TABLE DES MATIÈRES

A. MATERNELLE…….…… 3

1. **Collectif**, *« Au pays de nulle part* **»…….....** **4**
2. **Coopératif,** *« Le remède miracle »* **……....** **8**
3. **Coopératif,** *«Les rôdeurs et le trésor maudit »***……....** **12**

B. PREMIÈRE ANNÉE……..…… 16

1. **Collectif,** *« Ile aux trésors »* **…… 17**
2. **Collectif,** *« Protégez le village des Schtroumphs! »* **…… 22**
3. **Duel,** *« Les docteurs et les malades »***……... 26**
4. **Duel,** *« Spiderman »***…….……. 31**

C. DEUXIÈME ANNÉE……..…… 34

1. **Coopératif,** *« La traverse des grenouilles »* **…… 35**
2. **Coopératif,** *« Les planètes en orbite »***……. 39**
3. **Duel,** *« La conquête de l'espace »***…… 45**

D. TROISIÈME ANNÉE……..……... 51

1. **Collectif,** *« La ruche en folie »***……. 52**
2. **Collectif,** *« Les bandits attaquent! »* **…….…… 58**
3. **Coopératif,** *« L'éruption volcanique »***……. 62**
4. **Coopératif,** *« Le trésor de Mowgli »***…… 66**

E. QUATRIÈME ANNÉE……..……. 71

1. **Collectif,** *« Les acrobates »***…….. 72**
2. **Collectif,** *« Ballon sportif »***…….. 78**
3. **Duel,** *« Le roi de la jungle »***…….……. 82**

F. CINQUIÈME ANNÉE…… 87

1. **Coopérative,** *« Astérix et Obélix en Égypte »***…….. 88**
2. **Coopératif,** *« Spectacle de pyramide humaine »***……. 95**
3. **Combat,** *« Tournoi de sumo »***……... 100**
4. **Combat,** *« Lutte »***…….…. 104**

G. SIXIÈME ANNÉE…….……. 110

1. **Collectif,** *« L'âge de glace »* **…… 111**
2. **Collectif,** *« Ultimate frisbee »***……... 115**
3. **Coopératif,** *« Le parcours de l'aveugle »***……. 122**
4. **Coopératif,** *« Les héros »***…….. 126**

MATERNELLE

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : **Maxime Thibault, Patricia Champagne, Mathieu Plante**

Niveau : **MATERNELLE, COLLECTIF** **Durée (nb de périodes) :** 50 min (1 période)

Nom de la tâche complexe : Au pays de nulle part
Description de la tâche complexe : Les amis de Peter Pan doivent aller chercher des pièces d'or, de diamants et des perles. Le capitaine Crochet et les pirates doivent les empêcher en les touchant et en la ramenant sur leur bateau. Cependant, deux amis de Peter seront chargés d'aller délivrer les autres amis sur le bateau des pirates à l'aide de canots. Pour leur côté, les pirates devront se méfier d'un des amis de Peter qui pourra les toucher et ainsi les envoyer se promener abord des canots.
Compétences transversales : D'ordre intellectuel
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir de façon harmonieuse (préscolaire)
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☒ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : Nous allons évaluer le comportement en conformité avec les règles éthiques. Participation active à l'élaboration du plan d'action.
Matériel : 4 cerceaux, 3 boîtes, 3 sortes d'objets différents, 6 baladeuses, 3 couleurs de dossards, 6 cônes

Organisation du matériel (disposition) :

Placer 4 cônes dans la zone des pirates (bateau) afin de délimiter la prison.

Placer les cônes sur le côté de la surface de jeu à une distance de 10 mètres.

Disperser les cerceaux dans la zone de jeu.

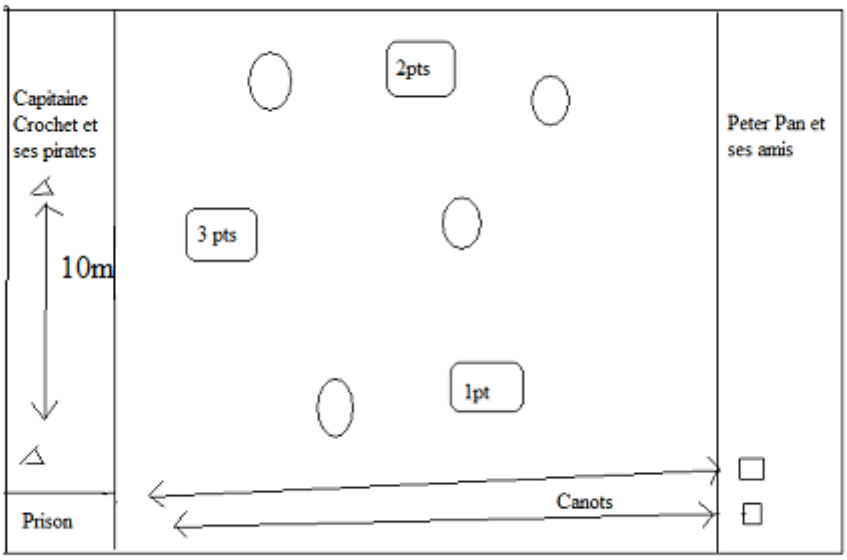
Placer les boîtes dans la zone de jeu avec les objets à l'intérieur.

Organisation des élèves (disposition) :

Séparer le groupe en deux groupes égaux.

Chacun des deux groupes prend place dans son territoire.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule Mise en contexte du jeu. Parler de l'importance de suivre les règles. Les amener à réfléchir sur les différentes stratégies qu'ils pourront employer. S'assurer de la bonne compréhension des élèves. Division des équipes (2 équipes) Roches, papier, ciseau pour savoir les rôles que chaque équipe aura en premier
L'action en gymnase : Réalisation Jouer une première fois (voir les différentes stratégies des équipes. Changer les pointages (voir comment les équipes vont s'ajuster) Parler des différentes stratégies employées par les équipes avec les élèves.
L'action en gymnase : Intégration Leur demander ce qu'ils ont le plus aimé. Leur demander ce qu'ils ont trouvé difficile. Leur demander les différentes stratégies qu'ils ont utilisées et lesquelles ont fonctionnées.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** Quatre tags sont nommées, ils ont à leur main un foulard. Ces derniers doivent toucher les autres et leur donner le foulard, puis ils changent de rôle.
Description de la situation d'application no 2 : La classe est séparée en deux. Chaque équipe se place de chaque côté du terrain. Dans chaque zone se trouve un coffre au trésor. Pendant deux minutes les joueurs doivent aller chercher le plus d'objets dans le coffre de l'équipe adverse. Cependant, ils n'auront droit que de prendre qu'un seul objet à la fois.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Apprendre à se déplacer rapidement et sans se faire toucher et avoir conscience de l'environnement qui nous entoure.
Moyen d'évaluation : Ramasser le plus d'objets possibles

Analyse réflexive : problèmes Les enfants ne respectent pas la règle qui est de prendre un objet à la fois. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Leur parler de l'importance de l'honnêteté et du respect des règles.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** On place d'un côté les amis de Peter Pan et de l'autre le Capitaine Crochet et ses pirates. Les amis de Peter doivent aller chercher les diamants, les pièces d'or et les perles sans se faire toucher par les pirates. Il y a des cachettes (des cerceaux) qui empêchent les amis de Peter de se faire capturer.
Description de la situation d'application no 4 : Les amis de Peter doivent aller chercher les objets. Cependant on ajoute deux amis de ce dernier qui ont pour rôle de délivrer les amis qui ont été capturés. Pour se faire, ils doivent partir de leur zone dans le canot et se rendre jusqu'au bateau de Capitaine Crochet. Une fois cela fait l'ami de Peter capturé doit s'assoir dans le canot et se faire pousser jusqu'à son territoire, il sera alors délivré.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Trouver des moyens d'aller chercher les trois sortes d'objets sans se faire toucher.
Moyen d'évaluation : Questionnement sur les stratégies des deux équipes.
Analyse réflexive : problèmes Manque de cerceaux, pas assez de cerceaux pour se cacher. , **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Ajouter des cerceaux au besoin

MODÈLE DE PLANIFICATION

Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Sébastien Lachance, Michaël Thibault

Niveau : **MATERNELLE, COOPÉRATIF** **Durée (nb de périodes) :** 4 fois 30 minutes

Nom de la tâche complexe : **Le remède miracle**
Description de la tâche complexe : Les aveugles, à l'aide de leur super-guide (aventurier) doivent traverser la forêt mystérieuse afin d'aller chercher les supers-médicaments (anneaux, balles, ballons) qui ont pour pouvoir de redonner la vue aux aveugles. Cependant pour que les médicaments fonctionnent ils doivent en avoir plus que les autres équipes. Donc il y aura trois équipes composées de 5 duos d'aveugle/guide. Pour réussir à aller chercher les médicaments, les duos devront traverser un parcours sans accrocher les obstacles et ce, **en marchant uniquement**. Si une équipe **accroche** un obstacle il doit recommencer du début. Une fois qu'ils ont réussi à franchir le parcours, l'aveugle retrouve la vue. À l'aide de deux bâtons, ils doivent prendre **un seul objet** sans s'aider de leurs mains et ils doivent revenir **en marchant** sur le côté sans échapper le médicament. Une partie dure 5 minutes ou jusqu'à temps qu'il n'y ait plus de super-médicaments. Après chaque partie, les rôles entre les guides et les voyants sont inversés.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir de façon harmonieuse (préscolaire)
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : Respect des règles de vie du groupe et des règles du jeu, communication verbale ou gestuelle adaptée à la situation.
Moyen d'action : Activité coopérative
Matériel : 6 bancs suédois, 15 cônes, 12 bâtons (5 par trajet), 18 cerceaux, 10 ballons, 10 balles, 10 anneaux, 12 bâtons (pour transporter les supers-médicaments).

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma**.**

Organisation des élèves (disposition) : La classe est divisée en 3 équipes de 10. Dans chacune des équipes, les élèves sont jumelés deux par deux, soit un aveugle et un guide. Les équipes se placent derrière leur ligne de départ respective. Voir schéma pour disposition du matériel.

Schéma :

L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation et explication de l'activité : L'enseignant explique que les supers-guides, c'est-à-dire les aventuriers doivent se frayer un chemin dans la jungle et ce accompagner d'une personne qui est aveugle. Les supers-guides doivent faire leur possible pour arriver jusqu'aux supers-médicaments, qui permettront de guérir les aveugles, et ce sans tomber dans les nombreux pièges qui regorge la forêt. Le village qui l'emporte et qui réussit à déjouer la vilaine sorcière remporte la course, ce qui redonnera la vue aux aveugles.

  1. L'enseignant explique les règles à suivre :
  2. Il est strictement interdit de courir lors des déplacements.
  3. Le guide et l'aveugle doivent constamment être en relation l'un et l'autre.
  4. Il est interdit en tout temps de voler les supers-médicaments des autres villages.
  5. Les guides et les aveugles sont obligés de travailler 2/2 et de trouver des façons de franchir les obstacles et de ramasser les supers-médicaments.

Il faut faire des liens sur **l'importance de coopérer** (travailler ensemble) et **d'écouter notre partenaire** afin que le déplacement vers les supers-médicaments se fasse sans toucher aux obstacles.

L'action en gymnase : Réalisation

- Expérimentation de l'activité (observer les difficultés rencontrés par les enfants durant le parcours (ramasser les objets, franchir les obstacles, etc.)).
- Vérifier si les élèves comprennent bien le jeu.
- Lors d'une discussion avec les élèves, vérifier si les élèves ont bien compris l'importance de coopérer avec leur partenaire lors de l'activité. (communication et écoute de l'autre).

L'action en gymnase : Intégration

Questionnement, réinvestissement sur l'activité, les difficultés rencontrées, les trucs exploités par les élèves.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Les élèves sont tous jumelés deux par deux, un aventurier et un aveugle qui à les yeux fermés. Le but est de franchir une distance d'environ 10 mètres et de contourner un cône situé à l'extrémité du gymnase pour ensuite revenir à la ligne de départ et ce **toujours en marchant**. Les élèves doivent ensuite inverser les rôles. L'aventurier devient l'aveugle et vice vers ca. **En tout temps** les élèves coopèrent.

