

1. MOTRICITÉ



Tableau synthèse de Motricité

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

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

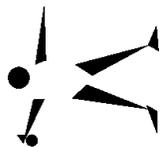


Tableau synoptique du résultat d'apprentissage général n° 1 — Motricité

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

éveillé acquisition ou développement maintien



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.3.A.1 *L'élève sera apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Vocabulaire et images des mouvements

- Les élèves, en petits groupes, doivent préparer un atelier sur le thème de la manipulation en se servant du matériel de leur choix et de mots-clés correspondant aux habiletés de manipulation. Ils se serviront de la stratégie « Jigsaw » afin d'enseigner les mouvements à leur groupe. Voir « Jigsaw » dans *Kindergarten to Grade 4 English Language Arts: A Foundation for Implementation* (sera repris sous le titre : *ELA Strategies*), p. 22, et *Le succès à la portée de tous les apprenants*, p. 5.9.

Variante :

Les élèves désignent un « élève-enseignant » qui surveille son atelier tandis que les autres vont d'un atelier à l'autre.

Révision des habiletés

- Demander à un élève d'exécuter un mouvement fondamental. Suite à la démonstration, décrire le mouvement.
 - Sauter à pieds joints.
 - Décoller et atterrir sur les 2 pieds.
- L'enseignant peut exécuter un mouvement en faisant des erreurs et les élèves les corrigent.

Note :

Se reporter à H.1.3.A.1, H.1.3.A.2 et H.1.3.A.3.

Révision des mouvements

- Revoir les mouvements à utiliser au début de chaque activité. Demander à un élève de montrer la façon correcte d'exécuter un mouvement. Demander à un autre d'expliquer verbalement le mouvement du saut à pieds joints (appel à pieds joints, saut, réception sur 2 pieds).

Variante :

L'enseignant peut également montrer des façons incorrectes d'exécuter un mouvement. Puis il demande aux élèves d'expliquer ses erreurs ou de démontrer la façon correcte d'exécuter le mouvement.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Le vocabulaire et les images des mouvements

L'enseignant note sur une liste de contrôle si l'élève sait remettre en ordre les images des mouvements fondamentaux (au stade final de développement) qui doivent être exécutés et décrire comment ils s'exécutent correctement.

Voir *Habiletés motrices fondamentales (M à 3)* : illustrations de « étape initiale », « étape de formation » et « étape finale ».



Remarques pour l'enseignant

Donner des exemples de mots-clés comme :

- **Faire rouler** – se préparer, balancer, faire un pas, rouler;
- **Lancer par-dessous l'épaule** – se préparer, balancer, faire un pas, lancer;
- **Faire rebondir** – pousser;
- **Lancer par-dessus l'épaule** – se mettre de côté, la balle vers l'arrière, faire un pas, se tourner, lancer;
- **Frapper** – se préparer, bras vers l'arrière, balancer, continuer le mouvement;
- **Attraper** – se préparer, se servir de ses doigts, suivre le mouvement de la balle lorsqu'on l'attrape;
- **Donner un coup de pied** – se préparer, faire un pas, botter, continuer le mouvement.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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

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

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



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.3.B.1 *L'élève sera apte à :*



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).

Suggestions pour l'enseignement

On jongle!

- Faire jongler les élèves avec des foulards, des sacs de fèves, des balles. Ils essaient avec un objet, puis y ajoutent un ou deux autres. Se servir des questions suivantes pour stimuler la réflexion :
 - Comment vous êtes-vous sentis quand vous avez commencé à jongler?
 - Comment vous êtes-vous sentis après chaque séance?

Un défi

- Choisir une autre activité, comme la corde à sauter. Demander aux élèves de choisir une habileté qui sera pour eux un défi, par exemple :
 - Faire des trucs avec la corde à sauter.
 - Inclure des mouvements de gymnastique.
 - Poser des questions du genre : Comment vous êtes-vous sentis quand vous avez réussi votre activité? Pourquoi était-ce un défi? Quelles attitudes devriez-vous avoir pour développer cette habileté?

Note :

L'enseignant doit faire respecter l'ordre des étapes propres à chaque habileté.



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.3.B.2 *L'élève sera apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Lutte (main)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 202 et 204.
- Voir SN : 3-3-02.

Ateliers sur le thème du Voyageur

- Installer des ateliers sur le thème du Voyageur qui permettent aux élèves d'explorer les principes liés aux forces qui interviennent dans des activités qui consistent à tirer, à pousser et à transporter des objets.

Par exemple, demander aux élèves :

- de tirer un partenaire sur une planche à roulettes (canot)
- de pousser un partenaire sur une planche à roulettes (canot)
- de porter un tapis de sol (portage)
- d'avancer en se balançant accroché à une corde (traversée de la rivière).

Notes :

- Veiller à ce que les élèves se servent correctement et prudemment du matériel (p. ex. lorsqu'ils portent les tapis de sol, lorsqu'ils se balancent) et à ce qu'ils gardent une posture et un alignement convenables.
- Lorsqu'ils soulèvent ou tirent, leur dire de :
 - garder une base large;
 - plier les genoux pour diriger la force vers le centre de leur corps;
 - garder le dos droit;
 - tirer l'objet vers le haut et en direction du corps;
 - faire les mouvements en douceur plutôt que de façon raide et saccadée.



Robin des bois et Petit Jean

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 203.

Tir au poignet

- Voir *Le défi canadien Vie active (6 – 8 ans)*, section « Culture », p. 13.

