

Semaine n° Leçon n° Titre	Exigences en matière de sécurité Matériel	Résultat(s) d'apprentissage Critères d'évaluation	Ressources d'Ophea
Semaine 2 Leçon 2/4 Titre : Introduction au concept d'un échange	Sécurité <ul style="list-style-type: none"> L'espace où se déroulera l'activité est assez grand pour le nombre d'apprenants et les mouvements requis. La surface de l'espace où se déroulera l'activité est antidérapante. L'espace où se déroulera l'activité est libre d'obstacles. 	Primaire : éléments ciblés Envoi d'un objet, avec ou sans instrument, dans une direction souhaitée. Moyen : éléments ciblés Envoi et réception d'un objet à l'aide d'un instrument pour créer un échange, seul ou avec un autre apprenant. Intermédiaire : éléments ciblés Envoi et réception d'un objet, avec ou sans instrument, pour créer un échange et contrôler l'endroit où l'objet est envoyé. Résultat d'apprentissage : Nous apprenons à envoyer un objet, avec ou sans instrument, par-dessus un filet de manière sécuritaire tout en nous amusant et en remportant du succès. Cherchons! Critères d'évaluation : Regardez la vidéo pour des exemples/démonstrations des critères <ul style="list-style-type: none"> Je peux me placer en position pour envoyer ou recevoir un objet. Je peux envoyer et recevoir un objet à l'aide de ma raquette. Je peux envoyer et recevoir un objet dans une aire délimitée. Je peux demeurer à une distance sécuritaire des objets, des obstacles et des autres personnes. 	Ressources d'Ophea Ressources d'appui au programme-cadre d'ÉPS : 1^{re} à 8^e année https://carrefourpedagogique.ophea.net/plans-de-lecons/eps-nouveau <ul style="list-style-type: none"> 3e année – Jeux de filet/jeux au mur - extérieurs : Ballon-paume 5e année – Tennis modifié : Défense d'un espace ouvert 6e année - Squish : Préparation de l'attaque Affiches et fiches d'activités : Bien bouger – Habiletés motrices https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habilites-motrices-et-strategies-de-jeux/affiches/habiletes-motrices <ul style="list-style-type: none"> Fiche d'activité et affiche : Frapper un objet à l'aide d'une raquette Affiches et fiches d'activités : Bien bouger – Stratégies de jeux https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habilites-motrices-et-strategies-de-jeux/affiches/strategies-de-jeux <ul style="list-style-type: none"> Fiche d'activité et affiche : Activités de filet/mur

Jeu pour le primaire : Adaptation des Ressources d'appui au programme-cadre d'ÉPS : 1^{re} à 8^e année : [3e année – Jeux de filet/jeux au mur - extérieurs : Ballon-paume](#)

Primaire - éléments ciblés : Envoi d'un objet, avec ou sans instrument, dans une direction souhaitée.

Matériel

- Ballon (facile)
- Balle de grosseur moyenne (moyen)
- Petite balle (difficile)
- Matériel pour délimiter l'aire de jeu (p. ex., serviettes roulées, ruban masque, corde, craie, cerceau)
- Instrument en guise de raquette (p. ex., raquette, raquette en carton fabriquée à la maison, disque volant)

Mise en place

- Créer une grande aire de jeu carrée ou circulaire à l'aide du matériel nommé ci-dessus (il s'agit de la cible dans laquelle la balle va bondir).

Activité individuelle

- L'apprenant se place debout à l'extérieur de l'aire de jeu.
- L'apprenant effectue un service en faisant bondir la balle puis en la frappant avec la main ouverte dans l'aire de jeu.
- La balle doit bondir une fois dans l'aire de jeu.
- L'apprenant se déplace en courant de l'autre côté de l'aire de jeu pour recevoir la balle.
- Pour commencer, l'apprenant lance et attrape la balle; il s'entraîne ensuite à envoyer et recevoir avec la main ouverte (une seule touche).

Activité avec un autre apprenant

- Un apprenant sert la balle en la faisant bondir puis en la frappant avec la main ouverte et son partenaire la renvoie après un bond.
- La balle doit bondir une fois dans l'aire de jeu.
- Les apprenants essaient de maintenir l'échange le plus longtemps possible.