Description de la situation d'application no 2 :

Différents objets sont situé au fond du gymnase (ballons, balles, anneaux). Les équipes pour le jeu final s'affrontent dans une mini-course. Les équipes partent du bout du gymnase (avec les deux bâtons) et doivent se rendre a l'autres extrémité ou les objets sont situés (toujours en marchant). Par contre, les deux mains des deux coéquipiers doivent toujours être en contact avec les bâtons. Il doit y avoir obligatoirement un des deux membres de l'équipe qui marche de reculons. Après s'être emparé de l'objet, ils doivent faire le parcours pour revenir au point de départ et ainsi donner le relais a leurs coéquipiers. Il est très important que les médicaments ne tombent pas par terre sinon ils doivent retourner chercher un autre médicament.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

Synchroniser ses actions et communiquer de façon appropriée avec son partenaire afin d'être en mesure de se déplacer de façon sécuritaire et d'être en mesure de saisir les objets avec les bâtons.

Moyen d'évaluation :

Analyse réflexive durant les moments d'arrêt commandés par l'enseignant. On demande aux élèves quels trucs ils ont utilisés pour mieux réussir.

Analyse réflexive : problèmes

On remarque que les deux membres de l'équipe ne marchent pas à la même vitesse, ce qui fait en sorte qu'ils perdent le contrôle de l'objet.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Il faut leur faire comprendre qu'une personne qui marche de l'avant se déplace beaucoup plus vite qu'une personne qui marche du reculons, parce que celle du reculons ne voit pas ou elle se dirige.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** 2 par 2, les élèves effectuent un trajet (contourner des cônes, sauter de cerceaux en cerceaux et passer par-dessus les bâtons sur les bancs suédois) en se tenant comme ils le souhaitent. L'activité se déroule encore une fois sous forme de course à relais.
Description de la situation d'application no 4 : Même chose que la situation d'application no 3 sauf que l'on ajouter la variante de l'aveugle. Pour ce faire un des deux se ferme les yeux et se laisse guider par le second. Une fois le trajet fait une fois, on inverse les rôles aveugle/guide.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : La capacité à communiquer afin que le guide dirige convenablement l'aveugle sans que celui-ci n'accroche les obstacles ou ne trébuche sur l'un de ceux-ci.
Moyen d'évaluation : Analyse réflexive en équipe. Les duos échangent des trucs avec les autres membres du village à savoir comment bien diriger son aveugle.
Analyse réflexive : problèmes Certains guide veulent aller trop vite et ne laisse pas le temps à l'aveugle d'assimiler les informations véhiculés pas le guide. Résultat, ils auront de la difficulté à franchir les obstacles et à se diriger. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Ont leurs fait comprendre que la personne qui est aveugle doit prendre plus de temps pour s'adapter à son environnement et comprendre ce qui l'entoure comparativement au guide.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : **Martin Veillette, Maxime Ouellet, Nicolas Drolet**

Niveau : **MATERNELLE, COOPÉRATIF** **Durée (nb de périodes) :** **3x30**

Nom de la tâche complexe : **Les rôdeurs et le trésor maudit**
Description de la tâche complexe : Le groupe est divisé en 2 équipes de 10 rôdeurs. Les rôdeurs ont cependant quatre rôles différents. Le premier rôle est celui des maudits (ceux qui prenne les ballons et les sacs de sable), le second est les archers (ceux qui lance les sacs de sable et qui sont situés dans les cerceaux). Il y a ensuite les guerriers (ceux qui sont libres de mouvements mais qui ne font qu'attraper les ballons afin de les donner aux archers) et finalement, les désenchanteurs (ceux qui sont situés eux-aussi dans les cerceaux et qui attrapent les ballons afin de mettre le trésor en sécurité). Les rôdeurs doivent désespérément mettre la main sur le trésor maudit tant convoité. Ils doivent pour se faire traverser les deux rivières, la première avec les branches d'arbres et la seconde par les roches. Ensuite, ils doivent traverser le mur de pierres par lequel le trésor est protégé. Les archers et les désenchanteurs doivent cependant rester dans les cerceaux et les pièces du trésor (ballons, ballons de football et sacs de sable) ne peuvent tomber par terre sinon ils retournent à l'endroit initial. Les différents rôles doivent être occupés par chacun dans les 4 manches de jeu. Les manches seront d'une durée de 5 minutes chacune.
Compétences transversales : d'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : vivre ensemble / citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : interagir de façon harmonieuse (préscolaire)
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ■ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐ **Autre :** _____
Critères d'évaluation : -Implication avec les autres - Respect des règles de vie du groupe
Moyen d'action : activité coopérative
Matériel : 3 caisses, 16 cerceaux, 10 ballons, 10 ballons de football, 10 sacs de sable, 2 cylindres, 4 paires d'échasses, 4 bancs, 18 matelas, 2 caisses

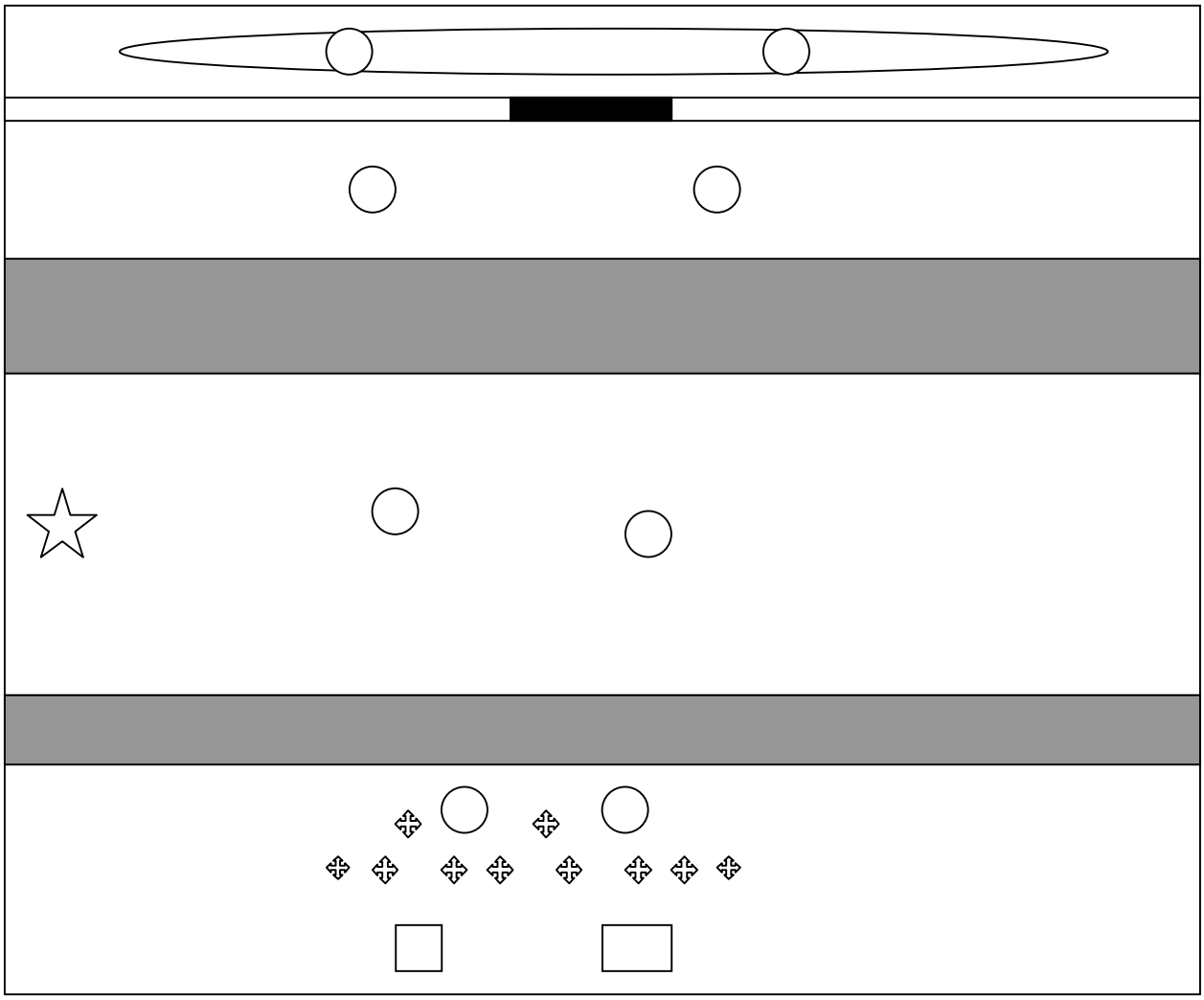
Organisation du matériel (disposition) :

Voir schéma

Organisation des élèves (disposition) :

Pour un groupe de 20 élèves, le groupe est séparé en 2 équipes. Les 10 rôdeurs sont situés avant la première rivière.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule Mise en situation (contexte des rôdeurs) Échauffement Mise en garde sur la sécurité Quelques mots sur les stratégies individuelles et collectives L'éthique du jeu Explication de l'activité
L'action en gymnase : Réalisation Essai de l'activité Évaluation de la compréhension, de la coopération et de la communication entre les élèves Réajustement par rapport aux règlements, à la coopération et la communication.
L'action en gymnase : Intégration Commentaires sur l'activité, sur les stratégies et l'interaction. Commentaires sur ce qu'ils ont appris. Leurs points faibles et points forts.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** Trajet d'équilibre sur un banc suédois
Description de la situation d'application no 2 : Trajet sur échasses
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Réussir à passer au travers du parcours sans perdre l'équilibre.
Moyen d'évaluation : Parcours à obstacles
Analyse réflexive : problèmes Manque d'échasses, parcours mal adapté **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Plusieurs niveaux de difficultés Travailler en équipe et développer une communication

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** Lancer des objets (ballon, ballon de football, sac de sable) en équipe de 2.
Description de la situation d'application no 4 : Lancer des objets (ballon, ballon de football, sac de sable) dans des cibles prédéterminées.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Atteindre un partenaire dans une zone préétablie (cerceau)
Moyen d'évaluation : Minimum de 6 lancers sur 10 dans les cerceaux.
Analyse réflexive : problèmes Zone trop proches ou trop éloignées Environnement restreint **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Ajuster les zones Si le temps le permet, aller jouer à l'extérieur

Première année

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

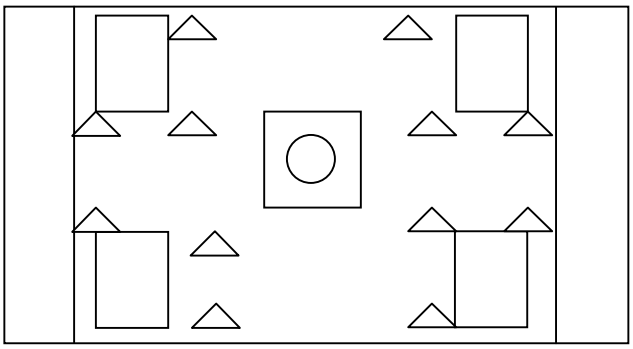
Noms : Jonathan Reeves Mathieu Fleurent

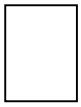
Niveau : **1ère ANNÉE, COLLECTIF** Durée (nb de périodes) : 4 x 30 = 120

Nom de la tâche complexe : Île aux trésors
Description de la tâche complexe : Notre tâche complexe consiste à ce que les matelots aillent voler ou soutirer le maximum de trésors (poches de sable), un à la fois, et ce sans se faire enlever son foulard par les pirates qui ont pour objectif de protéger leur île. Advenant le cas ou un pirate enlève le foulard à un matelot, ce dernier se doit d'aller dans le donjon qui se situe également sur l'île. Le seul endroit où un matelot ne peut être capturé par un pirate est sur son bateau. Il sera possible de délivrer ses coéquipiers en passant entre ses jambes et ce, au détriment d'un trésor et au risque de se faire toucher de nouveau par un pirate. Le groupe sera divisé en cinq équipes soit, quatre équipes de matelots et une équipe de pirates. Chaque équipe possède un bateau (matelas), trois bouées (quilles) et deux boulets de canon (ballons). Les boulets de canon ont comme utilité de faire tomber les bouées des équipes adverses. Lorsqu'une équipe n'a plus de bouées après son bateau, celle-ci est alors éliminée mais peut tout de même conserver les trésors qu'ils ont accumulés précédemment. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de trésors sur l'île ou lorsqu'il reste une seule équipe vivante.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social.
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble / citoyenneté.
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir de façon harmonieuse
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** √ **Grille d'observation** ☐ **Autre :** _____
Critères d'évaluation : 1. Participation active à l'élaboration du plan d'action et des différentes stratégies. 2. Comportement en conformité avec les règles d'éthique.
Contexte de réalisation : Activité collective.
Matériel : 5 à 7 matelas, 50 poches de sable, 12 quilles, 8 ballons, 4 couleurs différentes de dossards et environ 35 foulards.
Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma.

