

Semaine n° Leçon n° Titre	Exigences en matière de sécurité Matériel	Résultat(s) d'apprentissage Critères d'évaluation	Ressources d'Ophea
<p><b>Semaine 3</b></p> <p><b>Leçon 3/4</b></p> <p><b>Titre :</b> L'enseignement du jeu en jouant à des jeux</p>	<p><b>Sécurité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'espace où se déroulera l'activité est assez grand pour le nombre d'apprenants et les mouvements requis.</li> <li>La surface de l'espace où se déroulera l'activité est antidérapante.</li> <li>L'espace où se déroulera l'activité est libre d'obstacles.</li> </ul>	<p><b>Primaire : éléments ciblés</b> Envoi d'un objet par-dessus un filet ou contre un mur tout en créant un échange.</p> <p><b>Moyen : éléments ciblés</b> Apprendre et s'entraîner à envoyer un objet dans un espace ouvert à l'aide d'un instrument de frappe et s'entraîner à défendre un espace.</p> <p><b>Intermédiaire : éléments ciblés</b> Envoi et réception d'un objet avec ou sans instrument de frappe afin de créer un échange tout en jouant afin d'avoir du plaisir et du succès.</p> <p><b>Résultat d'apprentissage :</b> 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.</p> <p><b>Cherchons! Critères d'évaluation :</b> Regardez la vidéo pour des exemples/démonstrations des critères</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Je peux me placer en position pour envoyer ou recevoir un objet.</li> <li>Je peux envoyer un objet à l'aide de ma raquette vers un endroit souhaité.</li> <li>Je peux recevoir un objet et le renvoyer vers un endroit souhaité.</li> <li>Je peux établir un objectif personnel.</li> </ul>	<p><b>Ressources d'Ophea</b></p> <p><b>RécréAgir</b> <a href="https://www.recreagir.net/">https://www.recreagir.net/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Activité filet/mur : <a href="#">À toi la balloune!</a></li> <li>Activité filet/mur : <a href="#">À coups de raquette</a></li> </ul> <p><b>Ressources d'appui au programme-cadre d'ÉPS : 1<sup>re</sup> à 8<sup>e</sup> année</b> <a href="https://carrefourpedagogique.ophea.net/plans-de-lecons/EPS-nouveau">https://carrefourpedagogique.ophea.net/plans-de-lecons/EPS-nouveau</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>8<sup>e</sup> année - <a href="#">Application des habiletés et des stratégies</a></li> </ul> <p><b>Affiches et fiches d'activités : Bien bouger – Habiletés motrices</b> <a href="https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habiletés-motrices-et-stratégies-de-jeux/affiches/habiletés-motrices">https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habiletés-motrices-et-stratégies-de-jeux/affiches/habiletés-motrices</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Fiche d'activité et affiche : Frapper un objet à l'aide d'une raquette</a></li> </ul> <p><b>Affiches et fiches d'activités : Bien bouger – Stratégies de jeux</b> <a href="https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habiletés-motrices-et-stratégies-de-jeux/affiches/stratégies-de-jeux">https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habiletés-motrices-et-stratégies-de-jeux/affiches/stratégies-de-jeux</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Fiche d'activité et affiche : Activités de filet/mur</a></li> </ul>

**Jeu pour le primaire :** Adaptation de l'activité filet/mur de la ressource RécréAgir d'Ophea : [À toi la balloune!](#)

**Primaire - éléments ciblés :** Envoi d'un objet par-dessus un filet ou contre un mur tout en créant un échange.

**Equipment:**

- Matériel pour créer un filet (p. ex., corde attachée à deux chaises, rouleaux de papier toilette, barrière)
- Matériel pour délimiter le terrain (p. ex., serviettes roulées, ruban masque, craie)
- Objets (3) pour envoyer et recevoir :
  - Ballon gonflé (balloune), sac rempli d'air (facile)
  - Gros ballon (moyen)
  - Ballon moyen (difficile)

**Mise en place**

- Créer un terrain rectangulaire avec un filet au milieu.

**Activité individuelle**

- L'apprenant commence en frappant l'objet par-dessus le filet et il se déplace rapidement de l'autre côté pour le recevoir.
- Après la réception, il le renvoie par-dessus le filet de l'autre côté.
- L'apprenant doit essayer de maintenir un échange en gardant l'objet en mouvement tout en demeurant à l'intérieur des limites du terrain.
- L'apprenant passe ensuite aux objets qui rendent l'activité plus difficile.
- Lors de l'utilisation des objets de difficulté moyenne et élevée, l'apprenant frappe l'objet avec la paume de la main, et il le laisse bondir une fois avant de l'envoyer par-dessus le filet.