Arsaa rartuq (jeu inuit)

- C'est un concours de prises dans lequel le joueur utilise différentes façons d'empoigner son adversaire :
 - empoigne les poignets de son adversaire et tire
 - empoigne les doigts de son adversaire et tire
 - empoigne les coudes de son adversaire et tire

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Lutte (main)

L'enseignant demande aux élèves de :

- Deviner et tenir la position qui permet de résister le mieux possible aux forces qui interviennent dans la lutte.
- Se souvenir de cette position initiale.
- Faire l'activité de **Lutte (main)** et maintenir la position qui permet de mieux résister.
- Faire comparer la position initiale à celle de l'activité même en posant des questions pour guider la réflexion :
 - Avez-vous changé de position?
 - Quels changements avez-vous fait?
 - Pourquoi?

L'enseignant observe et note si l'élève démontre sa compréhension par l'explication.

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).

Association canadienne pour la santé, l'éducation physique, le loisir et la danse. *Le défi canadien Vie active* : [<http://www.cahperd.ca/defi/index.html>, 20 juin 2001]

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

Éducation et Formation professionnelle Manitoba. *Sciences de la nature 3^e année : Programme d'études : Document de mise en œuvre*, Winnipeg, 1999, (P.D. 372.35 P964 3^e).



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.3.B.3a *L'élève sera apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Conception d'enchaînement

- Demander aux élèves de concevoir un enchaînement faisant appel à différentes directions, à différentes hauteurs et à différents plans, selon **Le mur des mots de direction** (voir C.1.2.B.3a). Demander, par exemple, d'incorporer :
 - deux mouvements faisant appel aux habiletés de locomotion
 - deux équilibres
 - deux rotations
- Voir C.4.3.B.1 et H.4.3.A.2.

Enchaînements avec matériel

- Donner aux élèves de petits objets comme des balles, des cerceaux, des battes, des rubans et des foulards pour qu'ils créent un enchaînement avec, par exemple :
 - un mouvement vers l'avant à une hauteur peu élevée
 - un mouvement dans le plan frontal
 - un mouvement vers l'arrière à une hauteur élevée
 - un mouvement sur le côté à une hauteur moyenne
 - un mouvement dans le plan sagittal

Notes :

- Pour la définition des concepts relatifs à la motricité, voir le *Cadre*, p. 226.
- Pour la définition de l'**enchaînement**, voir le *Cadre*, p. 227.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Conception d'enchaînement

L'enseignant observe et note sur une liste de contrôle si l'élève est capable de concevoir une suite de mouvements.

L'enchaînement consiste en :

- deux habiletés de locomotion dans différentes directions
- deux équilibres, à différents hauteurs
- deux rotations, dans différents plans

Remarques pour l'enseignant

Veiller à bien présenter, bien expliquer, bien utiliser et bien illustrer les mots associés aux **parcours**, aux **directions**, aux **hauteurs**, et aux **plans** pendant toute l'année lorsque les élèves participent aux activités suggérées.



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.1.3.B.3b *L'élève sera apte à :*

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.**

Suggestions pour l'enseignement

Robots

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 201 et p. 203.

Exploration du mouvement

- Faire faire divers mouvements aux élèves alors qu'ils tiennent des objets en équilibre sur différentes parties du corps.

Par exemple :

- Tenir un sac de fèves en équilibre tout en marchant, en courant ou en galopant tout seul.
- Tenir un sac de fèves en équilibre tout en sautant à cloche-pied avec un partenaire.
- Traverser la salle avec un partenaire en tenant un sac de fèves en équilibre sur les mains jointes ou épaule contre épaule.
- Tenir un bâton de gymnastique rythmique en équilibre de différentes manières.
- Tenir un bâton de gymnastique rythmique en équilibre sur la main, puis en s'asseyant ou en marchant.
- Se mettre en petits groupes et faire passer le ballon de cuisse en cuisse, de pied en pied.

Notes :

- L'enseignant doit être conscient des possibilités de contamination des objets par les poux, lorsque ces objets sont en contact avec les élèves.
- Se reporter à l'activité **S'amuser en famille** (C.5.2.A.2).

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Exploration du mouvement

L'enseignant observe et note sur une liste de contrôle si l'élève comprend les stratégies d'équilibre et peut tenir des objets en équilibre sur diverses parties du corps tout en se déplaçant seul ou en exécutant une tâche avec un partenaire. L'élève sait :

- Faire des ajustements à son corps afin de maintenir un objet en équilibre.
- Se positionner de façon à tenir en équilibre des objets placés sur différentes parties du corps.
- Tenir des objets en équilibre tout en se déplaçant.

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.1.3.B.3c *L'élève sera apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

C'est un peu fort!

- Organiser des ateliers dont les activités font appel à des mouvements forts (sauter, frapper avec une batte, lancer de loin) et à des mouvements plus légers (garder un ballon en l'air, jongler avec un foulard, se passer un ballon de plage). Demander aux élèves de définir la qualité de l'effort dans chaque atelier.

Note :

Se reporter au **Mur des mots de direction** (C.1.2.B.3a).

