

Se déplacer en groupe

Survol de la leçon

Au cours de cette leçon, les élèves mettront en pratique leurs habiletés relationnelles et leurs habiletés de la pensée critique pour décrire comment se déplacer en groupe de façon sécuritaire lors des activités d'éducation en plein air.

Attentes et contenus d'apprentissage

- A1 : A1.4, A1.6
- B3 : B3.1, B3.2
- D1 : 8^e - D1.2
- D2 : 3^e - D2.2, 4^e - D2.2, 8^e - D2.2
- D3 : 1^{re} - D3.1, 6^e - D3.2

Résultats d'apprentissage

- Je démontre un comportement responsable en suivant les procédures et les règles de sécurité pour éviter de me blesser et pour assurer ma sécurité et celle d'autrui lors d'activités d'éducation en plein air.
- J'utilise mes habiletés relationnelles et mes habiletés de la pensée critique pour analyser des situations et déterminer des risques, et faire des choix judicieux lorsque je participe à des activités d'éducation en plein air.

Matériel

- Dossards ou tissu
- Matériel pour créer un sentier imaginaire (par exemple, cônes, ficelle, sac de fèves, papier cartonné pour les affiches)
- [Ressource pour les élèves : Vérification de l'apprentissage - Se déplacer en groupe \(primaire\)](#)
- [Ressource pour les élèves : Vérification de l'apprentissage - Se déplacer en groupe \(moyen\)](#)
- [Ressource pour les élèves : Vérification de l'apprentissage - Se déplacer en groupe \(intermédiaire\)](#)
- [Ressource pour les élèves : Étiquette sur les sentiers](#)
- [Ressource pour les élèves : Règles de sécurité pour les déplacements en groupe](#)
- Sifflet de sécurité (facultatif)

Normes de sécurité de l'Ontario pour l'activité physique en éducation

Activités

- [Camping](#)
- [Course d'orientation](#)
- [Excursion pédestre](#)
- [Jeux coopératifs](#)

Outils et ressources

- [La sécurité pour les élèves en situation de handicap](#)
- [Modèle d'un formulaire médical et d'avis sur l'élément de risque pour les activités du programme-cadre](#)
- [Plan de premiers soins et intervention de secourisme](#)

Autre

- Gestion de risques

Évaluation au service de l'apprentissage

Les critères pour évaluer les connaissances et les habiletés sont établis en collaboration avec les élèves au début de la leçon. Voici des exemples de critères d'évaluation :

- J'appelle à l'aide en utilisant un signal de détresse reconnu.
- Je décris l'étiquette à suivre lors d'une randonnée en groupe sur des sentiers.
- Je décris les règles de sécurité à suivre lors d'un déplacement en groupe pendant des activités d'éducation en plein air.
- Je mets en pratique les règles de sécurité lors d'un déplacement en groupe pendant des activités d'éducation en plein air.
- Je décris l'effet d'expansion et de contraction et ses répercussions possibles sur un groupe lors d'une randonnée.

Veillez revoir les critères d'évaluation avec les élèves puis demandez-leur de répondre aux questions de la *Ressource pour les élèves : Vérification de l'apprentissage - Se déplacer en groupe*.

Utilisez les critères d'évaluation établis avec les élèves pour évaluer leur apprentissage et offrir une rétroaction à tout moment opportun pendant la leçon. Offrez une rétroaction à l'ensemble de la classe ou individuellement, selon les besoins, afin de clarifier ou de renforcer leur compréhension de l'étiquette sur les sentiers et des règles de sécurité lors des déplacements en groupe et répondez à toute autre question.

Mise en situation

Primaire/Moyen/Intermédiaire

Il est très important d'apprendre à se déplacer en groupe, que ce soit lorsque nous marchons autour de l'école, sur une piste dans un parc ou dans un sentier du voisinage ou un sentier en nature. Lorsque nous faisons une randonnée avec des camarades, en famille ou avec d'autres personnes de la communauté, nous devons suivre certaines règles afin de demeurer en sécurité et de respecter l'intimité des autres qui prennent plaisir à faire une randonnée sur le sentier. Examinons ces règles de plus près.