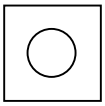
Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe de 32 élèves, la répartition sera de 4 équipes de 7 matelots et 4 pirates.

Schéma :



 = Bateau

= Bouée

 = Île aux trésors

L'action en gymnase : Préambule

- Faire le lien avec les divers jeux.
- Bien discerner le but de la tâche complexe, c'est-à-dire d'établir des stratégies seul ou en équipe, pour être le plus performant possible.
- Expliquer les différentes règles du jeu et mettre l'accent sur l'honnêteté.
- Explication concrète de l'activité.

L'action en gymnase : Réalisation

- Exécution de l'activité.
- Gérer la situation et voir que les règles soient bien respectées et que la sécurité des enfants soit assurée.
- Faire du renforcement positif ou négatif.

L'action en gymnase : Intégration

- Période de questionnement sur l'activité qui vient d'être faite et ce, en groupe. Élaborer les différents atouts développés au niveau moteur et cognitif ou bien déterminer certaines difficultés qui ont été rencontrées au cours du jeu. Apporter des suggestions pour améliorer ou rendre l'activité plus amusante ainsi que revenir sur les diverses stratégies utilisées dans le jeu, qu'elles aient fonctionné ou non.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 1 : Partie de ballon chasseur quille

Partie de ballon chasseur quille qui permettra aux élèves de se familiariser avec le fait de lancer un ballon et de viser une cible précise. Le groupe est divisé en 2. L'équipe gagnante est celle qui réussi à faire tomber les quilles, qui sont situées sur la ligne de fond adverse, de l'équipe opposée. Advenant le cas qu'un élève attrape le ballon, il n'est pas éliminer. Les élèves sont éliminés lorsque le ballon leur touche et tombe sur le sol par la suite.

Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 2 : Un pirate vs 3 matelots

Consiste à ce que le pirate protège son trésor face à 3 matelots. Le pirate en question protègera donc son trésor qui sera dans un cerceau contre les matelots. Ces derniers, après avoir soutiré un trésor à un pirate, devront aller le porter dans un autre cerceau qui sera à l'opposé de ce trésor et ce dans l'espace réservé à chaque équipe. Cette tâche spécifique ce fait en équipe de 4 personnes et fera en sorte que les matelots devront user de ruse afin de soutirer le plus de poches de sable à leurs adversaires.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

1. Protéger les quilles et rester en vie le plus longtemps possible.
2. Développer des stratégies pour déjouer le pirate qui protège son trésor.

Moyen d'évaluation :

1. Déterminer l'équipe qui possède le plus de quilles debout.
2. Voir si le pirate va être capable d'éliminer les matelots avant qu'ils aient pris tous les trésors.

Analyse réflexive : problèmes

1. Faire des équipes justes.
2. La durée de cette situation d'application.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

1. Faire les équipes au hasard.
2. Déterminer des limites de temps pour la situation d'application.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 3 : 2 équipes de 3 matelots contre 2 pirates.

Même principe que l'activité précédente soit, 3 matelots vs 1 pirates sauf le fait qu'il y ait dorénavant 2 pirates. Donc, une équipe sera maintenant composée de 2 pirates et de 6 matelots, dépendamment du nombre d'élève qui compose le groupe au grand complet. Le but demeure le même, c'est-à-dire que les matelots se doivent d'aller prendre le plus de trésor possible aux pirates en allant les porter dans leurs cerceaux à eux. Cette tâche spécifique fait en sorte que les matelots devront user d'encore plus de stratégies.

Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 4 : Jeu final de base

À ce moment précis les élèves entrent concrètement dans l'île aux trésors. Le groupe se divise en 4 équipes, qui sont en compétition à savoir laquelle va avoir volé le plus de trésors sur l'île qui est protégée par les pirates. Ces derniers seront au nombre de 5 pour la dimension de nôtre groupe. Chaque équipage possède un bateau, qui sera représenté par des matelas situés dans les 4 coins du gymnase. Les matelots sont éliminés lorsqu'ils sont touchés par un pirate ou quand ils se font soutirer leur foulard tout dépendamment du niveau de la classe.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

3. Déjouer les 2 pirates en allant soutirer leurs trésors.
4. L'équipe ayant le plus de trésors et le plus grand nombre de matelots en vie.

Moyen d'évaluation :

3. Mêmes moyens que le 3 vs 1.
4. Quelle équipe a le plus de trésors à la fin de la partie?

Analyse réflexive : problèmes

3. Manque d'espace pour jouer.
4. Activité trop difficile pour les pirates.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

3. Utiliser 2 gymnases, si possible.
4. Enlever les foulards des matelots pour remplacer par la tag et rendre le jeu plus facile pour les pirates.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 5 : Jeu final avec option de délivrer les coéquipiers.

Cette situation ne fait qu'ajouter le fait que les différentes équipes peuvent aller libérer des coéquipiers déjà morts. Pour se faire les matelots éliminés doivent rester sur place lorsqu'ils se font toucher. Le moyen de faire pour les délivrer est qu'un coéquipier passe entre ses jambes. Ceci doit se faire de l'avant vers l'arrière pour éviter des blessures possibles. Aller délivrer un coéquipier se fait au risque de se faire toucher par les pirates ainsi qu'au détriment d'un trésor.

Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 6 : Jeu final avec ajout de bouées et de boulets de canon.

Ceci fait en sorte que chaque équipe dispose de ballons pouvant servir à détruire les bouées des bateaux adverses et donc le faire couler, ce qui éliminera l'équipe en question. Donc une équipe peut discerner un membre de l'équipe qui aura comme fonction de tenter d'éliminer les équipes adverses avec les boulets de canon, pendant que les autres vont essayer de volés des trésors sur l'île. Ceci est une des stratégies qui peut être utilisée par les différentes équipes.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

5. Aller chercher des trésors sur l'île et revenir sur son bateau sans se faire toucher.
6. Faire couler les bateaux des équipes adverses avec les ballons.

Moyen d'évaluation :

5. et 6. Voir l'équipe qui reste le plus longtemps en vie en ayant amassé le plus de trésors possibles.

Analyse réflexive : problèmes

5. et 6. Manque de matériel et espace restreint dans le gymnase.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

5. et 6. Vérifier si le matériel est disponible d'avance et diminuer l'espace de chacune des équipes, c'est-à-dire leur bateau dans le gymnase pour une plus grande surface de jeu.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Pascal Dubreuil et Olivier Simono

Niveau : **1ère ANNÉE, COLLECTIF** **Durée (nb de périodes) :** 5 périodes

Nom de la tâche complexe : Protéger le village des Schtroumphs
Description de la tâche complexe : Le groupe est séparé en deux, les Schtroumphs et les Gargamels. Une personne parmi les schtroumphs est le Grand Schtroumph et cette dernière est la seule à pouvoir éliminer les trois gargamels dotés d'un pouvoir supplémentaire. Ces trois gargamels sont dotés d'un pouvoir supplémentaire, c'est-à-dire, qu'ils peuvent éliminer les schtroumphs. Les autres gargamels ne peuvent que détruire les maisons. Le but des gargamels est de soit éliminer tous les schtroumphs, ou soit détruire toutes leurs maisons. Pour ce faire, ils utilisent des ballons et se doivent de se faire des passes pour pouvoir avancer. Les schtroumphs, eux, doivent protéger leurs maisons, essayé d'éliminer les gargamels et ils disposent eux aussi de ballons pour éliminer l'adversaire. Si un gargamel se fait toucher par un ballon, il doit retourner en rampant à sa ligne de départ, puis il peut revenir. Chaque équipe reste dans sa moitié de gymnase et chacune d'elle dispose de 3 matelas qu'elle peut placée à sa discrétion. Chaque manche dure 3 minutes et lorsque le temps est écoulé, on change les rôles entre les deux équipes. Le grand sctroumph ne doit pas être le même de manche en manche et c'est la même chose pour les gargamels dotés de pouvoirs supplémentaires. 1 point est attribué par schtroumph éliminé à la fin de chaque ronde et 2 points par quilles (maisons des schtroumphs) de moins sur le terrain.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social.
Domaines généraux de formation : Vivre-ensemble et citoyenneté.
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐ **Autre :** _____
Critères d'évaluation : - Participation active à l'élaboration du plan d'action - Comportement en conformité avec les règles d'éthique.

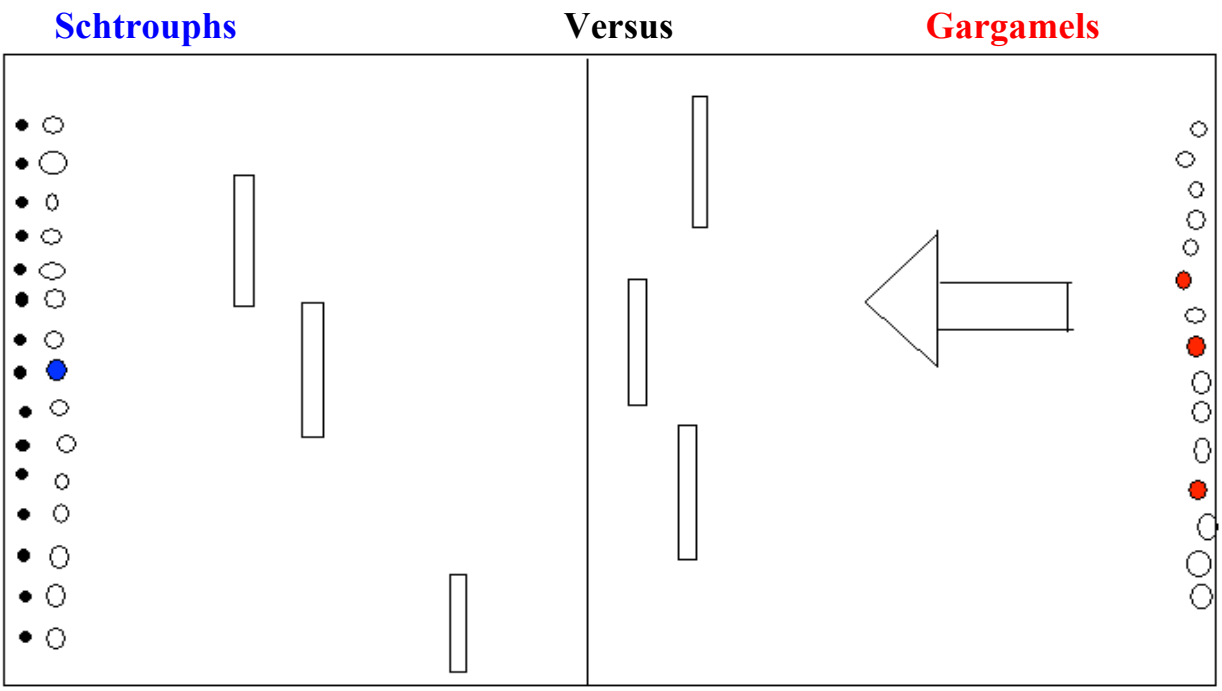
Moyen d'action : Activité collective

Matériel : 4 dossards (3 d'une couleur, 1 d'une couleur différente), 30 autres dossards (4 couleurs différentes) 15 quilles, 10 ballons, 6 matelas et 2 buts de hockey.