Les animaux

- Les élèves se déplacent à la manière d'un :
 - éléphant lent et lourd
 - chameau
 - dinosaure
 - kangourou
 - singe
 - chien
 - chien à 3 pattes
 - ours

Suggestions pour l'évaluation

Observation : C'est un peu fort

L'enseignant vérifie si l'élève sait reconnaître la vitesse, la force et la continuité dans le mouvement en nommant 2 ateliers qui font appel à :

- des mouvements forts
- des mouvements plus légers

Remarques pour l'enseignant

Les qualités de l'effort influencent les résultats dans les sports. Par exemple, au baseball, il est nécessaire d'utiliser un lancer fort et rapide pour retirer le frappeur. Dans d'autres cas, il est préférable de faire un lancer lent et plus léger, par exemple quand on envoie le ballon à un élève. Faire donner des exemples qui illustrent comment on peut changer la qualité de l'effort (vitesse, force, continuité) pour obtenir différents résultats dans un sport ou une activité physique de son choix.



1. Motricité

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.3.B.3d *L'élève sera apte à :*

Suivre ou imiter les mouvements d'un partenaire qui est stationnaire ou qui se déplace (p. ex. « suivre le meneur »).

Suggestions pour l'enseignement

La délivrance des équilibristes

- Voir *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 44.

Les copieurs

- Demander aux élèves de reproduire fidèlement les mouvements de leur partenaire, après les avoir mis au point avec ce dernier.

Les silhouettes

- Les élèves, par deux, font des séquences de mouvements devant un mur éclairé par un projecteur. Ils observent leurs ombres pour vérifier s'ils font bien les mouvements ensemble.

Note :

Installer le projecteur dans un endroit sécuritaire et fixer le fil électrique avec du ruban collant. Dire aux élèves d'éviter le fil.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Les copieurs

L'élève note sur une échelle d'appréciation si son coéquipier est capable de :

- suivre ses mouvements
- imiter ses mouvements

Échelle :

3 : tout le temps

2 : de temps en temps

1 : rarement

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]



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.3.C.1 *L'élève sera apte à :*

Décrire les règles fondamentales des activités pratiquées individuellement ou avec un partenaire (p. ex. inventer un jeu et l'expliquer à son partenaire).

Suggestions pour l'enseignement

Description de jeu par écrit

- Demander aux élèves de décrire par écrit un jeu ou une activité qu'ils connaissent bien, en se servant de la structure à cinq éléments indiquée ci-dessous :
 - nombre de joueurs : un joueur, deux partenaires ou un groupe
 - espace réservé au jeu
 - matériel existant ou choisi par les joueurs
 - règles du jeu
 - habiletés auxquelles le jeu fait appel

Inventons un jeu

- Dire aux élèves de travailler à deux pour inventer un jeu ou une activité en se servant des éléments ci-dessus. Voir C.4.3.B.1b.

Inventons un jeu improvisé

- Faire créer un jeu ou une activité avec un ou deux partenaires. L'équipe est responsable de présenter sur des cartes les cinq éléments suivants :
 - nombre de personnes
 - aire de jeu
 - matériel
 - règlements
 - habiletés

Note :

Encourager les élèves à créer des jeux actifs, équitables, sans risque et accessibles à tous. Leur demander où ils pourraient jouer ces jeux pendant leur temps libre. Voir C.4.3.A.1 et C.4.3.B.1b.

On s'amuse à la maison

- Les élèves enseigneront à un membre de leur famille le jeu qu'ils ont inventé pendant l'activité précédente.



Suggestions pour l'évaluation

Observation : On s'amuse à la maison

L'élève explique son jeu à un membre de sa famille qui doit alors compléter le questionnaire suivant :

Nom : _____	oui	non
1) Le nombre de joueurs était acceptable		
2) Le terrain était sécuritaire et le jeu a été joué tel qu'il a été décrit		
3) Le matériel était approprié		
4) Les règlements étaient faciles à appliquer		
5) Le jeu correspondait aux habiletés des joueurs		



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.3.C.2 L'élève sera 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 mettre au mur au fur et à mesure que les élèves feront les mouvements (voir « Word Wall » dans *ELA Strategies*, p. 199).

Note :

Se reporter également à l'activité **Circuit sur le thème des jours de fête** (H.1.1.C.1).

Les demi-cercles

- Diviser les élèves en deux équipes égales, chacune occupant un demi-cercle. Les joueurs sont assis ou debout et chacun a un numéro. Lorsque l'enseignant dit un numéro, les deux joueurs qui portent ce numéro doivent courir au centre du cercle pour prendre un ballon mou chacun et le faire rouler pour qu'il touche l'autre joueur au-dessous du niveau des genoux. Ils ne peuvent pas quitter leur demi-cercle, mais leurs coéquipiers peuvent les aider en leur passant un ballon.

Un point est marqué lorsqu'on atteint un joueur de l'équipe opposée ou lorsqu'un joueur de l'équipe opposée sort de son demi-cercle.

Activités avec parachute

- Voir C.1.2.B.3a.

Perdu dans l'espace

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 206.

Note :

Illustrations de parcours d'obstacle : voir *De l'habileté à l'activité*, p. 203.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Le vocabulaire du mouvement

Placer chaque élève avec un partenaire. L'élève lit les mots et coche si son partenaire est capable d'exécuter les mouvements suivants :

	oui	non
1) Marcher		
2) Sauter à cloche-pied		
3) Sautiller		
4) Virevolter		
5) Faire une feinte		
6) Esquiver ou se déplacer dans le sens contraire des aiguilles d'une montre		
7) Galoper		



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



Résultat d'apprentissage spécifique

C.1.3.C.3 *L'élève sera apte à :*

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.**

Suggestions pour l'enseignement

Passes et espace

- Les élèves se mettent en équipes de trois ou quatre, chacune ayant une balle en mousse ou un ballon de basketball modifié. Les membres de l'équipe se passent la balle, sans se déplacer quand ils la tiennent, et en essayant de ne pas se la faire prendre par l'équipe opposée. Si la balle est interceptée par un membre de l'autre équipe, c'est au tour de celui-ci d'essayer de la passer à ses coéquipiers sans la perdre. Tout contact entre joueurs des équipes opposées est considéré comme une faute.

