour la représentation publique de bandes vidéo.
- Pour un modèle d'affiche sur les habiletés, qui servira d'aide visuelle aux élèves, consulter *Habiletés motrices fondamentales (M à 3)*.



Voir les annexes 3 et 4.

Cerceau et flèche

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses et jeux multiculturels », p. 9.

Note :

Se reporter à *Études autochtones : années primaires (M – 4)*, p. 40.

Chasse dribblée (mains)

- Les élèves se déplacent en dribblant un ballon avec la main. Trois ou quatre élèves sont les chasseurs et n'ont pas de ballon. Les dribbleurs doivent se déplacer continuellement sans se faire attraper par un chasseur. Celui qui se fait toucher sur l'épaule change de place avec le chasseur.

Chasse-soccer (pieds)

- Les élèves utilisent un ballon de soccer pour dribbler avec le pied. Trois ou quatre élèves sont les chasseurs et n'ont pas de ballon. Les dribbleurs doivent se déplacer continuellement sans se faire attraper par un chasseur. Celui qui se fait toucher sur l'épaule change de place avec le chasseur.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Attrape-rêves qui roule

- Fabriquer un attrape-rêves avec un cerceau et du ruban adhésif. Faire un tressage lâche avec le ruban adhésif pour qu'il y ait des trous assez larges dans la « toile ». Un élève fait rouler le cerceau tandis que son coéquipier lance des sacs de fèves dans les ouvertures. Ce jeu provient des Inuits et des autochtones des Plaines septentrionales.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Exercice de tir à la cible

L'enseignant utilise les indicateurs de performance et les barèmes de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 15-22, pour vérifier et noter sur une échelle d'appréciation si l'élève démontre une maîtrise supérieure dans l'exécution des habiletés déterminées de manipulation dans diverses tâches individuelles.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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. *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]

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

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



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.4.A.3 L'élève doit être apte à :

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).

Suggestions pour l'enseignement

Mettez votre équilibre à l'épreuve

- Dire aux élèves de faire un certain nombre d'équilibres de gymnastique, comme :
- équilibre statique :
 - une planche
 - un pont
 - en position V
 - une planche sur un genou
 - des exercices de suspension (voir *Gymnastique fondamentale* et *Éducation physique : guide pédagogique, 4 à 6 années [sic]*, p. 172).
- équilibre dynamique :
 - marcher sur une poutre ou un banc
 - marcher par-dessous un objet
 - passer dans un cerceau
 - marcher à reculons
 - marcher de côté
 - faire un pas fléchi
 - marcher de côté et lancer un ballon à un élève qui se trouve sur un autre banc.

Note :

Se servir de photos, de vidéos, ou de démonstrations faites par l'enseignant ou les élèves comme aide visuelle.



Voir l'annexe 5.

Défi d'équilibre

- Deux élèves sont sur un banc. Ils marchent en tenant le ballon serré entre leur têtes, leur ventres ou leurs hanches.

Croisements dangereux!

- Deux élèves se tiennent debout, chacun à une extrémité d'un banc. Ils marchent l'un vers l'autre et essaient de se croiser pour se rendre à l'autre bout du banc. Voir *Gymnastique fondamentale*, leçon B8.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Équilibre dynamique

L'enseignant utilise les indicateurs de performance et les barèmes de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 14, pour noter sur une échelle d'appréciation si l'élève démontre une compétence dans la réalisation des tâches faisant appel à l'équilibre statique et dynamique sur des appareils bas.



Remarques pour l'enseignant

Encourager les élèves à participer à diverses activités pendant leurs loisirs, comme le patin à roulettes ou à glace et le ski (sous surveillance, pour plus de sécurité), afin de développer leur sens de l'équilibre.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Éducation physique : guide pédagogique, (4 à 6 années)*, Winnipeg, 1983, (P.D. 372.86 G946).

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

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



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.4.B.1 *L'élève doit être apte à :*

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. jongler et sauter à la corde).

Suggestions pour l'enseignement

Le saut à la corde, c'est bon pour le cœur

- Demander aux élèves d'inventer des enchaînements de sauts à la corde.

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

Volleyball à deux

- Les élèves se mettent par deux de chaque côté d'un filet peu élevé pour lancer et attraper au-dessus de leur têtes un ballon de volleyball, modifié ou non.

Note :

Liens avec C.1.4.B.1.

Frappe ça!

- Donner aux élèves des objets pour frapper (par exemple des raquettes) et des objets mous, ou qui se déplacent lentement (par exemple des pelotes de laine, des balles en mousse ou des volants de badminton). Les élèves doivent essayer, en frappant les objets, de les garder en l'air sans les laisser retomber. Ils comptent combien de fois ils réussissent à garder l'objet en l'air et font un diagramme ou un tableau avec les données recueillies.