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma plus bas.

Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe de 30 élèves, 15 partent à l'une des extrémités du gymnase, devant leurs quilles et les 15 autres partent à l'autre extrémité du gymnase, derrière la ligne. Ils ont ensuite une moitié de terrain chaque pour participer à l'activité opposant les deux équipes.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Mettre les élèves dans le contexte du monde de Gargamel et des Schtroumphs.
- Présentation des différents jeux qui vont les aider à parvenir à l'activité finale.
- Expliquer les règles et le côté éthique à respecter.
- Explication de l'activité.

L'action en gymnase : Réalisation

- Mettre en branle l'activité et vérifier son déroulement.
- Vérifier si tous et chacun respectent les règles dictées.
- Si ce n'est déjà fait, les mettre sur quelques pistes d'élaboration de stratégies diverses.
- Revenir sur les actions des jeunes pour renforcer leur comportement.

L'action en gymnase : Intégration

- Questionnement, réinvestissement sur l'activité, la compétence psychomotrice développée, les difficultés rencontrées, les trucs exploités, etc.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 : Partie de mini hand-ball, c'est-à-dire, que l'élève doit se familiariser avec le fait de ne pouvoir avancer avec le ballon dans les mains, il se doit de faire des passes. De plus, cette activité exige une certaine précision lorsque vient le temps de faire une passe ou un lancer au but.

Description de la situation d'application no 2 : Partie de ballons-quilles. Les élèves doivent viser un objet plus petit et généralement sur une plus longue distance.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

Être capable d'avancer sans le ballon, donc réussir à effectuer des passes.

Avoir une certaine précision en lançant le ballon sur des objets plus ou moins éloignés.

Moyen d'évaluation : Analyse réflexive suite à l'activité. L'enseignant et les élèves parlent des points forts et faibles des élèves lors de l'activité.

Analyse réflexive : problèmes

Atteindre les quilles avec le ballon peut être assez difficile, surtout si l'élève est éloigné de cette dernière.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Raccourcir la distance entre les deux équipes qui sont chacune aux deux extrémités du gymnase.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 : Partie de ballons-quilles plus évoluée. Les élèves peuvent maintenant éliminer les autres élèves en leur lançant un ballon dessus. De plus, un matelas par équipe peut être utilisé pour se protéger.

Description de la situation d'application no 4 : Changement des règles, seulement une équipe attaque (les Gargamels) et l'autre (les Schtroumphs) défend ses quilles (maisons des Schtroumphs). La délivrance est maintenant possible pour les Gargamels, car s'ils se font toucher, ils peuvent retourner à leur ligne de départ en rampant et revenir attaquer. Les Schtroumphs ne peuvent être éliminés.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Être capable d'établir des stratégies défensives entre coéquipiers en plaçant le matelas de manière stratégique. Respecter les règles. (Si l'élève se faire toucher il revient en rampant jusqu'à sa ligne de départ)
Moyen d'évaluation : Analyse réflexive suite à l'activité. L'enseignant et les élèves parlent des points forts et faibles des élèves lors de l'activité.
Analyse réflexive : problèmes Trop facile pour les Schtroumphs, car ils ne peuvent se faire éliminer, contrairement aux Gargamels. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Nommer et identifier avec des dossards 3 ou 4 Gargamels pouvant éliminer les Schtroumphs.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Mélanie Arès, Nicolas Careau et Simon Mondor

Niveau : **1ère ANNÉE, DUEL** **Durée (nb de périodes) :** **5 périodes**

Nom de la tâche complexe : Les docteurs et les malades!
Description de la tâche complexe : La classe est séparée en deux équipes. Dans chaque équipe certains assurent le rôle de docteur, de malade et d'un ambulancier. Les docteurs ne doivent pas être contaminés. Pour se faire, ils doivent lancer des virus (ballons mousses) en direction de l'équipe adverse et éviter ceux-ci. Une fois atteint par le virus, les docteurs deviennent malades. Ces derniers vont s'étendre sur le dos dans la zone malade. Pour guérir les malades, les docteurs doivent, en équipe de deux, aller chercher un malade à la fois, pour l'amener à l'hôpital. Les docteurs prennent chacun un bras du malade pour le faire glisser dans la zone hôpital. Une fois dans la zone hôpital, les malades doivent se remettre sur pied en sautant à pied joint dans les cerceaux, en suivant le parcours. Ensuite, ils deviennent des docteurs à leurs tours. L'élève assurant le rôle d'ambulancier est immunisé contre les virus et ne peut pas en lancer. Lorsqu'un docteur a un virus, il ne peut le garder en sa possession plus de 3 secondes.
Compétences transversales : • Compétence d'ordre personnel et social • Compétence d'ordre intellectuel
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** [X] **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : • Participation active à l'élaboration d'un plan d'action • Comportement en conformité avec les règles d'éthique
Moyen d'action : Activité de duel!

Matériel :

10 ballons mousses

20 cerceaux

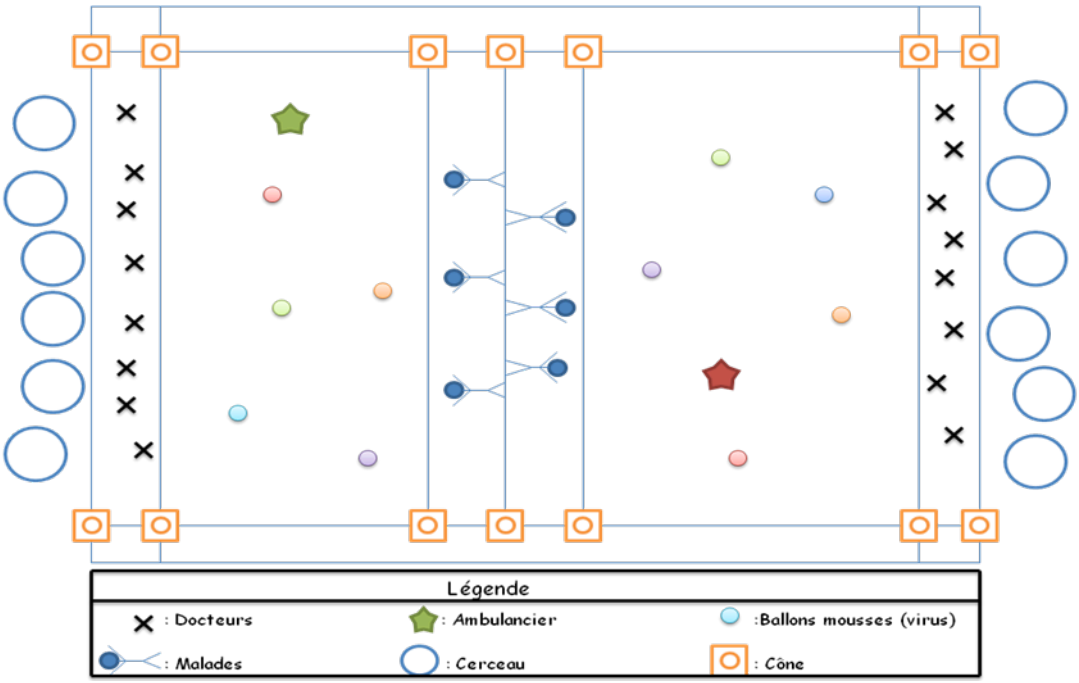
14 cônes

2 dossards

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma

Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe de 30 élèves, chaque équipe comptera 15 membres. Chaque équipe, au départ, est composée de 10 docteurs, quatre malades et un ambulancier. Tout d'abord, les docteurs sont situés dans la « zone hôpital ». Ensuite, les malades sont étendus dans la « zone malade ». Enfin, l'ambulancier se place dans la zone de jeu.

Schéma : Les docteurs et les malades!



L'action en gymnase : Préambule

Mise en situation sur la santé, les maladies et les termes hospitaliers.

Lien avec les jeux de duel.

Lien sur les stratégies individuelles et collectives.

Parenthèse sur l'honnêteté et les règles éthiques gérant les activités collectives.

Explication de l'activité.

L'action en gymnase : Réalisation

- ➔ Expérimentation de l'activité.
- ➔ Vérification de l'organisation, de la compréhension.
- ➔ Discussion sur les stratégies; individuelles et collectives.
- ➔ Retour sur les points forts et les points faibles.

L'action en gymnase : Intégration

Questionnement, réinvestissement sur l'activité, la compétence psychomotrice développée, les difficultés rencontrer, les trucs exploités, …

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Les docteurs se lancent des « virus ». Lorsqu'ils sont touchés, ils vont patienter sur le banc. **(**Ballon-chasseur de base).

Description de la situation d'application no 2 :

Imposition d'un temps limité lorsque le joueur est en possession d'un « virus ».

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

Développer des stratégies afin d'éviter les ballons ou de les rediriger vers l'adversaire tout en respectant le temps alloué.

Moyen d'évaluation :

Application des règles de base du ballon-chasseur, avec une limite de temps.

Analyse réflexive : problèmes

- Trop d'attente sur le banc.
- Trop facile avec des ballons mousses.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

- Moyens de délivrance
- Augmenter le nombre de ballons.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 :

Ajout des différentes zones (malade, hôpital et de jeu). Lorsque touchés par les « virus », les docteurs deviennent malades. (Le jeu débute avec quelques malades)

Description de la situation d'application no 4 :

Ajout du parcours pour se remettre sur pied (cerceaux). Lorsque les docteurs parviennent à glisser le malade jusqu'à la zone hôpital, ce dernier doit sauter à pieds joints dans le parcours des cerceaux avant de devenir docteurs.

Critères de réussite (tâches spécifiques) :

Respect des zones de jeu.

Effectuer le parcours approprié pour être délivré.

Moyen d'évaluation :

Délimiter plusieurs zones de jeu.

Parcours de cerceaux.

Analyse réflexive : problèmes

- Pas assez de délivrance

Analyse réflexive : hypothèses d'action

- Ajouter une personne immunisée (ambulancier).

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 5 :

Augmentation du nombre de virus (ballon mousses) et du nombre de malades, au début du jeu.

Description de la situation d'application no 6 :

Ajouter un ambulancier (personne qui ne peut pas être malade, et qui a comme fonction de venir en aide aux docteurs).