Basketball sur tapis

- Comme dans **Passes et espace**, les joueurs d'une équipe essaient de se passer la balle sans se la faire prendre par l'autre équipe, mais ils peuvent marquer un point s'ils arrivent à passer la balle à leur capitaine, qui se tient debout sur un tapis près de la ligne de fond. L'équipe qui marque un point change de capitaine et la balle passe à l'équipe opposée qui commence à jouer près de la ligne de fond. On suit les règles générales du basketball, avec les modifications nécessaires et sans dribble.

Hockey sur planches à roulettes

- Faire deux équipes de 6 à 8 joueurs chacune. Tous les joueurs se déplacent assis sur des planches à roulettes et se servent de petits bâtons de hockey, de cuillères ou de leurs mains pour frapper une balle en mousse ou en plastique. Les élèves n'ont pas le droit de descendre de leur planche ou de se mettre debout dessus. La balle doit être frappée, pas traînée, par l'objet. Utiliser des cônes en guise de poteaux de but. Pour marquer un but, il faut que la balle passe entre les cônes, pas au-dessus d'eux. Il faut donc que les tirs restent bas. Changer les gardiens de but toutes les 2 ou 3 minutes.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Passes et espace; Basketball sur tapis

L'enseignant note sur une fiche anecdotique les réponses des élèves aux questions suivantes :

Quelle équipe est à l'attaque? à la défensive?

Que devez-vous faire à l'attaque?

Que devez-vous faire à la défensive pour réussir?

Remarques pour l'enseignant

Les concepts stratégiques fondamentaux peuvent être illustrés à l'occasion de jeux préparatoires simples se pratiquant sur une surface commune (voir **Jeux à surface commune**, *Cadre*, p. 229) :

- soccer
- basketball



Remarques pour l'enseignant (suite)

- touch-football ou flag-football
- hockey
- ringuette
- polo avec balle en mousse
- handball en équipe
- ultime (disque volant)

Encourager les élèves à se servir des stratégies fondamentales des jeux se pratiquant sur une surface commune, par exemple :

- dégager un espace et se replacer afin d'avoir un avantage;
- garder un espace et se replacer pour le protéger;
- empêcher l'adversaire de se déplacer ou de manipuler un objet librement;
- déplacer un objet pour gagner un avantage, pour atteindre un endroit précis ou pour marquer des points;
- communiquer avec les membres de l'équipe et faire appel aux forces de chacun de façon efficace.

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.1.3.C.4 *L'élève sera apte à :*

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.**

Suggestions pour l'enseignement

Quelles règles?

- Jouer un jeu qui n'a pas beaucoup de règles.
- Questions en vue d'une discussion :
 - Pensez-vous avoir suffisamment compris le jeu pour jouer?
 - De quelles façons avez-vous interprété le jeu?
 - En quoi vos interprétations étaient-elles différentes?
 - Avez-vous interprété les règles de manière à être avantagés?
 - Cela a-t-il causé des problèmes?
 - Avez-vous essayé d'avoir une interprétation commune des règles pour rendre le jeu équitable?
 - Qu'arrive-t-il quand un jeu n'a pas de règles?
 - Pourquoi cela peut-il causer des conflits entre joueurs?
 - Est-ce que cela peut-être dangereux? Pourquoi?
 - Pensez-vous que certaines règles devraient faire partie de tous les jeux? Lesquelles?

Note :

Expliquer que la clarté des règles contribue à créer une atmosphère positive et à rendre le jeu équitable.



Voir l'annexe 8.

Jeu de rôle

- Désigner une personne qui fera exprès de refuser de coopérer au cours de jeux coopératifs simples ou d'autres activités.
- Questions en vue d'une discussion :
 - Qu'arrive-t-il au jeu lorsqu'un des joueurs ne coopère pas?
 - As-tu aimé avoir ce joueur dans le jeu? Pourquoi?
 - Comment pouvez-vous encourager ce joueur à bien jouer?

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Jeu de rôle

L'enseignant pose les questions suivantes et note sur une fiche de contrôle si l'élève a une bonne compréhension de l'effet des comportements sociaux positifs et négatifs sur l'issue d'une activité. Qu'arrive-t-il quand un joueur :

- ne partage pas?
- ne respecte pas les autres?
- ne joue pas franc-jeu?
- n'est pas honnête?
- triche?
- ment?



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.3.A.1 *L'élève sera apte à :*

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).

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 le mouvement visé en se rendant d'un cône à l'autre et en changeant de mouvement à chaque nouveau cône.

Variante :

Demander aux élèves de se mettre par deux comme dans **Suivez le chef** (H.1.M.B.1). Afficher aussi des concepts relatifs à la motricité à côté de chaque cône (p. ex. courir en zigzag, sauter à cloche-pied très vite, galoper lentement en suivant un parcours en ligne courbe). Voir C.1.M.B.3c et C.1.2.B.3a.



Voir l'annexe 2.

Jeux de formes

- Voir *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. i – annexe A.