Action

Primaire/Moyen/Intermédiaire

Distribuez aux élèves et présentez-leur la *Ressource pour les élèves : Règles de sécurité pour les déplacements en groupe* et la *Ressource pour les élèves : Étiquette sur les sentiers*. Mettez les règles en pratique. Par exemple, utilisez un sifflet pour faire un signal de détresse, demandez aux élèves d'appeler à l'aide trois fois, déterminez les signaux de communication pour s'arrêter, écouter et regarder et mettez-les en pratique. N'oubliez pas d'aviser vos collègues qu'il s'agit d'une leçon avant de mettre en pratique des signaux de détresse dans votre salle de classe.

Choisissez un grand espace à l'intérieur ou à l'extérieur de l'école (par exemple, gymnase, espace d'activité, espace asphalté, parc avoisinant). Faites jouer les élèves au Jeu de chat (tague) avec un partenaire pour mettre en pratique le système de jumelage et au jeu Queue du dragon pour mettre en application les règles de déplacement en groupe.

Jeu de chat (tague) avec partenaire : Demandez à un ou des élèves d'être des chats. Les autres élèves se déplacent dans l'espace en évitant de se faire toucher par le chat. Un élève qui se fait toucher doit s'immobiliser. Un élève immobilisé peut seulement être libéré par un partenaire si les deux se tiennent bras dessus bras dessous. Après être libéré les élèves peuvent ensuite continuer à se déplacer dans l'espace.

Queue du dragon : Divisez les élèves en groupes de six ou sept. Les membres des équipes forment une file et placent leurs mains sur les épaules de la personne devant eux. L'élève à l'avant de la file est la tête du dragon et l'élève à l'arrière est la queue du dragon. Distribuez une bande de tissu (par exemple, un drapeau pour le jeu de football drapeau) à la dernière personne de chaque groupe. La bande de tissu représente la queue du dragon à attraper donc il faut l'insérer à la taille. Si vous n'avez pas de bande de tissu, demandez aux autres dragons de toucher la dernière personne de la file. Les membres d'un groupe doivent collaborer pour demeurer liés de la tête à la queue tout en évitant que d'autres dragons attrapent leur queue. Chaque fois qu'une queue est attrapée, le joueur à la queue devient la nouvelle tête de dragon et les autres membres du groupe reculent d'une position. Rappelez aux élèves de collaborer en se déplaçant pour assurer la sécurité de toute l'équipe.

Pour accroître le degré de difficulté, l'ensemble des élèves pourraient former un dragon, l'objet du jeu étant que la tête attrape sa propre queue. Les élèves près de la tête collaborent pour aider la tête du dragon, tandis que les élèves à l'arrière aident la queue à ne pas se faire attraper. Utilisez le même espace pour créer un sentier imaginaire où les élèves, en petits groupes, mettront en pratique l'étiquette sur les sentiers. Si c'est possible, vous pourriez amener les élèves faire une marche dans le quartier autour de l'école ou une randonnée de jour sur un sentier local pour leur donner l'occasion de mettre en pratique leur apprentissage des règles de sécurité pour les déplacements en groupe et de l'étiquette sur les sentiers.

Notez bien : Avec l'autorisation de la direction de l'école, cette activité peut aussi se dérouler comme activité silencieuse dans l'école pour que les élèves mettent en pratique l'étiquette sur les sentiers. Les élèves se déplacent en groupes dans les corridors et les espaces libres en respectant les règles de déplacement en groupe, en utilisant des signes non verbaux et en laissant passer les autres élèves ou les membres du personnel rencontrés sur leur « sentier ».