Critère de réussite (tâches spécifiques) : Développer des stratégies afin de favoriser le travail d'équipe.
Moyen d'évaluation : Observer les différents moyens utilisés.
Analyse réflexive : problèmes • Manque d'imagination associé au rôle de l'ambulancier. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** • Suggérer des pistes pour développer de nouvelles tactiques.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Roxane Renaud
Joëlle Ghielen Saucier
Tommy Morin

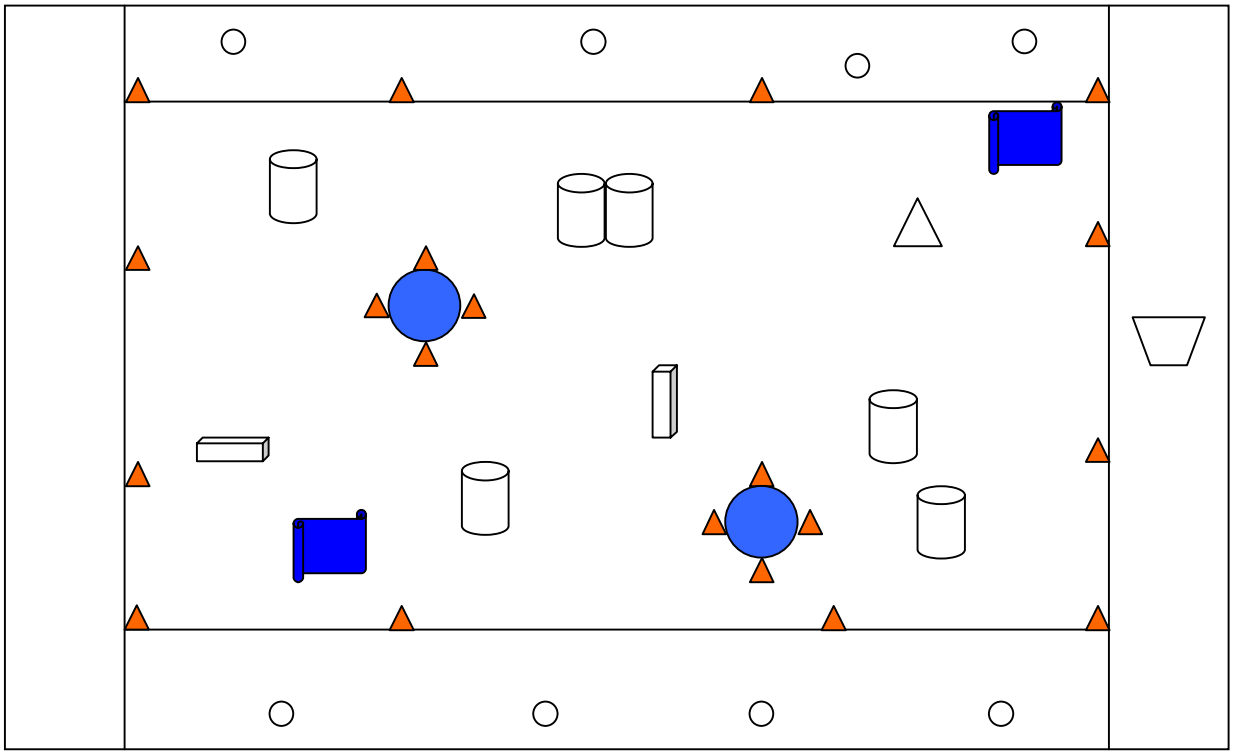
Niveau : **1ère ANNÉE, DUEL** **Durée (nb de périodes) :** 5 x 60 minutes

Nom de la tâche complexe : « Spider man »
Description de la tâche complexe : Le groupe est divisé en deux équipes (Hommes araignées et Vénoms). Les Vénoms tentent de voler les diamants en traversant la ville, tout en se déplaçant dans la position du crabe sans se faire toucher par les toiles des hommes araignées (les ballons). Les Hommes araignées doivent lancer des ballons afin d'éliminer les Vénoms. Lorsqu'un Vénom est touché, il doit retourner dans sa base. Les Hommes araignées identifiés par des dossards on le rôle de rapporter les toiles à leur coéquipiers et ce, sans se faire empoisonner (toucher) par les Vénoms. Lorsqu'un Homme araignée récupérateur de toiles (vêtu d'un dossard) est empoisonné il perd ses pouvoirs spéciaux et devient donc un Homme araignée ordinaire. Après chaque alarme des policiers (sifflet) on inverse les rôles. Il est important de faire une rotation des rôles afin que chacun développe les habiletés que comprend chacun des rôles.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : Environnement et consommation
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** √ **Grille d'observation** ☐ **Autre :** _____
Critères d'évaluation : Comportement en conformité avec les règles éthiques Participation active à l'élaboration du plan d'action
Moyen d'action : Activité de duel
Matériel : Fusitube (6), Forme géométrique en mousse (3), Matelas (2), Ballons suisses (2), Cônes (20), Ballons mousses (8), Dossards (8), Poches de sable (20).

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma

Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe de 34 élèves : 17 Hommes araignées divisés en deux groupes égaux qui prennent chacun leur côté de terrain. Huit d'entre eux ont des dossards, leur permettant de se promener partout sur le terrain. 17 Vénoms qui partent de leur base et doivent faire un aller retour dans la ville.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation vis-à-vis le film spider man.
- Faire des liens avec les jeux de traverse.
- Expliquer les règles du jeu et respect de celles-ci.
- Explication de l'activité à réaliser.

L'action en gymnase : Réalisation

- Déroulement des situations d'applications.
- Questionnement sur le bon fonctionnement de l'activité.

L'action en gymnase : Intégration - Retour sur l'activité. - Vérification de l'appréciation. - Questionnement sur les stratégies adoptées.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** Jeu de traverse en groupe de 4, afin de se familiariser avec le parcours, sans toutefois se faire toucher par les ballons.
Description de la situation d'application no 2 : Jeu de traverse en groupe de 4. Formation de 2 équipes de 2 élèves se tenant par la main pour favoriser la communication avec ses coéquipiers.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Participation active à l'élaboration de plans d'actions permettant de toucher l'adversaire ou d'éviter de ce faire toucher.
Moyen d'évaluation : Course dans un parcours à obstacles.
Analyse réflexive : problèmes Incapacité de traverser le parcours et de revenir avec un diamant. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Davantage sous forme de ballon chasseur que sous forme de traverse.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** Jeu de traverse en groupe de 4. Déplacement à quatre pattes sans se faire toucher par les ballons.
Description de la situation d'application no 4 : Jeu de traverse en groupe de 4. Déplacement à quatre pattes sans se faire toucher par les ballons. Cette fois-ci les Vénoms peuvent toucher les Hommes araignées afin de les empoisonner.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Application des stratégies élaborées. Coordonner ses mouvements dans les déplacements.
Moyen d'évaluation : Être à l'écoute des stratégies planifiées par les autres élèves.
Analyse réflexive : problèmes Incapacité de traverser la ville sans se faire toucher par les toiles d'araignées. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Augmenter le nombre d'obstacles et diminuer le nombre de ballon.

Deuxième année

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Guillaume Héroux et Nicolas St-Louis

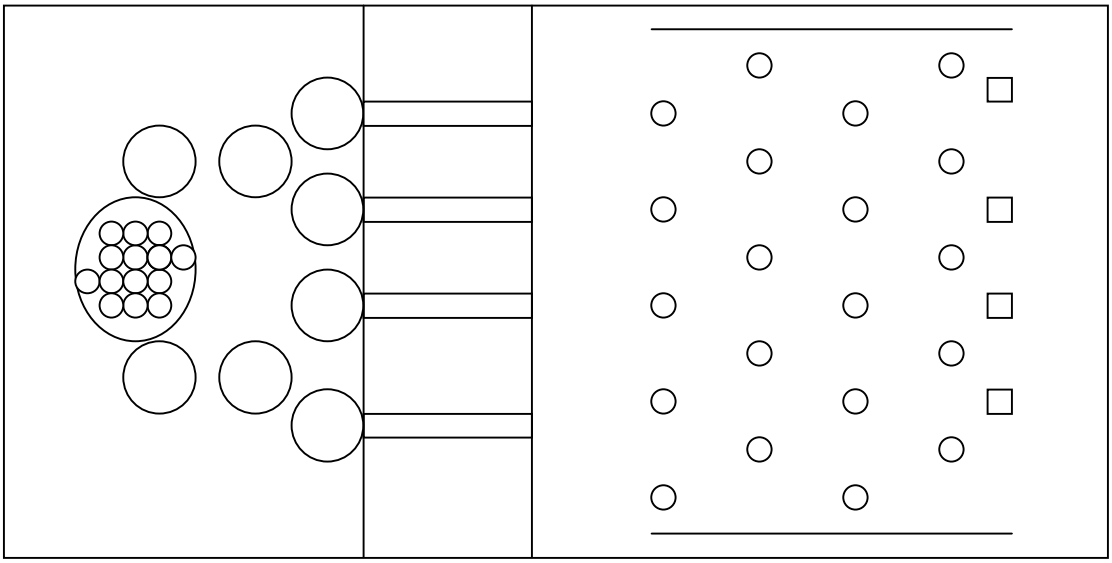
Niveau : **2e ANNÉE, COOPÉRATIF** **Durée (nb de périodes) :** 5x50min=250 min

Nom de la tâche complexe : La traverse des grenouilles
Description de la tâche complexe : Le groupe sera séparé en quatre équipes de grenouilles. Les équipes vont être identifiées à l'aide de dossards. Chacune des équipes colorées sera placée derrière la ligne limitant le marais. Les élèves vont, deux à deux et attaché par les pieds, traverser le marais à l'aide de deux baladeuses. Ils peuvent choisir le chemin qui leur semble le plus pratique (ils doivent contourner les cônes). Tout au long de cette épreuve, ils ne doivent pas se lâcher. Arriver à la traverse de la rivière ils effectueront l'épreuve en marchant sur les bancs suédois ensemble (ils ne doivent pas tomber). Dès qu'ils auront passé la rivière, les nénuphars les attendront, c'est la dernière étape pour la quête de leurs nourritures. Ils devront sauter ensemble d'un cerceau à l'autre pour atteindre leur but (les sacs de sable représenteront la nourriture). Ils devront ramener un sac de sable chacun pour combler leurs manques de nourritures. Dès qu'ils auront pris leurs festins, ils devront refaire le trajet pour revenir à la maison. À l'arrivée, un autre groupe de 2 se verra confier la tâche de faire la traverse des grenouilles. Pour les deux camarades qui ont terminé, simplement placer leurs sacs de sable en lieu sûr (petit bac**).**
Compétences transversales : D'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir de façon harmonieuse (deuxième années primaire)
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐ **Autre :** _____
Critères d'évaluation
Moyen d'action : Activité de coopération
Matériel : 4 caisses, 30 sacs de sable, 4 bancs suédois, 8 cerceaux, 8 baladeuses, 20 cônes, 5 tapis bleus, 16 foulards.

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma

Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe de 32 élèves, il y aura 4 groupes de 8, formant ainsi, 4 vagues de 2 élèves dans chaque groupe. Tous les groupes sont placés derrière les caisses.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

→ Mise en situation par rapport à ce que représente une grenouille.

→ Lien avec l'alimentation.

→ Lien avec diverses courses à relais.

→ Lien sur des stratégies de mise en œuvre d'ordre coopératif.

→ Explication de l'éthique reliée à l'activité de coopération.

→ Explication de l'activité.

L'action en gymnase : Réalisation

→Initiation à l'activité.

→S'assurer de la compréhension et du déroulement de chaque étape du jeu.

→S'assurer que

→Retour sur les stratégies utilisées entre partenaires, (les bonnes, moins bonnes…).

L'action en gymnase : Intégration → L'utilité d'une telle activité, les points forts, les points faibles, transfert de cette activité sur des actions au quotidien…
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** Sur un circuit établit, les élèves développent leurs habiletés de motricités et de communications. Ils doivent s'exercer deux par deux, avec l'aide de deux baladeuses, dans un parcours. C'est une adaptation avec son partenaire pour développer des méthodes efficaces de déplacements reliés à la tâche.
Description de la situation d'application no 2 : Les deux élèves qui coopèrent ensemble deviennent attachés par une jambe de l'un et l'autre donc, ils doivent être côte à côte. (ex : pour un, jambe droite et l'autre jambe gauche).
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Niveau d'implication dans l'exploitation des stratégies de déplacements entre les deux partenaires afin de réussir la tâche.
Moyen d'évaluation :
Analyse réflexive : problèmes Manque de baladeuses pour tous les élèves **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Procéder par vague avec les élèves afin d'avoir un nombre suffisant de baladeuses.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** Dans le parcours, ajout de la traverse sur un banc suédois. Les élèves devront se levé des baladeuses et traverser, avec l'aide des bancs, la rivière pour aller de l'autre côté, toucher à un cône et ensuite retourner par le même chemin pour reprendre les baladeuses jusqu'à la maison. Par mesure de sécurité et pour donner l'effet de rivières, 5 tapis bleus seront placés entre chaque banc et à l'extrémité supérieure et inférieure.
Description de la situation d'application no 4 : Ajout de la section du marais. Placer 20 cônes de manière quadrillés, afin de créer un effet de croisement entre les cônes. Les élèves devront passer par le chemin qui leur semble le plus bénéfique afin d'aller traverser la rivière (banc suédois). Ils ne doivent en aucun cas toucher ou déplacer un cône.