Le jeu de cinq

- Les élèves doivent faire des lancers dans le panier de basketball à partir du demi-cercle de lancer franc. Déterminer 5 positions sur le demi-cercle. S'ils réussissent un tir, ils avancent à la position suivante. S'ils manquent, c'est l'élève suivant qui tire. Le premier à réussir un tir de chacune des 5 positions sur le demi-cercle gagne le jeu.

Note :

Si possible, baisser les paniers à une hauteur convenable. Utiliser un plus petit ballon pour lancer.



Voir l'annexe 1.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Le jeu de cinq

L'élève s'autoévalue et inscrit son nom sur la pyramide des lancers fixée au mur quand il réussit les lancers correspondant à chaque position dans le jeu.



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]

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

Jeux inuits : [www.arctic.ca/LUS/Inuit-Games-LUS.html]

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



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.4.B.2 *L'élève doit être apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Basketball sur tapis

- Voir C.1.3.C.3.

Balle en l'air (Argentine)

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses et jeux multiculturels », p. 34.

Cricket simple

- Faire deux équipes, une au bâton et une au champ. Tous les joueurs au bâton ont le droit de frapper 2 fois une petite balle en plastique avec un bâton de baseball en plastique ou de kanga (sauf si on attrape une chandelle au premier coup). Une fois la balle frappée, le frappeur se rend au cône puis revient au tapis (accroché au mur, derrière lui) pour marquer un point. Pendant ce temps, les voltigeurs rendent la balle au lanceur qui essaie de frapper le tapis avec la balle avant le retour du frappeur pour l'empêcher de marquer un point. La balle doit rebondir une fois avant de frapper le tapis. Lorsqu'une équipe a eu son tour au bâton, les équipes changent de place. Prévoir un nouveau lanceur pour chaque nouveau frappeur. Les voltigeurs chassent la balle à tour de rôle dans le champ.



Voir l'annexe 1.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Maîtrise fonctionnelle dans la réalisation de tâches

L'équipe évalue son esprit sportif et sa maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices dans la réalisation de tâches :

- **Maîtrise fonctionnelle :**

Notre équipe exécute l'habileté motrice

- Toujours
- Souvent
- Parfois
- Rarement

- **Esprit sportif :**

Notre équipe fait preuve d'un esprit sportif

- Toujours
- Souvent
- Parfois
- Rarement

Remarques pour l'enseignant

Vérifier si les élèves connaissent et respectent les règles de sécurité propres au sport qu'ils pratiquent. Consulter *Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique dans les écoles manitobaines* pour plus de renseignements.

Chandelle :

au baseball, balle frappée qui monte très haut à la verticale

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, 1997.



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.1.4.B.3 *L'élève doit être apte à :*



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

Suggestions pour l'enseignement

Quatre carrés

- Voir H.1.3.B.3.

Que ça saute!

- Utiliser les affiches fournies dans la trousse *Sauter, c'est facile!*

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.4.C.1 *L'élève doit être apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Le ballon captif

- Deux joueurs sont debout de chaque côté d'une ligne, devant un poteau auquel est attachée une corde, au bout de laquelle pend un ballon. L'un des joueurs frappe le ballon avec la main ou le poing, et l'autre le frappe dans la direction opposée. La personne qui arrive à faire tourner le ballon complètement autour du poteau a gagné. Les joueurs n'ont pas le droit de toucher la corde ou le poteau, d'attraper le ballon ou de le lancer, ou encore de le toucher avec une autre partie du corps.



Voir l'annexe 7.

Le soccer deux à deux

- Faire des buts avec des cônes et fournir des ballons de soccer de taille convenable. Les élèves se mettent par quatre pour jouer au soccer, en changeant souvent de gardien de but. Le ballon revient au centre après chaque but. Attribuer un coup franc à l'autre équipe lorsqu'un joueur est trop brutal ou touche le ballon exprès avec la main. Tout ballon qui sort en bout de terrain est remis en jeu à la touche par un défenseur, sauf si le ballon a été botté à l'extérieur par un défenseur, auquel cas un des attaquants doit donner un coup de pied de coin.

Variante :

Faire le même jeu avec des groupes de six ou huit.

Note :

Veiller à ce que les élèves aient de bonnes habitudes quant à leur exposition au soleil (voir C.5.4.A.2).

Excursion

- Emmener les élèves en excursion à un centre de loisirs du quartier et leur faire participer à différentes activités (par exemple patin à glace au centre communautaire, ski de fond au parc, conditionnement physique dans un complexe sportif). Voir « Excursions » dans *ELA Strategies*, p. 9.4.

On s'amuse en plein air!