Activités à deux

- Les élèves se mettent par deux pour faire les tâches suivantes à partir de différents ateliers :
 - course navette
 - saut en longueur (longueur équivalente à la taille de l'élève)
 - saut à cloche-pied dans des cerceaux
 - course d'obstacles
 - sautiller ou galop en suivant un parcours infini (∞)

Les relais

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

Note :

Continuer les relais pendant un certain temps, en mettant de la musique pour motiver les élèves et pour signaler le début et la fin de l'activité. Choisir de la musique dont le rythme est adapté aux mouvements de locomotion.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Jeux de formes

L'enseignant se sert des indicateurs de performance relatifs aux habiletés de locomotion dans *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 7 – 11, pour évaluer le niveau de maîtrise des habiletés fondamentales de locomotion des élèves.



1. Motricité

Remarques pour l'enseignant

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

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]



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.3.A.2 *L'élève sera apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Le gardien de la quille (faire rouler)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 90.



Voir les annexes 3 et 4.

Bancs d'équipes

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

Lance vite! (lancer par-dessus l'épaule)

- Voir *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 46.

Le dépotoir (lancer par-dessous l'épaule)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 136.

Les passes en étoile (attraper)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 114.

Les pirates (faire rebondir)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 105.

Trois balles et tu es retiré (frapper)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 164.

La prison à ballon (donner un coup de pied)

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

Circuits sur le thème des jours de fête (Halloween)

- **Lancer de fantômes** : les élèves lancent des fantômes (petites balles avec un morceau de foulard blanc maintenu par un élastique) dans un contenant.
- **La gueule du monstre** : les élèves lancent des sacs de fèves dans la gueule d'un monstre.
- **Les battes de l'Halloween** : les élèves frappent avec une batte de petites balles en plastique placées sur un tee.
- **Soccer des monstres** : l'élève frappe le ballon entre les deux « monstres » (poteaux de but).

Balle double

- Les joueurs se lancent la balle double. Une fois la balle double attrapée, elle ne peut pas être transportée par le joueur qui court. Ce dernier doit faire une passe à un partenaire. On marque un but lorsqu'on réussit à lancer la balle double à un coéquipier qui se trouve de l'autre côté d'un but (cône, marqueur). Il n'y a pas de contact physique dans ce jeu.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Note :

Le jeu **Balle double** est un jeu traditionnel généralement pratiqué par les femmes des Premières nations (Plaines du nord). L'enseignant aura à faire des adaptations en ce qui concerne le matériel : cuillères et balles en plastique.

La balle double utilisée pour ce jeu est traditionnellement faite de deux balles en peau de daim bourrées de poils de cheval ou de bison. Ces deux balles sont ensuite attachées ensemble à l'aide d'une babiche (lanière) de plume. On se sert de branches de saule d'environ 90 cm de long pour passer la balle double.

Jeux inuits

■ Akrawrak (football)

Le jeu se joue dans un champ. Tracer les lignes de but aux deux bouts du terrain dans la neige. Les joueurs de chaque équipe se tiennent sur leur ligne de but. La balle est lancée au milieu du terrain. Au signal, les deux équipes se précipitent sur la balle et essaient de lui faire franchir la ligne de but de l'équipe adverse.

Notes :

- Adaptation : utiliser les règlements du football à drapeau pour assurer un jeu sécuritaire.
- La sélection des équipes dépend traditionnellement du mois de naissance du joueur. Les joueurs nés en hiver s'appellent « les perdrix des neiges » ou « axigirn » tandis que ceux qui sont nés en été s'appellent « les canards » ou « affirm ». Ceux qui sont nés au printemps (fonte des glaces) ou à l'automne (gel) sont placés dans l'une ou l'autre équipe pour équilibrer le nombre de joueurs par équipe. Si l'équipe des « affirm » gagne, cela est signe de beau temps à venir.

■ Mukpaun (jeu apparenté au baseball)

Installer deux bases à une distance approximative de 25 à 40 mètres. Un batteur frappe la balle qui lui a été lancée, court à la base opposée et revient en courant. Si le joueur de champ attrape la balle ou le batteur, il prend sa place et frappe à son tour.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Bancs d'équipes

L'enseignant utilise les indicateurs de performance et les barèmes de *Évaluation des habiletés motrices fondamentales*, p. 15 – 22, pour observer et noter sur une échelle d'appréciation les élèves qui démontrent une compétence à utiliser des habiletés de manipulation.

Remarques pour l'enseignant

Veiller à suivre la progression suivante lorsque vous préparer les leçons : tâches individuelles, puis à deux, puis en petits groupes, et enfin activités générales.

RESSOURCES SUGGÉRÉES

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



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



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.3.A.3 *L'élève sera apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Réceptions au sol

- Voir le RAS H.1.M.D.2.



Voir l'annexe 5.

Circuit d'ateliers (réceptions au sol)

- Faire faire aux élèves un circuit d'ateliers qui leur permettent de s'entraîner à se recevoir au sol en douceur et en gardant l'équilibre. Par exemple, il peut y avoir des bancs, des poutres basses, des plinths, des cerceaux dans le circuit.

Variante :

Dire aux groupes de s'entraîner pendant un temps prédéterminé à chacun des ateliers avant de se rendre au suivant.

Notes :

- Souligner l'importance d'une réception au sol en douceur et en équilibre par mesure de sécurité lorsqu'on joue sur les structures de jeu en plein air. Voir *Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique dans les écoles manitobaines*.
- Inviter un exécutant de la danse du cerceau à faire une démonstration.