Critère de réussite (tâches spécifiques) : Synchronisation dans leur mouvement afin de garder la maîtrise des baladeuses et travailler dans la même direction. Mise en œuvre d'un plan coopératif avec son partenaire.
Moyen d'évaluation :
Analyse réflexive : problèmes L'épreuve avec les cônes est complexe. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Initier un parcours préétabli obligeant l'élève et son partenaire à prendre un seul chemin.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 5 :** La section des nénuphars exige de placer 8 cerceaux dont 1 devant chaque option de sortie de la traverse. Par la suite, le cerceau 5 sera placé entre les 2 cerceaux de gauche et le 6 sera placé entre les 2 de droites. Le 7 et le 8 seront, quant à eux, placés de chaque côté de l'objectif. Les élèves auront à sauter ensemble d'un cerceau à un autre, depuis la sortie de la traverse, pour atteindre l'objectif ils ne peuvent sauter à côté d'un cerceau.
Description de la situation d'application no 6 : La nourriture va être ajoutée à l'épreuve des grenouilles. Au lieu d'aller simplement toucher à un cône, les élèves devront rapporter chacun un sac de sable pour se nourrir. Ils seront placés entre les cerceaux 7 et 8 dans la section des nénuphars. Tous doivent partir de leurs points de départ respectifs et atteindre la section de la nourriture tout en rapportant un sac de sable. S'il échappe leur repas, ils pourront le reprendre.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Élaboration d'une communication adéquate avec son partenaire pour synchroniser les mouvements au bon moment et analyser les options de déplacements.
Moyen d'évaluation :
Analyse réflexive : problèmes Le nombre de cerceaux n'est pas suffisant, compte tenu du trajet des grenouilles. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Augmenter le nombre de cerceaux au sol pour augmenter la fluidité dans cette section.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Marie-Eve Ricard, Alizée Bourgeois-L. et Magalie Girard

Niveau et moyen d'action : **2e ANNÉE, COOPÉRATIF** **Durée (nb de périodes) :** 5 périodes minimum

Nom de la tâche complexe : Les planètes en orbite

Description de la tâche complexe :

Le gymnase est séparé en deux terrains égaux, sur la longueur. Chaque terrain comprend deux physitubes placés à chaque extrémité.

Les élèves sont divisés en deux équipes d'environ 10 astronautes.

Chaque équipe doit suivre un trajet, une course à obstacle, pour aller porter, le plus rapidement possible, le nombre de ballons qu'ils ont dans le physitube de départ. Ils doivent passer par trois étapes avant d'arriver au physitube où ils doivent déposer leurs ballons.

Tout d'abord, ils doivent contourner des cônes en driblant avec un ballon de basket-ball et ce, attachés deux par deux. Une fois passés les cônes, ils arrivent à une baladeuse où se trouvent trois de leurs coéquipiers. Ils doivent leur donner le ballon apporté pour qu'eux s'installent en mode promenade pour continuer le parcours. Par baladeuse, ils doivent être au moins deux ou trois et ils ont droit à un ballon chacun, donc à eux de trouver des stratégies pour que ça soit rapide et qu'ils puissent en transporter le plus possible sans les échapper. Une fois rendus à l'autre étape, ils remettent les ballons aux coéquipiers de l'étape suivante. Ceux-ci doivent placés les ballons sur un tapis. Ils doivent transporter le tapis dans les airs avec les ballons sans les échapper. De plus, ils ne peuvent toucher aux ballons avec leurs mains lorsqu'ils se promènent. Les astronautes doivent franchir deux obstacles et ensuite déposer les ballons, toujours sans les échapper, dans les physitube au bout du trajet. Ils répètent ce trajet temps et aussi longtemps qu'il reste des ballons dans le physitube de départ. Le but est de le vider avant que l'autre équipe y arrive. S'ils échappent les ballons, ils doivent recommencer au début de l'étape.

Petite mention : Lorsque les élèves attribués à une étape ont terminé celle-ci, ils doivent retourner par les côtés pour que tout soit sécuritaire.

Compétences transversales :

Compétence d'ordre personnel et social, compétence de l'ordre de la communication

Domaines généraux de formation :

Orientation et entreprenariat et vivre-ensemble et citoyenneté

Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans divers contextes de pratiques d'activités physiques

Instruments d'évaluation :

Questionnement ☐ **Observation par les pairs** ☒ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐

Autre : _____

Critères d'évaluation :

1. Communication verbale ou gestuelle adaptée à la situation

- Quand vous leviez le tapis bleu, est-ce que vous aviez un signal pour le lever tous en même temps?
- Lors de la première étape, as-tu parlé à ton compagnon pour savoir de quel côté vous commenciez le parcours?
- Gardais-tu un contact visuel ou verbal avec la personne qui te donnait le ballon ou à qui tu donnais le tien?

2. Comportement en conformité avec les règles d'éthique

- Lorsque tu as échappé un ballon, as-tu recommencé au début de l'étape?
- Sur les baladeuses, as-tu transporté un seul ballon par personne?
- Tenais-tu toujours le foulard de ton compagnon astronaute?

Moyen d'action : Activité coopérative

Matériel pour la tâche complexe : ballons (20), cônes (8), petit tapis bleu (2), gros tapis bleu de gymnastique (2), bancs (6), dossards (20), fusiformes (4), des baladeuses (2), foulards (2), stéréo et CD.

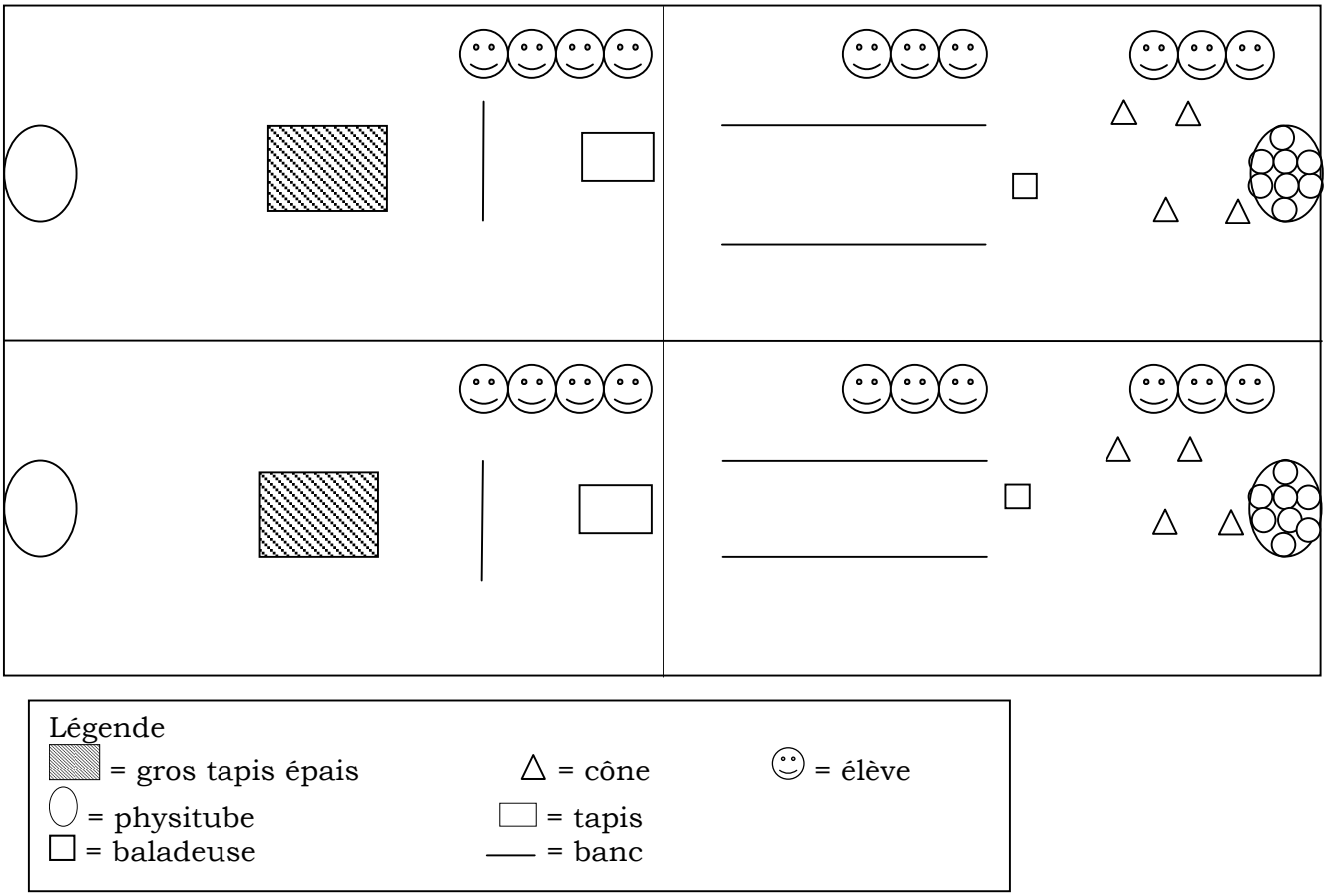
Matériel pour les situations d'application : ballons (12), cônes (6), baladeuses (8), fusiformes (4), cerceaux (4), serviettes (8) et foulards (20).

Organisation du matériel (disposition) :

La classe sera divisée en deux par la ligne centrale, sur la longueur. À chaque bout de gymnase, il y aura un physitube pour chaque terrain, donc pour un total de quatre. Il y aura quatre cônes placés en diagonale au début pour former un circuit à obstacle. Ensuite, il y aura des baladeuses après les cônes et deux bancs serviront à délimiter le terrain. De plus, il y aura un petit tapis suivi d'un banc placé verticalement. Plus loin, il y aura un gros tapis de gymnastique qui servira d'obstacle.

Organisation des élèves (disposition) : Trois élèves au départ, trois à l'étape des baladeuses et quatre au petit tapis bleu.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation sur les planètes (planètes existantes…)
- Lien avec la course à relais
- Expliquer l'importance de développer une stratégie en équipe
- Expliquer l'activité avec un croquis sur le tableau
- Les règles (et l'importance de l'honnêteté)
- Période de questions

L'action en gymnase : Réalisation

- Échauffement des astronautes avant d'aller sauver les planètes
- Donner un exemple avec le matériel
- Expérimentation de l'activité

L'action en gymnase : Intégration

- Discussion sur les stratégies, ce qui a bien fonctionné
- Les problèmes rencontrés
- Les solutions trouvées
- Les points à améliorer
- Ce qu'ils ont appris lors du cours

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Apprentissage du drible avec déplacement à l'intérieur d'une allée délimité par des cônes.

Les élèves devront faire une passe à leurs compagnons lorsqu'ils recevront un ballon.

Dès que l'élève est en possession d'un ballon, il doit s'immobiliser.

Description de la situation d'application no 2 :

Apprentissage des stratégies et de la communication.

Les élèves doivent former des équipes de deux et doivent amener un ballon dans le physitube en se déplaçant sur une baladeuse. Un élève est assis sur la baladeuse et son compagnon doit le pousser jusqu'au physitube. Ils ont chacun le droit d'apporter un ballon. Les élèves doivent se toucher et ils ne peuvent pas échapper le ballon. Donc, ils doivent user de stratégies.

Le retour se fait par les côtés et les rôles sont ensuite inversés.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

- Communiquer clairement, avec son compagnon, pour bien effectuer la tâche spécifique
- Réussir à communiquer pour prendre le moins de temps possible pour déposer les ballons dans le physitube à l'autre bout du gymnase
- Parler à son compagnon afin de ne pas échapper le ballon

Moyen d'évaluation :

- La perte de ballons
- La réception de ballons

Analyse réflexive : problèmes

Les jeunes ne parlent pas et ils échappent sans cesse les ballons, ce qui leur fait perdre du temps.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Établir une stratégie de communication soit par l'oral ou gestuelle.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 :

Les élèves forment des équipes de 2 (et 1 équipe de 3 si le nombre d'élèves est impair). La première fois qu'ils traversent le parcours, les élèves tiennent un foulard qui les attache ensemble. Le parcours est constitué de cerceaux, des cônes à éviter et un épais tapis à traverser. La seconde fois, les membres de l'équipe sont toujours attachés ensemble, mais cette fois, un des membres a les yeux bandés. L'autre coéquipier doit le diriger dans le parcours en lui indiquant le chemin à prendre et la façon d'éviter les obstacles.