- Donner aux élèves le matériel nécessaire pour :
 - frapper un ballon avec un objet (polo)
 - botter et dribbler avec les pieds (soccer sur neige)
 - faire des exercices d'équilibre dynamique (ski de fond, raquette, patin)

Note :

Il est important de discuter des règles de sécurité particulières aux sports et aux activités de loisirs avec les élèves (voir *Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique dans les écoles manitobaines*), surtout en ce qui concerne le jeu près d'une étendue d'eau recouverte de glace mince, la bicyclette ou le patin à roulettes dans la rue, etc.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Shinny (hockey rudimentaire)

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses et jeux multiculturels », p. 10.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices déterminées

L'enseignant note si l'élève démontre une maîtrise fonctionnelle des habiletés motrices déterminées comme :

- frapper une balle avec la main
- frapper une balle avec un instrument
- garder l'équilibre

dans des activités se pratiquant en plein air, telles que :

- les quatre carrés
- le tee-ball
- le patinage
- la raquette
- les activités omnisports
- les jeux issus de cultures diverses

Remarques pour l'enseignant

Donner aux élèves plus âgés ou à ceux qui font beaucoup de sport la possibilité de diriger des activités des plus jeunes. Se servir des ressources qui existent dans le quartier, surtout lorsque le gymnase est pris.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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

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

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

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

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



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.4.D.1 *L'élève doit être apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Danses multiculturelles et danses en ligne

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, section « Danses », pour d'autres suggestions :
 - La Raspa, p. 20
 - La Cucaracha, p. 22
 - Conga, p. 33

Enchaînements d'aérobic

- Comme pour H.1.3.D.1, dire aux élèves de se servir des **Enchaînements d'aérobic fondamentaux supplémentaires** pour créer leur propre enchaînement et le montrer à la classe.

Notes :

- Encourager les élèves à se servir des mots-clés relatifs aux mouvements de danse fondamentaux. Voir EM : A6₁, p. 70.
- Utiliser des instruments à percussion comme le tambour, le tambour de basque, le triangle, les maracas pour donner la cadence et accompagner les mouvements de danse fondamentaux.

Activités rythmiques variées

- Inviter des groupes de danse de diverses cultures :
 - Métis : gigue, danse carrée
 - Autochtone : danse du cerceau
 - Inuit : danse du tambour

Note :

Il est conseillé de se familiariser avec les styles de danse et les mouvements connus comme le jazz, le hip-hop, le Tai Bo (« kickboxing »), la danse aérobic avec plate-forme (« step »), la danse carrée, la gigue (métis), la danse du tambour (inuit). Voir EM : A10₁, p. 72; D1₁, p. 80.



Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Mouvements de danse fondamentaux

Les élèves utilisent une échelle d'appréciation et des indicateurs de performance pour évaluer leurs mouvements de danse fondamentaux.

Indicateurs de performance :

- rythme
- fluidité (pas saccadé)

Échelle :

- 1) a de la difficulté à faire des mouvements (ou des enchaînements) de danse fondamentaux
- 2) réalise un certain nombre de mouvements (ou d'enchaînements)
- 3) réalise tous les mouvements (ou enchaînements)

Remarques pour l'enseignant

Enseigner de manière progressive, en allant des mouvements simples aux mouvements plus complexes, et de la musique lente à la musique rapide.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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

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 02/c).

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.1.4.D.2 *L'élève doit être apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Enchaînements de gymnastique

- Se reporter au RAS H.1.M.D.2, qui donne la liste des six mouvements de gymnastique de base (réceptions au sol, équilibres statiques, sauts sur une surface élastique, rotations, déplacements, balancements) et afficher des illustrations d'enchaînements sur certains gros appareils (par exemple, enchaînements sur banc ou poutre basse, sur barres parallèles ou sur tapis, etc.). Les élèves s'entraîneront à faire les mouvements un par un, puis s'en serviront pour créer un enchaînement, seuls ou avec un partenaire. Voici un exemple d'enchaînement sur un banc ou une poutre basse :
 - entrer
 - marcher se se déplacer d'une autre façon
 - marcher en levant les genoux
 - tourner ou faire une rotation
 - faire un équilibre
 - se recevoir au sol

Enchaînements de gymnastique rythmique

- Montrer aux élèves un certain nombre de mouvements simples à faire avec de petits objets. Ils feront d'abord les mouvements un par un, puis s'en serviront pour créer un enchaînement. Voici un exemple d'enchaînement de gymnastique rythmique avec un ballon :
 - entrer et faire un équilibre
 - marcher ou se déplacer d'une autre façon en faisant rebondir le ballon ou en le tenant en équilibre
 - tenir le ballon en équilibre
 - faire des cercles avec le ballon
 - faire rouler le ballon
 - se déplacer sur le sol
 - terminer ou faire un équilibre

Note :

Se reporter aux caractéristiques de la chorégraphie au RAS C.1.4.B.3d.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Enchaînements de gymnastique rythmique

L'enseignant utilise les indicateurs de performance et les barèmes de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales* pour noter les habiletés motrices de chaque élève sur une échelle d'appréciation.



1. Motricité

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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