Circuit d'ateliers de gymnastique

- Proposer les activités suivantes aux ateliers :
 - Sauter sur le cheval, descendre du cheval en se recevant sur deux pieds, faire une roulade avant sur le tapis de sol.

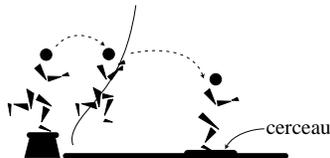


- Sauter sur le cheval, faire un tour complet en l'air, descendre du cheval en se recevant sur deux pieds, faire une roulade arrière.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

- Sauter sur le cheval, se balancer à une corde à grimper, se recevoir à pieds joints dans un cerceau.



Îles et requins

- Le jeu se joue sur une grande surface couverte d'un tapis de sol. Disposer de l'équipement tel que des matelas empilés, des boîtes, un cheval d'arçon, une planche d'appel qui représentent des îles d'où les élèves pourront sauter. Nommer trois élèves qui seront des requins. Leur rôle est d'essayer de toucher les élèves perchés sur les îles. Ceux-ci doivent sauter de leur île et se rendre à une autre île. Personne n'a le droit de rester plus de 5 secondes sur une île donnée et il ne peut y avoir plus de deux élèves sur chaque île. Ceux qui se font attraper doivent se rendre à une aire de rétablissement prévue à cet effet (p. ex. imiter l'action de ramer pendant une minute) avant de regagner le jeu. Avertir les élèves qu'il faut regarder avant de sauter.

Suggestions pour l'évaluation

Appréciation : Circuit d'ateliers

Pendant que les élèves participent à l'activité, l'enseignant note sur une échelle d'appréciation si l'élève est capable de :

- se recevoir au sol en douceur (orteils au talon)
- utiliser ses bras pour garder son équilibre
- fléchir les genoux

Échelle :	
3 points	Habituellement
2 points	Parfois
1 point	Rarement

L'élève peut aussi s'autoévaluer pendant le circuit en utilisant les critères mentionnés plus haut.

Remarques pour l'enseignant

Afin de tenir compte des capacités différentes des élèves, leur faire faire les activités progressivement, en allant de la façon la plus simple à la plus complexe :

- sur le sol, lignes écartées, puis rapprochées
- sur un banc large, puis un banc étroit
- sur une poutre basse, puis une poutre plus haute

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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

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



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.3.B.1 *L'élève sera apte à :*



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).

Suggestions pour l'enseignement

Création d'ateliers

- Demander aux élèves de créer des ateliers où il faut accomplir individuellement ou à deux des activités faisant appel à une habileté de chacun des groupes suivants :
 - Locomotion : p. ex. se déplacer sur un parcours d'obstacles
 - Manipulation : p. ex. enchaînement de mouvements avec des balles à faire rebondir
 - Équilibre : p. ex. marcher sur une poutre basse et faire un équilibre

Note :

Prévoir une variété d'équipement pour cette activité. Encourager les élèves à se donner des défis et à se fixer des objectifs individuellement ou en équipe.



Voir l'annexe 1.



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.3.B.2 *L'élève sera apte à :*



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).

Suggestions pour l'enseignement

Chasse aux couleurs

- Diviser la classe en 4 équipes et donner à chaque équipe des dossards ou des maillots d'une couleur différente des autres. Chaque groupe a pour coin de ralliement un des murs du gymnase. Pendant une durée de temps limitée, les élèves de chaque équipe doivent essayer de toucher le plus d'élèves possible des 3 autres groupes. Les élèves attrapés retournent à leur mur qu'ils touchent d'une main en tendant l'autre jusqu'à ce qu'un coéquipier vienne les délivrer.
Notes :
 - Chaque couleur peut être associée à un personnage de dessin animé connu. Prévenir les élèves qu'il faut essayer de délivrer leurs coéquipiers le plus vite possible, pour que l'équipe entière ne soit pas éliminée.
 - Agencer les élèves selon leurs habiletés.



Voir l'annexe 1.

La traversée du canyon (équilibre)

- Voir *De l'habileté à l'activité*, p. 205.
- Voir C.1.2.B.2.

Chasse sans fin (locomotion)

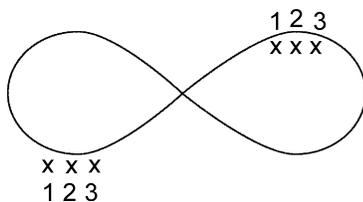
- Former deux équipes et les faire mettre en 2 lignes parallèles. Les premiers en ligne de chaque équipe vont se poursuivre sur une piste ovale tracée (ou désignée) à l'avance sur le plancher du gymnase. L'élève poursuivi retourne à l'arrière de sa ligne après avoir complété son tour de piste sans se faire toucher tandis que le deuxième joueur en ligne de son équipe part. Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs d'une équipe attrape le joueur de l'autre équipe.

Variante :

Tracer une piste en forme de parcours infini (∞) dehors.

Note :

On retrouve le symbole de l'infinité dans la culture méfis.



Poursuite des taureaux

- Diviser la classe en équipes de trois. Les élèves se mettent en file l'un derrière l'autre dans leur équipe respective et placent leurs mains sur les hanches du coéquipier juste devant eux pour former un taureau. Choisir 3 ou 4 joueurs pour jouer le rôle de « queue » de taureau. Au signal « allez », chaque « queue » essaie de s'accrocher au dernier joueur d'une des équipes. Lorsqu'elle réussit à le faire, le premier joueur perd sa place et devient la queue de taureau.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

J'en veux pas!