Description de la situation d'application no 4 :

Le groupe est divisé en équipe de 4 élèves. Chaque équipe a deux serviettes et un ballon. Les élèves doivent traverser le gymnase pour amener le ballon dans le physitube situé à l'autre extrémité sans que le ballon tombe au sol. Pour ce faire, les élèves doivent se faire des passes grâce aux serviettes tenues par les extrémités. Si le ballon touche le sol, les élèves retournent au début et recommencent. Ensuite, on refait l'exercice en apportant des modifications. Tout d'abord, on fait des courses en opposant les différentes équipes afin de forcer les équipes à accélérer le rythme. Par la suite, au lieu de tenir les serviettes à la hauteur des hanches, les élèves tiennent leur serviette au bout de leurs bras, ce qui leurs enlèvent le contact visuel direct avec le ballon. La difficulté est donc augmentée.

Critère de réussite (tâches spécifiques) : • Communiquer clairement, avec son compagnon, pour bien effectuer la tâche spécifique • Réussir à communiquer pour que la personne avec les yeux bandée puisse suivre le parcours • Parler aux autres afin de ne pas échapper le ballon
Moyen d'évaluation : • Course dans un parcours à obstacles (situation d'application 3) • Manipulation de ballons avec des serviettes (situation d'application 4)
Analyse réflexive : problèmes • Groupe à nombre impair **Analyse réflexive : hypothèses d'action** • Faire une équipe de 3 et attacher 3 élèves ensemble plutôt que 2. (situation d'application 3) • Faire une équipe de 3 avec une rotation (situation d'application 4)

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Martin Dubois et Jean-François Bédard

Niveau : **2e ANNÉE, DUEL** **Durée (nb de périodes) :** 50 minutes

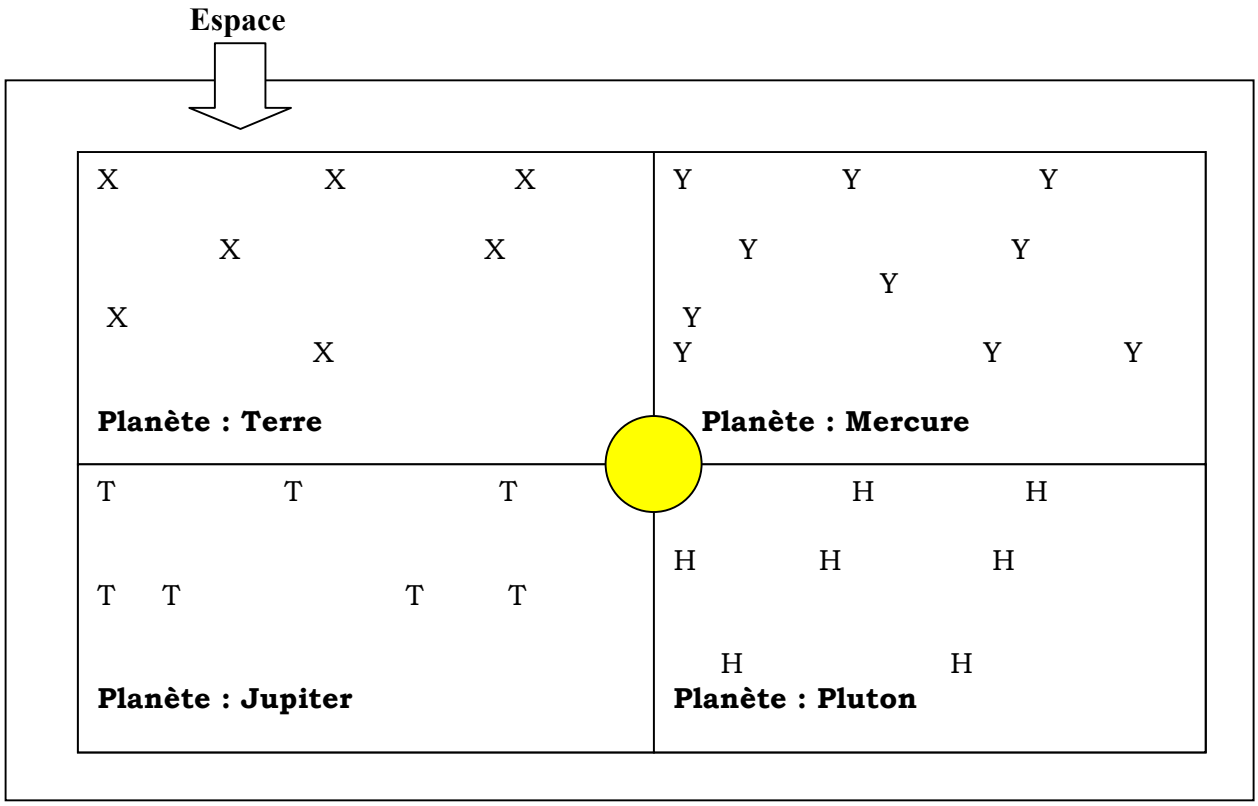
Nom de la tâche complexe : La conquête de l`espace
Description de la tâche complexe : La classe se divise en 4 équipes (planètes) qui forment l'univers. Il y a 4 planètes; Pluton, la Terre, Mercure et Jupiter. Les extraterrestres se promènent sur leur planète en lançant des météorites sur les planètes adverses. Ils doivent réussir à conquérir toutes les planètes pour pouvoir dominer l`espace. Pour y arriver, les extraterrestres doivent lancer des météorites sur les extraterrestres adverses. Lorsqu'un extraterrestre est touché, il s`en va dans l`espace pour essayer de revenir dans sa planète en essayant de lancer des météorites de l`espace pour toucher un extraterrestre sur une planète adverse. Lorsque le dernier extraterrestre est éliminé de sa planète, il doit aller dans l`espace, mais la planète peut être conquis par la planète qui a éliminé ce dernier. Les extraterrestres qui veulent aller sur leur planète conquise doivent passer par le soleil. Quand ils sont sur le soleil, ils ne peuvent se faire éliminer, mais ils ne doivent pas rester plus de 5 secondes. Un extraterrestre ne peut avoir une météorite avec lui quand il passe sur le soleil, car elle se désagrège en approchant du soleil. Les extraterrestres doivent conquirent toutes les planètes. La partie se termine lorsqu`une planète réussi à conquérir l`univers.
Compétences transversales : D`ordre personnel et social, car les extraterrestres sur la planète doivent travailler en équipe et coopérer pour pouvoir conquérir l`univers.
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté, car les élèves se rendent compte qu`ils ne sont peut-être pas seul dans l`univers, ainsi ils développent une ouverture sur le monde.
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs X** **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐ **Autre :** _____

Critères d'évaluation : - Le respect des règles éthiques : - respect des limites du terrain - respect des règles - respect des autres - La communication verbale et gestuelle adapté à la situation :- Avoir un bon langage - Se faire comprendre par son équipe - Être réceptif aux autres
Moyen d'action : Nous allons passer une évaluation par les pairs après le cours aux élèves pour savoir qu`elle a été le comportement des élèves durant le cours et pour qu`ils développent leur jugement critique. De plus, cette méthode nous permet de s'assurer une bonne évaluation des élèves. Ceux-ci sont très honnêtes entre eux et n'hésiteront pas à dire la vérité sur ce qui s'est vraiment passé durant l`activité. Il serait difficile pour un enseignant de voir à cette évaluation par lui-même étant donné la grosseur du groupe et la complexité de la tâche.
Matériel : • 50 cônes • 8 ballons • 4 couleurs de dossard différents.

Organisation du matériel (disposition) : Nous allons placer les cônes pour divisé le gymnase en quatre et ainsi former 4 planètes. Ensuite nous allons disperser les 8 ballons dans les planètes équitablement au début de la partie (voir le schéma).

Organisation des élèves (disposition) : Nous allons faire les équipes pour que sa soit équitable et moins long. Ensuite chaque équipe se dirigera dans sa planète.

Schéma :



X, Y, T, H= Extraterrestre

Cercle jaune=soleil (Doit passer par là pour aller conquérir la nouvelle planète)

L'action en gymnase : Préambule

Au début du cours, nous allons expliquer qu'il y a d`autre planète et qu'il existe un système planétaire dans l`univers. Nous allons demander si les élèves croient aux extraterrestres. Ils vont prendre conscience qu`ils ne sont peut-être pas seul dans ce vaste univers. Ensuite, nous allons parler des alliances que les planètes peuvent faire ensemble. Ils peuvent aussi briser ces alliances. Ils doivent réfléchir à leur stratégie. Ensuite, nous allons leur glisser un mot sur le respect des règles et quand ils vont se faire toucher, ils doivent aller dans l`espace. Par la suite, nous allons expliquer l`activité du cours à laquelle les élèves participeront. Dernièrement, ils devront évaluer leurs coéquipiers de classe à la fin de l`activité.

L'action en gymnase : Réalisation

Après la première partie, nous allons regarder si tout le monde comprennent les règles. Si ce n`est pas le cas, nous allons réexpliquer celles-ci. Quand ils vont avoir compris les règles, nous allons leur glisser un mot sur quelques stratégies possibles. Lors des cocus, nous allons rester proche d`une équipe pour savoir s`ils le font correctement, sinon nous allons les corriger. S`il a des élèves qui font des reproches envers des élèves, nous allons corriger la situation. Nous allons leur dire que la communication est très importante durant la partie.

L'action en gymnase : Intégration :

Nous allons leur demander après le cours de faire des petites recherches sur le système planétaire pour qu`ils nous mettent en ordre les 4 planètes que nous leur avons parlé. Cette méthode nous permet d'intégrer les TIC (technologies, informations et communication). Les élèves vont développer quelques nouveaux mouvements, comme le lancer précis vs lancer puissant, pensé avant de lancer le ballon, penser à des stratégies et les respecter. Si les élèves ont de la difficulté avec certains règlements, nous devons les modifier. Nous allons leur dire le feedback positif, ainsi que le feedback constructif.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Pour la première situation, nous allons leur faire faire la guerre entre seulement 2 planètes pour leur faire comprendre le principe. Ils devront éliminer tout les extraterrestres de l`autre planète pour gagner en lançant un météorite sur celui-ci.

Description de la situation d'application no 2 : Ensuite, nous allons leur faire faire encore la guerre entre deux planètes, mais nous allons rajouter le concept de l`espace. Ceux qui vont se faire éliminer iront dans l`espace, mais sans pouvoir revenir dans leur planète.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Coordonné ses actions spatio-temporel. Implication de l'élève dans l'équipe.
Moyen d'évaluation : Rétroaction de ses actions et de son implication par l'évaluation par les pairs après l'activité. Pendant l'activité, les élèves sont emmenés a avoir un regard critique.
Analyse réflexive : problèmes Mauvaise séparation des équipes Difficulté d'apprentissage des règlements **Analyse réflexive : hypothèses d'action** L'enseignant fait les équipes équitablement afin que toutes les équipes aspirent à gagner Intervention direct auprès des élèves. Explication des difficultés par rapport au règlements et période de question permettant de la compréhension de l'activité.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** Ensuite, nous allons diviser le groupe en 4 planètes. La guerre se déroulera avec 4 planètes et les règles resteront encore les mêmes.
Description de la situation d'application no 4 : La guerre se déroulera encore avec 4 planètes, mais nous allons rajouter le fait que les extraterrestres qui se retrouvent dans l`espace pourront revenir sur leur planète en éliminant un autre extraterrestre sur une autre planète que la leur.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Développer de stratégies d`équipes et adaptation de celles-ci durant l`activité.
Moyen d'évaluation : Interactions entre les membres de l`équipe. Ainsi, l`évaluation par les pairs nous aidera dans cette évaluation.

Analyse réflexive : problèmes
Sécurité des élèves
Problème de comportement
Analyse réflexive : hypothèses d'action
Équipements adéquats durant l`activité physique
Pénaliser la mauvaise conduite

Troisième année

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Joanie Chrétien, Kathy Desrochers et Nancy Dumont

Niveau : **3e ANNÉE, COLLECTIF** **Durée (nb de périodes) :** 4 périodes de 45 minutes à 1 heure

Nom de la tâche complexe : La ruche en folie

Description de la tâche complexe : La classe est divisée en 2 équipes d'environ 18 élèves chacune, une équipe d'ours et une équipe d'abeilles.

