

Semaine n° Leçon n° Titre	Exigences en matière de sécurité Matériel	Résultat(s) d'apprentissage Critères d'évaluation	Ressources d'Ophea
<p>Semaine 4</p> <p>Leçon 4/4</p> <p>Titre : Le peaufinage des habiletés, concepts et stratégies pour les jeux filet/mur</p> <p>En initiant les enfants et les jeunes aux règles de base, aux habiletés motrices fondamentales et aux problèmes d'ordre tactique associés à cette catégorie de jeux, ils ont l'occasion de mieux comprendre et de maîtriser les habiletés et tactiques/stratégies associées à la pratique de sports, leur permettant ainsi d'acquérir le savoir-faire nécessaire pour pratiquer une variété de jeux, d'activités et de sports.</p>	<p>Sécurité</p> <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. 	<p>Primaire : éléments ciblés Envoi d'un objet contre un mur et réception de l'objet pour créer un échange.</p> <p>Moyen : éléments ciblés Apprendre et s'entraîner à :</p> <ol style="list-style-type: none"> planifier et préparer une attaque tout en s'assurant de : défendre son côté du terrain. <p>Intermédiaire : éléments ciblés Envoi et réception d'un objet avec ou sans instrument de frappe afin de créer un échange pour jouer tout en peaufinant les habiletés et en planifiant des stratégies.</p> <p>Résultat d'apprentissage : Nous apprenons à appliquer les habiletés, les concepts et les stratégies en jouant, seuls ou avec d'autres personnes, à des jeux avec filet et au mur pour nous amuser et réussir.</p> <p>Cherchons! Critères d'évaluation : Regardez la vidéo pour des exemples/démonstrations des critères</p> <ul style="list-style-type: none"> Je peux me placer en position pour envoyer ou recevoir un objet. Je peux envoyer un objet à l'aide de ma raquette vers un endroit souhaité. Je peux recevoir un objet et le renvoyer vers un endroit souhaité. Je peux établir un objectif personnel. 	<p>Ressources d'Ophea</p> <p>RécréAgir https://www.recreagir.net/</p> <ul style="list-style-type: none"> Activité filet/mur : Balle au mur Activité filet/mur : Faire sauter les bâtons <p>Affiches et fiches d'activités : Bien bouger – Habiletés motrices https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habiletés-motrices-et-stratégies-de-jeux/affiches/habiletés-motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> Fiche d'activité et affiche : Frapper un objet à l'aide d'une raquette <p>Affiches et fiches d'activités : Bien bouger – Stratégies de jeux https://carrefourpedagogique.ophea.net/ressources/habiletés-motrices-et-stratégies-de-jeux/affiches/stratégies-de-jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> Fiche d'activité et affiche : Activités de filet/mur

Jeu pour le primaire : Adaptation de l'activité filet/mur de la ressource RécréAgir d'Ophea : [Balle au mur](#)

Equipment:

- Matériel pour délimiter le terrain (p. ex., serviettes roulées, ruban masque, craie)
- Objets (3) pour envoyer et recevoir : gros ballon (facile), ballon moyen (moyen), petite balle (difficile)

Mise en place

- Créer une aire carrée ou rectangulaire à partir du mur.
- Diviser le terrain en deux à l'aide de ruban masque, craie, serviettes.
- Chaque apprenant se place debout de son côté du terrain.

Activité individuelle

- L'apprenant commence en faisant bondir l'objet (ballon ou balle) sur le sol, puis en le frappant avec la paume de la main vers le mur; il se déplace ensuite rapidement de l'autre côté pour le recevoir après un bond. Il le renvoie ensuite contre le mur pour le recevoir de l'autre côté.
- L'apprenant doit essayer de maintenir un échange au cours duquel l'objet est en mouvement constant tout en demeurant à l'intérieur des limites du terrain.
- L'apprenant passe ensuite aux objets rendant l'activité plus difficile. Lorsqu'il utilise l'objet de difficulté moyenne ou élevée, l'apprenant doit frapper l'objet avec la paume de la main et le laisser bondir une fois avant de l'envoyer contre le mur.

Activité avec un autre apprenant

- Un apprenant commence le jeu en faisant bondir l'objet (ballon ou balle) de son côté du terrain, puis le frappe vers le mur.
- L'autre apprenant laisse l'objet bondir une fois sur son côté, puis il le renvoie contre le mur pour qu'il retourne de l'autre côté du terrain.
- 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.
- Utiliser une table dans le sens horizontal/vertical.

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 contre le mur.
- 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 : [Faire sauter les bâtons](#)

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 masqué, corde, craie)

Mise en place

- Créer une aire rectangulaire à partir du mur.
- Coller un morceau de papier sur le plancher pour représenter une cible (espace ouvert).