Prolongement

- Utiliser un instrument de frappe.
- Agrandir ou réduire la superficie de l'aire de jeu.
- Utiliser un seau à l'envers sur lequel la balle doit bondir.

Cherchons! Critères d'évaluation

- Je peux regarder l'objet.
- Je peux me placer en position pour envoyer ou recevoir l'objet.
- Je peux utiliser une force appropriée pour envoyer l'objet.
- Je peux me déplacer vers l'endroit où se dirige l'objet.

Jeu pour le cycle moyen : Adaptation des Ressources d'appui au programme-cadre d'ÉPS : 1^{re} à 8^e année : [5e année – Tennis modifié : Défense d'un espace ouvert](#)

Moyen - éléments ciblés : Envoi et réception d'un objet à l'aide d'un instrument pour créer un échange, seul ou avec un autre apprenant.

Matériel

- Ballon (facile)
- Balle de grosseur moyenne (moyen)
- Petite balle (difficile)
- Instrument en guise de raquette (p. ex., raquette, raquette en carton fabriquée à la maison, disque volant)
- Matériel qui peut être utilisé pour créer un filet qui se déplace (p. ex., serviette roulée, nouille de piscine, foulard)

Mise en place

- Activité individuelle : créer deux marques sur un mur (hauteurs moyenne et élevée)
- Activité avec un autre apprenant : espace ouvert

Activité individuelle

- L'apprenant se tient debout à quelques pas du mur.
- L'apprenant, avec la main ouverte, essaie d'envoyer l'objet à la marque la plus haute du mur. Il essaie de le faire 10 fois de façon continue en créant un échange avec lui-même.
- L'apprenant doit évaluer/prédire où se déplacer pour recevoir et renvoyer la balle pour poursuivre l'échange. Ensuite, il s'entraîne en envoyant la balle à la hauteur moyenne.
- L'attention doit être portée à l'envoi de la balle en utilisant une force appropriée et au bon angle. L'apprenant doit être prêt à recevoir la balle et il doit pouvoir évaluer l'endroit où la balle va bondir vers lui.

Activité avec un autre apprenant

- Les apprenants tiennent chaque bout d'une serviette roulée, d'un foulard ou d'une nouille de piscine avec la même main pour créer le filet qui se déplace.
- Pour commencer, le premier apprenant fait bondir la balle de son côté du filet, puis la frappe avec la main ouverte par-dessus le filet.
- Le deuxième apprenant attend que la balle ait fait un bond, puis la renvoie avec la main ouverte.
- Les apprenants comptent le nombre de fois qu'ils peuvent frapper la balle de manière consécutive; il faut leur expliquer le terme « échange ».
- Pour commencer, les apprenants demeurent en position stationnaire, puis ils jouent en se déplaçant l'aire de jeu.

Prolongement

- Utiliser un objet différent.
- Créer un échange par-dessus le filet sans laisser bondir la balle.
- Utiliser un instrument de frappe.

Cherchons! Critères d'évaluation

- Je peux regarder l'objet.
- Je peux me placer en position pour envoyer ou recevoir l'objet.
- Je peux utiliser une force appropriée pour envoyer l'objet.
- Je peux prédire l'endroit où se dirige l'objet.
- Je peux me déplacer vers l'endroit où se dirige l'objet.

Jeu pour le cycle intermédiaire : Adaptation des Ressources d'appui au programme-cadre d'ÉPS : 1^{re} à 8^e année : [6e année - Squish : Préparation de l'attaque](#)

Intermédiaire - éléments ciblés : Envoi et réception d'un objet, avec ou sans instrument, pour créer un échange et contrôler l'endroit où l'objet est envoyé.