- Placer un cerceau au centre d'une aire de jeu et le remplir de sacs de fèves. Mettre les élèves par deux et leur donner un tapis de sol. Les tapis de sol sont disposés en cercle autour du cerceau (voir illustration). Lorsque la musique commence, un élève de chaque équipe court jusqu'au cerceau chercher un sac de fèves qu'il rapporte à son tapis. Puis il s'assoit tandis que son coéquipier se dépêche de ramasser le sac de fèves et de s'en débarrasser en le remettant soit dans le cerceau, soit sur le tapis d'une autre équipe. Le but du jeu est de ne pas avoir de sacs de fèves sur son propre tapis. Il doit toujours y avoir un coéquipier assis sur le tapis. Personne ne peut avoir plus d'un sac de fèves à la fois. Le jeu s'arrête avec la musique. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de sacs de fèves sur son tapis.

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).



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.3.B.3 L'élève sera apte à :



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

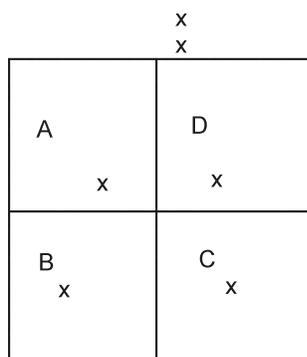
Suggestions pour l'enseignement

Quatre carrés

- Voir *Jeux panaméricains de 1999*, p. 20.
- Diviser un carré dessiné sur le sol en quatre carrés égaux, chacun étant marqué d'une lettre. Un élève est debout dans chaque carré. L'élève du carré A commence le jeu en faisant rebondir un gros ballon dans son propre carré, puis en le frappant vers le haut, d'une main ou des deux, pour qu'il aille rebondir dans un autre carré. Lorsque le ballon a rebondi une fois, le joueur de ce carré le frappe pour l'envoyer dans un autre carré. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur manque le ballon, le fasse tomber sur une ligne ou le frappe du poing. Si cela se produit, le joueur en question se place sur la lettre D, et tous les autres changent de carré, en se déplaçant d'une lettre vers A.

Variante :

Les élèves qui ne jouent pas se mettent derrière le joueur de la lettre D. Lorsqu'un joueur est éliminé, il va au bout de la queue et un autre élève se met sur le carré D. L'élève qui se tient dans le carré A est le roi ou la reine du jeu. Les élèves peuvent compter le nombre de fois où ils sont rois ou reines. Lorsque les élèves apprennent à jouer, on peut leur permettre d'attraper le ballon. Les élèves plus avancés peuvent frapper le ballon vers le bas ou se servir d'une balle plus petite et la frapper d'une seule main.



Organisation de jeu

- Voir H.1.2.B.1.

Activités pratiquées sur un quadrillage

- Voir C.1.2.C.1.
- Jeu de poursuite (avec ballon) 2 contre 2 : 2 coéquipiers se passent le ballon de l'un à l'autre. Les 2 autres essaient de toucher l'élève qui a le ballon en main. L'élève touché doit donner le ballon à l'autre équipe.
- Jeu de poursuite (avec ballon) 4 contre 4 : La personne qui se fait toucher doit sortir du jeu et se tenir sur le côté jusqu'à ce que l'autre équipe laisse tomber le ballon. À ce moment-là, elle peut reprendre le jeu. Si un joueur intercepte la passe faite par un membre de l'une des trois autres équipes, il prend sa place. Le joueur qui a fait la passe doit se déplacer avant de recevoir une nouvelle passe.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Balle au mur (jeu de récréation)

- Les joueurs font face à un mur et se tiennent debout derrière une ligne située à une distance de 5 mètres du mur, environ. Le lanceur se tient plus près du mur et lance une balle de tennis au-delà de la ligne. Lorsqu'un joueur attrape la balle, il gagne 10 points. Il reçoit 5 points lorsque la balle rebondit une fois et 2 points lorsqu'elle rebondit 2 fois. Si le joueur laisse échapper sa balle, le jeu s'arrête et la balle est redonnée au lanceur. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur fasse 20 points. Ce joueur devient alors le nouveau lanceur.

Remarques pour l'enseignant

Encourager les élèves à inventer des situations qui requièrent beaucoup de mouvements.

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

H.1.3.C.1 *L'élève sera apte à :*



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

Suggestions pour l'enseignement

Rencontre omnisports

- Comme pour les **Circuits sur le thème des jours de fête** (H.1.1.C.1), organiser des ateliers en plein air où les élèves doivent accomplir, en groupes, les activités prévues, en passant d'un atelier à l'autre.



Voir l'annexe 1.

Variante :

Faire cette activité avec des groupes d'âges multiples; les plus âgés organisent le matériel, guident leur groupe d'un atelier à l'autre et expliquent les activités. Les ateliers peuvent porter sur différents thèmes : **Les Jeux Olympiques, Le carnaval d'hiver, Le grand cirque, le Festival du Voyageur, les Jeux de l'Arctique**, etc.

Soccer à quatre buts (dehors)

- Voir **Soccer aux quatre coins** (H.1.2.A.2).

Remarques pour l'enseignant

Conseils pratiques

Organiser les équipes de différentes façons :

- Faire des groupes d'âges multiples pour encourager le sentiment d'appartenance à une collectivité.
- Demander aux plus âgés d'aider les plus jeunes, etc.
- Sécurité : « Regardez où vous allez! »
- Changer les gardiens de but assez souvent.