Activité individuelle

- L'apprenant fait bondir l'objet sur le plancher avant de l'envoyer au mur avec la paume de la main pour créer un échange.
- Lorsqu'il se sent à l'aise, il doit essayer d'envoyer l'objet au mur (en utilisant une force et un angle appropriés) de manière à ce qu'il frappe la cible sur le plancher à son retour.
- La cible sur le plancher représente un exemple de mise en place d'une attaque dans un espace ouvert.

Activité avec un autre apprenant

- Les deux apprenants se placent au milieu de leur côté de terrain.
- L'apprenant A commence le jeu en faisant bondir l'objet sur son côté de terrain, puis en l'envoyant vers le côté de terrain de l'apprenant B.
- Chaque apprenant doit mettre en pratique un plan pour attaquer l'espace ouvert de son adversaire en frappant sa cible (p. ex., quille, bouteille d'eau, papier collé au plancher). Les apprenants doivent aussi apprendre à défendre l'espace ouvert et la cible sur leur côté de terrain.
- 2 points pour frapper la cible; 1 point pour remporter un échange habituel.

Prolongement

- Agrandir ou réduire la superficie de l'aire de jeu
- Utiliser un objet différent
- Utiliser un instrument de frappe
- Changer la cible
- Ajouter une deuxième cible

Cherchons! Critères d'évaluation

- Je peux regarder l'objet.
- Je peux me placer en position pour envoyer ou recevoir l'objet.
- Je peux créer et mettre en pratique un plan pour attaquer l'espace ouvert de mon adversaire.
- Je peux défendre mon espace ouvert.

Jeu pour le cycle intermédiaire : Adaptation de l'activité filet/mur de la ressource RécréAgir d'Ophea : [Balle au mur](#)

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
- 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 en guise de filet. Créer trois lignes (ou zones) au sol en s'éloignant du mur (rapprochée, médiane, éloignée), les zones rapprochée et éloignée étant plus petites que la zone médiane. 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. De chaque côté du terrain, créer trois lignes (ou zones) au sol en s'éloignant du filet (rapprochée, médiane, éloignée), les zones rapprochée et éloignée étant plus petites que la zone médiane.

Activité individuelle :

- 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; cependant, il doit l'envoyer dans l'espace ouvert sur le mur et éviter le carré, son adversaire.
- Si l'apprenant frappe le carré, l'adversaire marque un point. L'apprenant doit maintenir un échange et faire le compte de son pointage selon les zones dans lesquelles l'objet bondit ou compter le nombre de fois que l'objet a bondi dans chaque zone afin de calculer son pointage après (rapprochée = 2 points; médiane = 1 point; éloignée = 3 points). Réévaluer les objectifs et faire des modifications selon le cas avant de jouer de nouveau.

Activité avec un autre apprenant

- Les apprenants jouent à roche-papier-ciseaux pour déterminer qui effectuera le premier service.
- 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 le nombre de points associés à la zone où l'objet fut envoyé (rapprochée = 2 points; médiane = 1 point; éloignée = 3 points).
- L'objectif est de forcer l'adversaire à se déplacer sur son côté de terrain pour créer un espace ouvert, particulièrement dans les zones qui valent plus de points.
- Le premier qui marque dix points l'emporte. Réévaluer ensuite les objectifs et faire des modifications selon le cas avant de jouer de nouveau.

Prolongement

- Jouer contre un mur à deux.
- Utiliser un instrument de frappe différent comme raquette.
- Jouer sur une table et créer un filet sur la table.
- Utiliser des « collants antidérapants » dans les espaces rapprochés et éloignés du terrain qui valent le double de points, au lieu des zones.

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 planifier mon prochain envoi.
- 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).
- Augmenter ou diminuer la hauteur du filet.
- 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 fait rouler le ballon contre le mur et le reçoit.
- Apposer des cibles au mur et demander à l'apprenant de toucher à chaque cible avec sa main ou une raquette.
- Faire bondir le ballon à l'intérieur des limites du terrain.
- Si l'apprenant joue avec un autre apprenant, lorsque le ballon atterrit sur son côté de terrain, l'attente est de le ramasser (stade de débutant pour la réception).

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

1. Quels sont les facteurs qui t'aident à déterminer où envoyer l'objet lorsque tu joues seul ou contre un autre apprenant? (A1.6)
2. Décris l'endroit où tu visais et la façon dont tu envoyais l'objet pour marquer le plus de points. (A1.6)
3. Décris un plan d'attaque que tu peux créer lorsque tu joues contre un autre apprenant. (A1.6)
4. Décris la position de ton corps lorsque tu défends ton côté de terrain. (A1.6)
5. Quelles sont les émotions que tu ressens lorsque tu joues seul et lorsque tu joues contre un autre apprenant? (A1.1)
6. Selon ta capacité à jouer à des jeux au mur ou avec un filet, nomme un objectif que tu peux établir pour toi-même. (A1.5)