Leçon 6 de six leçons

JEUX DANS DES ESPACES RESTREINTS

Activité	
Habiletés fondamentales	A(4-6)-5
Application des habiletés fondamentales	

ÉQUIPEMENT

• aire libre de tout obstacle • six à dix osselets métalliques ou en plastique et une petite balle qui rebondit pour chaque couple d'élèves

RESSOURCES CONNEXES

• *Positive Playgrounds* (LRC#585490), P. Marko & M. Smith, 1998, www.lrc.education.gov.ab.ca
• *Activité physique quotidienne – Manuel d'appui 1re-9e année*, Alberta Education, 2007, **education.alberta.ca/francais/teachers/progres/core/edphys/appui/apq/apq.aspx**

MISE EN TRAIN!

La sécurité avant tout!
Pour connaitre les mesures de sécurité, la supervision et l'équipement requis lors d'activités en salle, voir les pages 17 et 18 du document *L'activité physique dans les écoles de l'Alberta – Lignes directrices* publié par le Alberta Centre for Injury Control and Research (ACICR), version française révisée, 2009, http://education.alberta.ca/media/1171275/lignesdirectrices_securite.pdf.

RÈGLES DE BASE DU JEU D'OSSELETS

Munissez chaque couple d'élèves d'un ensemble d'osselets et laissez-les explorer et s'amuser librement pendant deux minutes. Rassemblez tous les élèves pour leur expliquer le jeu d'osselets et leur faire une démonstration. Tenez tous les osselets dans une main et laissez-les tomber pour qu'ils s'éparpillent sur la surface de jeu. D'une main, lancez une balle qui rebondit en l'air, puis, avec la même main, ramassez rapidement un osselet et attrapez la balle avant qu'elle n'ait eu le temps de rebondir deux fois. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les osselets aient été ramassés. Dans la forme traditionnelle du jeu, le joueur garde tous les osselets dans sa main au fur et à mesure qu'il les ramasse. Laissez aux élèves le choix de déposer chaque osselet ramassé avant de passer au suivant ou de garder tous les osselets ramassés dans leur main comme dans le jeu traditionnel. Les osselets en plastique sont habituellement plus gros et plus faciles à ramasser que les osselets en métal; par contre, il est plus difficile d'en tenir plusieurs dans une main. Mettez les élèves au défi de se servir de leur main non dominante et d'essayer de ramasser deux osselets à la fois (duos), puis trois osselets à la fois (trios). Invitez-les à suggérer des façons de rendre le jeu plus exigeant. Par exemple, ils pourraient penser à jouer en se tenant sur un seul pied.

Indications que les élèves réussissent le résultat d'apprentissage...

« Les élèves vont choisir, exécuter et perfectionner des façons plus complexes de recevoir, retenir et envoyer un objet, tout en le contrôlant. » *Programme d'éducation physique*, Alberta Learning, 2000.

• Les élèves peuvent jouer aux osselets avec de plus en plus de contrôle.
• Les élèves peuvent choisir les jeux d'osselets appropriés pour mettre leurs habiletés à l'épreuve.

French-DPA-4-6.indd 11 13-03-30 3:33 PM

ACTION!

LES COCHONNETS DANS LA PORCHERIE ET LES CHEVAUX DANS L'ÉCURIE

Lorsque vous planifiez des activités d'apprentissage, assurez-vous de tenir compte des habiletés de tous les élèves en procédant aux adaptations requises pour donner à tous la chance d'apprendre et de réussir. Expliquez le jeu des cochonnets dans la porcherie et le jeu des chevaux dans l'écurie aux élèves ou distribuez-leur des descriptions écrites de chacun de ces jeux. Encouragez-les à jouer de façon très active en incorporant à ces jeux les suggestions qu'ils ont faites à la fin de la période d'échauffement. Invitez-les à inventer leur propre jeu d'osselets après avoir joué à ceux qui sont décrits ci-dessous.

La sécurité avant tout!
Pour connaitre les mesures de sécurité, la supervision et l'équipement requis lors d'activités en salle, voir les pages 17 et 18 du document *L'activité physique dans les écoles de l'Alberta – Lignes directrices* publié par l'ACICR, version française révisée, 2009, http://education.alberta.ca/media/1171275/lignesdirectrices_securite.pdf.

LES COCHONNETS DANS LA PORCHERIE : Ce jeu peut servir d'activité préparatoire au jeu d'osselets de base pour ceux qui ont du mal à attraper la balle en même temps qu'ils ramassent des osselets. Laisser les osselets tomber et s'éparpiller sur la surface de jeu. Donner la forme d'un grand « C » à une main et la poser sur la surface de jeu; ce sera la porcherie. Avec l'autre main, lancer la balle en l'air et glisser un osselet (un cochonnet) dans la porcherie tout en essayant d'attraper la balle avant qu'elle n'ait eu le temps de rebondir deux fois. Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les cochonnets soient dans la porcherie.

LES CHEVAUX DANS L'ÉCURIE : Ce jeu est un peu plus difficile que le jeu d'osselets de base. Laisser les osselets tomber et s'éparpiller sur la surface de jeu. Poser une main sur la surface de jeu et écarter les doigts autant que possible; les espaces entre les doigts sont les stalles des chevaux dans une écurie. Avec l'autre main, lancer la balle en l'air et glisser un osselet (un cheval) dans une stalle de l'écurie tout en essayant d'attraper la balle avant qu'elle n'ait eu le temps de rebondir deux fois. Continuer ainsi jusqu'à ce qu'il y ait un cheval dans chaque stalle de l'écurie.

DÉTENTE!

Recueillez tous les osselets et invitez les élèves à dire aux autres quels jeux d'osselets ont été les plus difficiles pour eux, et lesquels ont été les plus faciles. Demandez-leur aussi de dire quel a été leur meilleur accomplissement pendant qu'ils ont joué aux osselets.

Activités

French-DPA-4-6.indd 12 13-03-30 3:33 PM