**Activité avec un autre apprenant**

- Un apprenant commence en frappant l'objet vers le côté de terrain de l'autre apprenant.
- Ce dernier renvoie l'objet de l'autre côté.
- Les apprenants collaborent pour maintenir un échange.
- Lors de l'utilisation de l'objet facile, si celui-ci touche au sol ou sort des limites du terrain, l'échange doit recommencer.

**Prolongement**

- Agrandir ou réduire la superficie de l'aire de jeu
- Utiliser un objet différent
- 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 par-dessus le filet.
- Je peux me déplacer vers l'endroit où se dirige l'objet.

**Jeu pour le cycle moyen** : Adaptation de l'activité filet/mur de la ressource RécréAgir d'Ophea : [À coups de raquette](#)

**Moyen - éléments ciblés** : Apprendre et s'entraîner à envoyer un objet dans un espace ouvert à l'aide d'un instrument de frappe et s'entraîner à défendre un espace.

### Matériel

- Objets (3) à envoyer et recevoir :
  - Ballon gonflé, sac rempli d'air, ballon d'assez grande dimension qui bondit (facile)
  - Ballon de dimension moyenne, 8 po, 6 po (moyen)
  - Petite balle qui bondit, 4 po, 2 po (difficile)
- Instrument en guise de raquette (p. ex., assiette en carton, raquette en carton fabriquée à la maison, raquette)
- Matériel pour délimiter l'aire de jeu (p. ex., serviettes roulées, ruban masque, corde, craie)
- Matériel en guise de filet (ruban masque, serviettes roulées, corde, objet permettant d'élever le filet)
- Mur (activité individuelle)

### Mise en place

- Activité individuelle : Créer une aire rectangulaire à partir du mur. Faire une ligne horizontale sur le mur à au moins un mètre de hauteur. Créer une ligne au sol à au moins un mètre du mur.
- Activité avec un autre apprenant : Créer une aire rectangulaire avec une ligne médiane en guise de filet (il s'agit de la superficie de l'aire de jeu pour l'échange de l'objet).

### Activité individuelle

- L'apprenant se place debout derrière la ligne au sol.
- Pour effectuer le service, il fait bondir l'objet, puis l'envoie au-dessus de la ligne sur le mur.
- L'apprenant doit laisser l'objet bondir une fois par-dessus la ligne au sol avant de le renvoyer contre le mur.
- L'objectif est de maintenir un échange avec soi-même en envoyant l'objet et le recevant après un bond dans l'espace délimité.
- Ajouter un système de pointage, si souhaité, semblable à celui contre un partenaire en essayant d'avoir le pointage le plus bas possible pour un nombre X d'échanges.

### Activité avec un autre apprenant

- Chaque apprenant est debout de son côté du filet et doit défendre l'espace délimité de son côté.
- Un apprenant effectue un service pour envoyer l'objet du côté de l'autre apprenant, en le laissant bondir une fois avant de l'envoyer et en le faisant bondir une fois de l'autre côté dans l'espace délimité. L'autre apprenant défend son espace en renvoyant l'objet après un bond (si l'activité se déroule avec un objet léger, ne pas le faire bondir). Si l'objet n'est pas envoyé avec un bond dans l'espace délimité, l'apprenant qui a envoyé l'objet se voit attribuer un point. Il en va de même si l'apprenant qui reçoit est incapable de renvoyer l'objet.
- L'objectif est d'avoir le moins de points possible. La rencontre est terminée lorsqu'un apprenant a 10 points.

**Prolongement**

- Agrandir ou réduire la superficie de l'aire de jeu.
- Utiliser un objet différent (dimension, poids)
- Changer d'instrument de frappe ou de raquette.
- Jouer avec un partenaire pour défendre son espace et renvoyer l'objet.
- Jouer contre un mur à deux.

**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 envoyer l'objet vers un espace ouvert.
- Je peux déterminer ce que fera mon adversaire.
- Je peux me déplacer vers l'endroit où se dirige l'objet.

**Intermédiaire - éléments ciblés** : Envoi et réception d'un objet avec ou sans instrument de frappe afin de créer un échange tout en jouant.