1. Motricité



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.3.D.1 *L'élève sera apte à :*

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).

Suggestions pour l'enseignement

Enchaînements d'aérobic fondamentaux supplémentaires

- Ajouter d'autres mouvements tirés de divers sports aux **Exercices d'aérobic fondamentaux** (H.1.2.D.1), par exemple :
 - saut de skieur
 - saut à la corde
 - dribble et tir
 - course sur place et service
 - mouvement de baseball avec une batte.

Note :

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

352 rue Donald, bureau 301

Winnipeg (Man.)

R3B 2H8

Tél. : (204) 949-2026

- Dire aux élèves de copier les mouvements exécutés par l'enseignant ou par d'autres élèves. La répétition de ces mouvements sert d'activité de conditionnement physique (voir résultats d'apprentissage en matière de condition physique). Voir « Slim Jims », dans *ELA Strategies*, p. 116.

Séquences rythmiques

- Donner des instructions aux élèves pour qu'ils créent leur propre enchaînement d'aérobic fondamental comprenant quatre mouvements répétés quatre fois chacun. Ils peuvent se servir de la stratégie « Écoute, pense, trouve un partenaire, discute » pour enseigner leur séquence à une autre personne (voir *Le succès à la portée de tous les apprenants*, p. 6.13).
- Ensuite, deux élèves peuvent combiner leurs séquences et enseigner leur enchaînement de huit mouvements répétés quatre fois chacun à deux autres élèves.

Note :

Demander à la moitié de la classe de montrer leurs mouvements aux autres, puis inverser les rôles.

Enchaînements de sauts à la corde

- Les élèves se mettent par deux pour créer un petit enchaînement de sauts à la corde.

Mouvements créatifs improvisés

- Demander aux élèves, en équipes de deux, en petits groupes, avec un partenaire ou seuls, d'inventer, de mettre au point et de présenter une séquence de mouvements relative à une habileté de locomotion. La séquence doit :
 - avoir un début et une fin
 - présenter 4 habiletés de locomotion
 - suivre le rythme de la musique qui accompagne la séquence (tambour, musique enregistrée)



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Variante :

Ajouter des critères relatifs aux directions, aux niveaux et aux parcours (voir C.1.3.B.3a ou C.1.3.B.3d).

Note :

Donner aux élèves des exemples de séquences de mouvements qui leur permettront de s'entraîner, puis les laisser inventer leurs propres séquences. Leur donner l'occasion de s'observer les uns les autres.

Suggestions pour l'évaluation

Observation : Mouvements créatifs improvisés

L'enseignant observe et note sur une liste de contrôle si l'élève est capable d'exécuter une séquence de mouvements créatifs au moyen des habiletés de locomotion.

La séquence

- a un commencement
- a différentes habiletés de locomotion
- suit le rythme de la musique
- a une fin
- a une bonne transition, sans rupture dans les enchaînements

RESSOURCES SUGGÉRÉES



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

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

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

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



Résultat d'apprentissage spécifique

H.1.3.D.2 *L'élève sera apte à :*



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).

Suggestions pour l'enseignement

Activités gymniques : exercices au sol et sur engins de gymnastique

- Demander aux élèves de faire ces exercices sur le tapis de gymnastique :
 - rouler comme un billot (une bûche)
 - faire une roulade arrière (avec aide)
 - faire une roue latérale
 - rouler en passant d'un appui facial à un appui dorsal (en utilisant les pieds et les mains)
- Puis leur demander de faire ces exercices avec des engins de gymnastique (banc, poutre, plinth, planche d'appel, barre fixe, espalier) :
 - roulade avant (sur surface inclinée : banc ou tapis élevé)
 - course d'élan, préappel et appel à pieds joints sur le tremplin (la planche d'appel)
 - ramener les genoux serrés le plus haut possible et tourner
 - entrer, marcher sur une poutre ou un banc, faire un équilibre, puis sortir
 - tourner autour d'une barre fixe (horizontale)
 - grimper sur des cordes et espaliers

Activités gymniques rythmiques avec petits appareils

- Demander aux élèves d'utiliser de petits appareils tenus dans les mains :
 - cerceaux
 - rubans
 - balles rythmiques (ballon)

Activités gymniques d'équilibre

- Demander aux élèves d'explorer l'équilibre statique sur le tapis en faisant :
 - des arabesques en position debout (planches)



- des arabesques sur un genou avec appui des mains



- des positions assises en V



- des appuis renversés : p. ex. chandelle, trépied (contre un mur), sur la tête et les mains avec les genoux qui touchent les coudes (« position de l'ourson »), appui brachial renversé



Voir l'annexe 5.



Suggestions pour l'enseignement (suite)

Note :

Lorsque l'enseignant montre aux élèves comment faire un appui renversé sur la tête et les mains avec les genoux qui touchent les coudes (« position de l'ourson »), il doit s'assurer qu'ils sont capables de faire la roulade qui suit après avoir maintenu la position d'équilibre. Il est donc nécessaire de savoir faire correctement la roulade qui suit avant même que les élèves ne lèvent les jambes.

Remarques pour l'enseignant

Consulter *Affiches pour la gymnastique (4^e à 6^e année) : matériel didactique Éducation physique*.

RESSOURCES SUGGÉRÉES



Éducation Manitoba. *Affiches pour la gymnastique (4^e à 6^e année) : matériel didactique Éducation physique*, Winnipeg, 1986, (P.D. 372.86 A256 01).

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