Consignes pour le sentier imaginaire : Créez de petits groupes de quatre ou cinq. Un nombre égal de groupes se déplacent en direction opposée sur le sentier afin de mettre en pratique les règles de sécurité et l'étiquette sur les sentiers. Utilisez le matériel à votre disposition pour créer un sentier; par exemple, des cônes ou de la corde pour tracer le sentier, et des sacs de fèves et des nouilles de piscine pour indiquer des dangers, des éléments naturels comme des ruisseaux qui traversent le sentier ou des racines sur le sentier. Mettez des enseignes pour indiquer des éléments comme une pente ascendante, une pente descendante, un ruisseau, une courbe prononcée, un rétrécissement du sentier, des racines, des aires de repos, ou des endroits où il faut garder le silence étant donné la présence d'animaux à proximité. Lorsque les groupes auront parcouru le sentier, vous pourriez leur demander de créer un sentier que les autres devront parcourir.

Consolidation

Primaire/Moyen/Intermédiaire

Divisez les élèves en groupes de quatre ou cinq. Demandez-leur d'utiliser la *Ressource pour les élèves : Règles de sécurité pour les déplacements en groupe* et la *Ressource pour les élèves : Étiquette sur les sentiers* pour créer un scénario portant sur un problème qu'un groupe pourrait rencontrer lors d'une activité d'éducation en plein air. Invitez les groupes à échanger leur scénario avec un autre groupe. Les groupes doivent ensuite trouver des solutions pour le problème décrit dans le scénario et les présenter à la classe. Profitez de cette occasion pour consolider l'apprentissage des élèves concernant les règles de sécurité pour les déplacements en groupe et de l'étiquette sur les sentiers.

Demandez aux élèves de collaborer avec leur groupe pour répondre aux questions de la *Ressource pour les élèves : Vérification de l'apprentissage - Se déplacer en groupe* afin de vérifier leur compréhension des procédures et des règles de sécurité pour les déplacements en groupe et de l'étiquette à suivre sur les sentiers pour optimiser leur plaisir et celui des autres lors des activités d'éducation en plein air.

Notes au personnel enseignant

Consultez les politiques et procédures du conseil scolaire afin d'en assurer le respect lors des activités d'éducation en plein air.

Lors de la participation à diverses activités physiques, il se peut que les élèves touchent d'autres élèves. C'est le cas dans les deux jeux de cette leçon : *Jeu de chat avec partenaire* et *Queue du dragon*. Ce genre de jeu est bénéfique dans le développement des élèves, mais il faut créer un environnement sécuritaire où l'élève est à l'aise de prendre part à l'activité physique. Vous devez être à l'affût du comportement de chaque élève et de ses réactions. Si vous percevez que des élèves utilisent trop de force ou que des élèves démontrent des malaises au moment de se faire toucher, vous devriez entamer une discussion avec l'ensemble de la classe ou de façon individuelle selon les besoins. Vous pouvez également établir des règles avec les élèves. Par exemple, respecter les autres, toucher doucement, toucher seulement aux endroits prescrits par le jeu. Ces stratégies aideront à établir un climat de classe dans lequel règnent la confiance, un sentiment de sécurité et le respect.

La complexité de l'activité peut être accrue en donnant à divers élèves des tâches à accomplir le long du sentier, ou en demandant à des élèves de transporter des objets plus lourds ou un seau d'eau; d'autres élèves peuvent transporter des objets plus légers ou rien du tout. Ces stratégies peuvent être utilisées pour discuter des divers aspects liés au degré d'aisance, à la capacité et aux objectifs des élèves lors d'une randonnée. Ces éléments peuvent aussi servir à discuter de la façon de collaborer en groupe et à établir des normes pour le groupe lors d'une randonnée dans un sentier.

Veuillez noter que diverses stratégies d'évaluation ont été proposées dans la section « Évaluation au service de l'apprentissage » de chaque activité. Ces stratégies visent à aider le membre du personnel enseignant à recueillir de l'information pour déterminer les connaissances et les habiletés des élèves, orienter leur enseignement, étayer l'apprentissage, différencier l'enseignement selon les besoins des élèves, et amener les élèves à faire le suivi de leur progrès vers la satisfaction des résultats d'apprentissage. Les stratégies proposées ne sont pas conçues pour être utilisées aux fins d'évaluations sommatives.