### Matériel

- Objets (3) à envoyer et recevoir :
  - Ballon de grande dimension qui bondit, 12 po, 10 po (facile)
  - Ballon de dimension moyenne qui bondit, 8 po, 6 po (moyen)
  - Petite balle qui bondit, 4 po, 2 po (difficile)
- Matériel pour créer un filet (p. ex., corde attachée à deux chaises, rouleaux de papier toilette, barrière)
- Matériel pour délimiter l'aire de jeu (p. ex., serviettes roulées, ruban masque, craie)
- Instrument en guise de raquette
- Pièce de monnaie
- Mur (activité individuelle)
- Matériel pour créer un grand carré sur le mur (p. ex., grande feuille de papier, craie, ruban pour peintres)

### Mise en place

- Activité individuelle : Créer une aire rectangulaire à partir du mur. Faire une ligne horizontale sur le mur à au moins un mètre de hauteur. Créer une ligne au sol à au moins un mètre du mur. Créer un grand carré sur le mur au-dessus de la ligne du « filet » pour représenter l'adversaire.
- Activité avec un autre apprenant : Délimiter le terrain et créer le filet.

### Activité individuelle :

- Tirer à pile ou face : À l'aide d'une pièce de monnaie, déterminer le côté pour jouer pour un « échange » et le côté pour jouer dans le but de marquer des points.
- L'apprenant se place debout à une bonne distance derrière la ligne au sol.
- Pour effectuer le service, il fait bondir l'objet, puis l'envoie au-dessus de la ligne sur le mur.
- L'apprenant doit laisser l'objet bondir une fois par-dessus la ligne au sol avant de le renvoyer contre le mur.
- Échange : L'objectif est de maintenir un échange avec soi-même en envoyant l'objet et en le recevant après un bond dans l'espace délimité.
- Points : Le jeu est le même que pour l'échange, mais que l'apprenant doit envoyer l'objet contre le mur en évitant le carré, l'adversaire. Si l'objet frappe l'adversaire, celui-ci marque un point. Le premier qui marque cinq points l'emporte. Tirer à nouveau à pile ou face.

### Activité avec un autre apprenant

- Tirer à pile ou face : À l'aide d'une pièce de monnaie, déterminer le côté pour jouer pour un « échange » et le côté pour jouer dans le but de marquer des points.
- Les apprenants jouent à roche-papier-ciseaux pour déterminer qui lancera la pièce dans les airs.
- Échange : Les apprenants jouent à envoyer l'objet par-dessus le filet et à le recevoir pour créer un échange. Les apprenants jouent de manière collaborative afin de maintenir l'échange le plus longtemps possible, en laissant toujours l'objet bondir une fois dans l'espace délimité de leur côté. Lorsque l'échange est terminé, tirer à nouveau à pile ou face.
- Points : Les apprenants jouent l'un contre l'autre en essayant d'envoyer l'objet dans l'espace ouvert de leur adversaire. Si ce dernier est incapable de renvoyer l'objet, son adversaire marque un point. Le premier qui marque cinq points l'emporte. Tirer à nouveau à pile ou face.

### Prolongement

- Jouer contre un mur à deux.
- Changer l'objet à envoyer.
- Utiliser un instrument de frappe différent comme raquette.
- Jouer sur une table et créer un filet sur la table.

### 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 personnel selon ma capacité.

@OpheaCanada  
#OpheaPourTous

## Accommodements et modifications :

### Accommodements

- Changer la dimension du terrain (p. ex, plus étroit/large ou long/profond).
- 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

- Demander à l'apprenant de se placer à différentes distances pour s'entraîner à envoyer ou recevoir l'objet avec ses mains. Ensuite, on peut lui demander d'utiliser une raquette; l'attente est de recevoir l'objet sur la raquette.
- Certains apprenants doivent apprendre que le filet est un obstacle. Enseigner à l'apprenant les termes suivants : « au filet », « par-dessus le filet », « en dessous du filet ». Demander à l'apprenant de se tenir près du filet et d'envoyer l'objet par-dessus le filet, au filet et en dessous du filet.

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

1. À quel endroit te places-tu et quelle position assumes-tu pour recevoir l'objet lorsqu'il bondit sur ton côté de terrain? (A1.6)
2. Décris les meilleurs endroits où envoyer l'objet contre le mur ou sur le côté de terrain de l'autre apprenant afin de réussir (peu importe que tu sois un apprenant du primaire, du cycle moyen ou du cycle intermédiaire). (A1.6)
3. Décris pourquoi le concept de l'espace ouvert est important lorsque tu joues contre un adversaire. (A1.6)
4. Quels sont les éléments que tu observes du jeu ou de ton adversaire et qui t'aident à bien recevoir l'objet? (A1.6)
5. Décris à quoi tu penses et ce que tu ressens lorsque tu joues dans le but de maintenir un échange plutôt que de manière compétitive pour marquer des points. (A1.2)