Matériel

- Objets (4) à envoyer (p. ex., ballon, boule de papier, chaussette roulée, balles de différentes grosseurs qui bondissent)
- Matériel pour créer des cibles dans l'aire de jeu (p. ex., seaux, ruban masqué, papier collé au plancher, craie, corde)
- Matériel pour créer un filet et pour délimiter le terrain (p. ex., serviette roulée, barrière, panneau, planche)
- Instrument de frappe (p. ex., raquette, assiette en carton)

Mise en place

- Utiliser le matériel choisi pour créer le filet et le terrain.
- Créer quatre cibles sur un côté du terrain à l'arrière (droite/gauche) et à l'avant (droite/gauche).
- Présenter les termes suivants : 1) côté droit 2) côté gauche 3) près du filet = rapproché 4) loin du filet = éloigné

Activité individuelle

- L'apprenant doit établir un objectif : a) le nombre de cibles atteintes; b) le délai pour réussir; c) l'instrument de frappe utilisé, etc.
- L'apprenant se place sur le côté du terrain où il n'y a pas de cibles. Du milieu de son côté de terrain, il envoie l'objet avec la main ouverte ou un instrument de frappe vers une des quatre cibles; il se déplace latéralement vers un des coins de son côté de terrain, puis retourne au milieu en position pour recevoir l'objet et il ramasse le prochain objet à envoyer à une des trois autres cibles, etc.

Activité avec un autre apprenant

- Chacun à leur tour, les apprenants s'entraînent à faire l'activité décrite ci-dessus. Ensuite, le premier apprenant effectue un service du milieu de son côté de terrain avec la main ou un instrument en frappant l'objet par dessous pour le faire bondir une fois près d'un des quatre coins du côté de son adversaire. Après un bond, le deuxième apprenant renvoie l'objet de la même façon en se déplaçant rapidement au centre de son côté de terrain en position pour recevoir l'objet. Le but est de réussir un nombre X d'échanges (établir un objectif réaliste). Au besoin, effectuer des ajustements selon les objectifs. Si les apprenants le souhaitent, le jeu peut être compétitif; si l'objet n'est pas renvoyé après un bond, ou s'il n'est pas envoyé à l'un des quatre coins, l'autre joueur marque un point.
- Le premier apprenant qui marque trois points remporte la joute. Faire des ajustements selon les objectifs.

Prolongement

- Agrandir ou réduire la superficie de l'aire de jeu.
- Jouer contre un mur en utilisant des cibles.

Cherchons! Critères d'évaluation

- Je peux regarder l'objet.
- Je peux me placer en position pour envoyer ou recevoir l'objet.
- Je peux utiliser une force appropriée pour envoyer l'objet vers un endroit de mon choix et faire un suivi de mon mouvement.
- Je peux me déplacer vers l'endroit où se dirige l'objet.
- Je peux établir un objectif réaliste selon ma capacité.

Accommodements et modifications :

Accommodements

- Changer la dimension du terrain (p. ex, plus étroit/large ou long/profond)
- Lorsque l'activité se fait à deux, envoyer et recevoir l'objet sans qu'il touche au sol.
- Changer l'objet à envoyer.
- Lorsque l'activité se déroule en jouant contre un mur ou sur un terrain court/large, s'entraîner à tourner le corps pour frapper l'objet à différents angles.

Modifications :

- L'apprenant pourrait aussi lancer et attraper l'objet plutôt que l'envoyer et le recevoir avec la main ouverte ou un instrument de frappe.
- Plutôt que d'envoyer l'objet vers une cible au mur, puis le recevoir, l'apprenant doit toucher à différentes cibles sur le mur.
- L'apprenant doit tenir un instrument de frappe (p. ex., raquette) et toucher à chaque cible sur le mur.
- L'apprenant doit tenir un objet en équilibre sur son instrument de frappe (p. ex., raquette), se déplacer vers une cible, et le laisser tomber sur ou dans la cible.

Questions pour les cycles P/M/I (intégration de l'apprentissage socioémotionnel) :

1. Comment le fait de contrôler l'endroit où tu envoies l'objet sur le terrain ou contre le mur t'aide-t-il à créer un échange avec ou sans un partenaire? (A1.6)
2. Comment as-tu modifié ton élan pour frapper l'objet pour l'envoyer sur une plus courte ou une plus longue distance? (A1.6)
3. Est-il normal de ressentir du stress lors des activités aujourd'hui? Décris ce que tu ressentais. Décris des moyens de gérer ces sentiments. (A1.2)
4. Lorsque tu joues à ces jeux avec un autre apprenant, que peux-tu faire et dire pour que vous puissiez tous deux réussir? (A1.4)
5. Avais-tu établi un objectif avant de jouer? As-tu effectué des changements en cours de route pour mieux atteindre tes objectifs? Si ton objectif n'était pas réaliste, l'as-tu modifié? (A1.6)