

Semaine n° Leçon n° Titre	Exigences en matière de sécurité Matériel	Résultat(s) d'apprentissage Critères d'évaluation	Ressources d'Ophea
<b>Semaine 2</b>  <b>Leçon 2/4</b>  <b>Titre :</b> Recevoir un objet : trucs et astuces	<b>Sécurité</b> <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>	<b>Primaire : éléments ciblés</b> Envoyer et recevoir avec les mains  <b>Moyen/intermédiaire : éléments ciblés</b> Progression du jeu avec cible de la Semaine 1 – Leçon 1.  <b>Résultat d'apprentissage :</b> Nous apprenons à envoyer ou recevoir des objets seuls ou avec d'autres personnes de diverses façons pour le plaisir et le succès.  <b>Cherchons! (Critères d'évaluation) :</b> Regardez la vidéo pour des exemples/démonstrations des critères <ul style="list-style-type: none"> <li>Je peux choisir un objet que je peux lancer ou recevoir avec succès.</li> <li>Je peux regarder là où je vais lancer l'objet.</li> <li>Je peux viser là où je vais lancer l'objet.</li> <li>Je peux utiliser une partie du corps pour recevoir l'objet.</li> </ul>	<b>Ressources d'Ophea</b>  <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> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">2<sup>e</sup> année - Envoyer et recevoir : Vitesse, niveau et distance</a></li> <li><a href="#">5<sup>e</sup> année - Jeux de précision - intérieurs : Opération cônes</a></li> </ul> <b>RécréAgir</b> <a href="https://www.recreagir.net/">https://www.recreagir.net/</a> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Jeu de cible : Cercles de quilles</a></li> </ul> <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> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Attraper : fiche d'activité et affiche</a></li> <li><a href="#">Le lancer par-dessous à une main : fiche d'activité et affiche</a></li> <li><a href="#">Le lancer par-dessus : fiche d'activité et affiche</a></li> </ul>

## **Jeu pour le primaire**

**Ressources d'appui au programme-cadre d'ÉPS : 1<sup>re</sup> à 8<sup>e</sup> année**  
[2<sup>e</sup> année - Envoyer et recevoir : Vitesse, niveau et distance](#)

**Matériel :** 1 objet

**Mise en place :**

- Créer une ligne d'envoi et utiliser du ruban masqué ou des cônes pour indiquer trois autres endroits à différentes distances de la ligne d'envoi.
- Passer en revue la façon de lancer et recevoir par soi-même de la Semaine 1 – Leçon 1, en gardant à l'esprit les critères d'évaluation : le regard fixé sur l'objet, et les mains en bonne position pour attraper.
- Aujourd'hui, nous allons envoyer et recevoir un objet à différentes distances.

**Activité individuelle :**

- L'apprenant fera rouler l'objet à partir de la ligne d'envoi puis se déplacera et se retournera pour le recevoir au premier endroit indiqué.
- L'apprenant répète l'activité, cette fois-ci en envoyant l'objet au deuxième endroit indiqué, et ainsi de suite.

**Activité avec un autre apprenant :**

- Le premier apprenant se place à la ligne d'envoi, et le deuxième se place au premier endroit indiqué.
- Le 1<sup>er</sup> apprenant envoie l'objet (en le faisant rouler ou en le lançant par-dessous) et le 2<sup>e</sup> apprenant le recevra au premier endroit indiqué.
- Le 1<sup>er</sup> apprenant envoie de nouveau l'objet et le 2<sup>e</sup> apprenant le recevra au deuxième endroit indiqué, et ainsi de suite.

**Prolongement :**

- Si l'apprenant est seul, le faire lancer l'objet contre le mur et l'attraper avec un seau.
- Recevoir avec un seau, un panier, une boîte, un gant, une raquette, un gant en velcro.
- Pour faire bouger deux apprenants : après chaque envoi/réception, changer de places/rôles.
- Pour faire bouger un apprenant : essayer différents mouvements locomoteurs lors du déplacement pour recevoir l'objet, ou augmenter les distances pour l'envoi de l'objet pour favoriser les déplacements.

**Cherchons! Critères d'évaluation d'un envoi :**

- Le regard fixé sur la cible ou le partenaire
- Le corps tourné, les épaules faisant face à la cible
- Suivi du mouvement dans la direction de la cible ou du partenaire

**Cherchons! Critères d'évaluation d'une réception :**

- Le regard fixé sur l'objet.
- Les mains tendues vers l'objet, le regard toujours fixé sur celui-ci.
- L'objet doit être amené près du corps.

**Jeu pour le cycle moyen****Ressources d'appui au programme-cadre d'ÉPS : 1<sup>re</sup> à 8<sup>e</sup> année**

- [5<sup>e</sup> année - Jeux de précision - intérieurs : Opération cônes](#) (adapté)
- Jouer seul ou avec un autre apprenant.

**Matériel :** 5 objets à lancer (chaussettes roulées en boule, animaux en peluche, ballon)

**Mise en place :**

- Placer une variété de contenants (panier à linge/boîte/seau) dans l'aire de jeu.
- Attribuer des points aux différents contenants.
- L'apprenant se place à la ligne d'envoi et tente de lancer les cinq objets.
- L'objectif est d'envoyer l'objet et d'atteindre une cible pour marquer des points.

**Prolongement :**

- Jouer avec un autre apprenant; chaque apprenant a cinq objets; l'objectif est de marquer le plus de points possible.

**Cherchons! Critères d'évaluation :**

- Lancer/visée
- Précision

**Jeu pour le cycle intermédiaire****RécréAgir**

- [Jeu de cible : Cercles de quilles](#)
- Créer une grande grille de « tic-tac-toe » (avec de la corde, du ruban masqué, des serviettes roulées, des bâtons) sur le plancher ou sur le sol à l'extérieur.
- Créer une ligne d'envoi.
- Trouver des objets (qui ne roulent pas) à lancer (p. ex, petit animal en peluche, sac de fèves)
- Jouer seul en utilisant 3 objets : Lancer chaque objet et tenter d'en placer trois sur une même ligne.
- Jouer avec un autre apprenant (chaque apprenant a 4-5 objets; s'assurer que chaque apprenant peut identifier ses objets) : Chacun à leur tour, ils lancent un objet et tentent d'en placer trois sur une même ligne.
- À NOTER : Le lancer est réussi lorsque l'objet atterrit dans un carré sans toucher aux lignes de la grille. Il peut seulement y avoir un objet dans un carré.

**Prolongement :**

- Déplacer l'activité à l'extérieur et trouver une grande aire de jeu (p. ex., gazon, entrée de cour). Courir vers la ligne d'envoi, puis envoyer l'objet vers la grille.
- Augmenter/diminuer la distance entre la ligne d'envoi et la grille.
- Utiliser la main non dominante.

**Cherchons! (Critères d'évaluation) :**

- Lancer/visée
- Précision

**Questions pour les cycles P/M/I :**

1. Quel était l'objet le plus facile ou le plus difficile à lancer et pour quelle raison? (A1.5)
2. Comment te sentais-tu lorsque tu réussissais à envoyer ou à recevoir l'objet? Quelles sont certaines stratégies que tu peux utiliser pour améliorer ton habileté à lancer et recevoir? (A1.3)
3. Décris les mouvements de ton corps lorsque tu envoies ou reçois un objet.
4. Comment ta façon de lancer ou de recevoir a-t-elle changé selon la distance, la cible ou l'objet? (A1.6)