Au départ, les ours sont dans leur zone (au centre) et les abeilles sont séparées en deux groupes dans chacune des leurs deux zones, situées de chaque côté de la zone des ours.

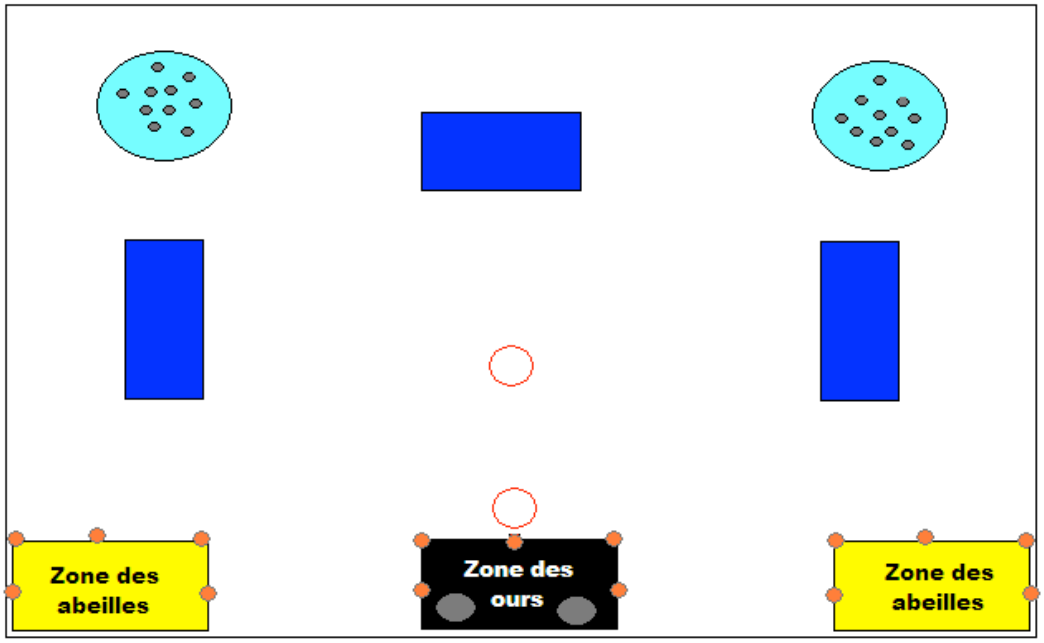
Au signal donné, les abeilles protectrices (noires) doivent aller protéger leurs ruches (les ballons) qui sont dans les minis piscines au fond du gymnase. Il ne doit y avoir que 3 abeilles protectrices par bac de ruches. Les ours, eux, doivent courir vers les ruches afin de les voler. Les autres abeilles (jaunes) doivent se disperser sur le terrain, afin d'empêcher les ours de voler les ruches.

Le rôle des abeilles est d'empêcher que les ours volent tout leur miel. Pour ce faire, les abeilles ont le droit de toucher les ours qui sont en possession d'une ruche. Lorsque l'ours est touché, celui-ci doit aller reporter la ruche à l'endroit où il l'a prise. Les abeilles peuvent aussi intercepter les passes des ours. À ce moment, les abeilles doivent rapporter la ruche dans un des bacs.

Lorsqu'un ours réussi à dérober une ruche, celui-ci doit se rendre dans le cerceau du lanceur ou faire une passe à un autre ours qui se trouve déjà dans ce cerceau, et ce, sans se faire toucher par les abeilles. Pendant ce temps, un autre ours doit se présenter dans le cerceau du frappeur, pour que le vol de la ruche continu. Les ours ne peuvent se faire toucher par les abeilles lorsqu'ils sont à l'intérieur des cerceaux. À ce moment, l'ours lanceur doit lancer la ruche à l'ours qui est dans le cerceau du frappeur. Ce dernier doit frapper, avec son pied, la ruche vers un de ses coéquipiers. L'ours qui attrape la ruche doit se rendre dans un lac (tapis) ou à un autre ours se trouvant déjà dans le lac, où il est à l'abri des abeilles. Il ne peut y avoir qu'un ours par lac. La ruche doit alors franchir les trois lacs pour se rendre dans un fusitube, dans la zone des ours. Il y a donc, à ce moment, un point accumulé.

Activité synthétisée pour le Bacc : Le temps total d'une partie est de 14 minutes. 7 minutes pour chaque équipe.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social (expliquer le lien à l'oral)
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans divers contextes d'activité physique.
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☑ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐ **Autre :** _____
Critères d'évaluation : - Communication verbale ou gestuelle adaptée à la situation. - Exécution d'actions ajustées à la situation.
Moyen d'action : Activité collective
Matériel : 15 cônes, 15 ballons, 6 tapis bleus, 4 cerceaux, 2 mini piscines, 6 dossards noirs et 20 dossards de chaque couleur : jaunes, et verts.
Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma
Organisation des élèves (disposition) : Le groupe de 36 élèves est divisé en 2 équipes de 18 joueurs (1 d'ours et 1 d'abeilles). Au départ, tous les abeilles et les ours se trouvent dans leurs zones respectives. Dans l'équipe des abeilles, 6 abeilles auront pour rôle de protéger les bacs à ruches (3 par bacs). Ce sont les abeilles protectrices (noires). Les autres abeilles (jaunes) se disperseront stratégiquement dans tout le gymnase. Les ours devront trouver des manières de voler les ruches des abeilles.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule (avant)

- Mise en situation : 1. Petite histoire en rapport avec des ours et des abeilles.
  2. Questionnement sur les ours et les abeilles.
- Explications de la tâche complexe.
- Liens avec le jeu de baseball.
- Questionnement sur la disposition des joueurs.
- Stratégies collectives (communication) et individuelles (abeille qui poursuit ou l'ours qui court).
- Explications du déroulement des ateliers (4 ateliers).
- Présentation de la grille d'évaluation par les pairs.

L'action en gymnase : Réalisation (pendant)

- Expérimentation des 4 situations d'application.
- Liens des situations d'application avec la tâche complexe.
- Veiller à la sécurité et superviser le déroulement des ateliers.
- Retour sur les stratégies utilisées.
- Exécution de la tâche complexe sous forme de mini tournoi.

L'action en gymnase : Intégration (après)

- Retour sur la tâche complexe sous forme de discussion et d'interventions volontaires des élèves : 1. appréciation des élèves
  2. stratégies ; bonnes ou mauvaises
  3. difficultés rencontrées
- Évaluation par ses pairs. (ne s'applique pas dans le Bacc)

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Jeu de poursuite sans possibilité de « libération ».

2 équipes : 2 poursuiveurs par équipe.

<u>But :</u> Toucher tous les joueurs de l'autre équipe. Temps alloué : 3 périodes de 5 minutes maximum.

Il doit y avoir une rotation dans chaque équipe des poursuiveurs.

Une feuille de route sera affichée pour que chacun connaisse le nombre de fois qu'ils ont été poursuiveur afin que tout le monde ait la chance de le faire.

<u>Activité synthétisée pour le Bacc :</u> 5 minutes en tout. Pas de changement de poursuiveurs. Il n'y aura pas non plus de feuille de route pour connaître qui a été poursuiveur ou non.

Description de la situation d'application no 2 :

Jeu de poursuite avec possibilité de « libération ».

2 équipes : 2 poursuiveurs par équipe

Possibilité de se faire délivrer lorsque touché.

Aller sur un tapis bleu (1 personne par tapis), un coéquipier peut venir « plonger » et vous libérer.

Temps alloué : 3 périodes de 10 minutes avec changement de poursuiveurs.

Activité synthétisée pour le Bacc : 5 minutes, une seule période, sans changement de poursuiveurs.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

Application des stratégies collectives et individuelles permettant d'éviter l'adversaire ou de le toucher.

Moyen d'évaluation :

Jeu de poursuite dans un emplacement délimité.

Analyse réflexive : problèmes

Tapis non adaptés, pas sécuritaires pour la glissade.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Changer la manière de libérer ses pairs. Passer du comportement de toucher son coéquipier pour le délivrer à un second moyen qui est de passer sous ses jambes.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 :

Jeu de poursuite avec possibilité de délivrance.

2 équipes : un poursuiveur

Une zone de libération par équipe : 4 cerceaux par zone

2 cerceaux avec 1 ballon chacun.

La première personne touchée va à l'intérieur du cerceau où se trouve le ballon. Lorsqu'une deuxième personne est touchée dans la même équipe, elle court à l'intérieur du second cerceau en face du premier. Elle reçoit le ballon du premier coéquipier touché, lui relance afin que ce dernier le frappe avec le pied. Le frappeur est, par la suite, libéré. Le lanceur va donc prendre la place du frappeur et attend qu'un troisième coéquipier touché vienne lui lancer le ballon. Le jeu devient alors cyclique.

Temps alloué : 2 périodes de 15 minutes : changement de poursuiveurs

Activité synthétisée pour le Bacc : 5 minutes, sans changement de poursuiveurs

Description de la situation d'application no 4 :

Mini « touch –football »

2 équipes : un ballon

Début : le ballon est au centre et les 2 équipes à chaque extrémité du terrain. La première équipe qui attrape le ballon a pour but d'apporter le ballon dans la zone adverse. La personne qui a le ballon peut se faire toucher. Il est donc important de faire des passes à ses coéquipiers pour déjouer l'autre équipe.

Lorsque le ballon est dans la zone adverse (but) : retour du ballon au centre et des équipes de chaque côté.

Lorsque le joueur avec le ballon en main se fait toucher : retour du ballon au centre.

Temps alloué : 15 minutes

Activité synthétisée pour le Bacc : 5 minutes seulement.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

Coordonner ses actions motrices dans le temps et dans l'espace.

Moyen d'évaluation :

Retour constructif sur les difficultés rencontrées lors de l'exécution des deux activités.

Analyse réflexive : problèmes

Espace restreint pour l'activité

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Nous pouvons amener les élèves à jouer à l'extérieur pendant l'été.

Il y a possibilité de diviser le groupe en 4 équipes : 2 qui s'adonnent à l'activité et 2 qui observent.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Noms: Mélanie Martin et Geneviève Lemelin

Niveau : **3e ANNÉE, COLLECTIF** **Durée (nb de périodes) :** **5 X 30 = 150**

Nom de la tâche complexe : **Les bandits attaquent !**
Description de la tâche complexe : Le groupe est divisé en 2 équipes (les polices et les bandits). Plusieurs maisons sont délimitées par des cônes sur le territoire et sont protégées par une police. Les polices restantes ont le rôle de police fantôme (tag) et ils doivent empêcher les bandits de se rendre aux maisons (9) en leur enlevant leur foulard. Les bandits se trouvent à la ligne de départ (identifié sur le schéma). Les bandits doivent donc se rendre à une maison libre sans se faire enlever leur foulard. Une fois la maison atteinte, le bandit est en «duel» contre la police surveillant la maison. Celui qui enlève le foulard de l'autre gagne la possession de la maison. Si le bandit perd, il doit retourner à la ligne de départ et retenter sa chance. Quant au policier vainqueur, il a encore le mandat de protéger la maison. Par contre, si c'est le bandit qui enlève le foulard le premier, la maison appartient aux bandits (les cônes seront alors couchés) et il retourne à la ligne de départ pour attaquer une nouvelle maison. Une fois la maison conquise par les bandits, la police devient une police fantôme (tag). Chaque partie a une durée de 6 minutes ou elle prend fin lorsque toutes les maisons ont été envahies. L'équipe gagnante est celle qui possède le plus de maison. À la fin d'une partie, les rôles sont inversés. Dans l'équipe des polices, une rotation doit être effectuée entre les polices fantômes et les polices surveillant une maison.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social et Méthodologique
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation X** **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : Respect des règles du jeu Participation active à l'activité
Moyen d'action : Activité collective

Matériel : 36 cônes, 40 foulards, 20 dossards

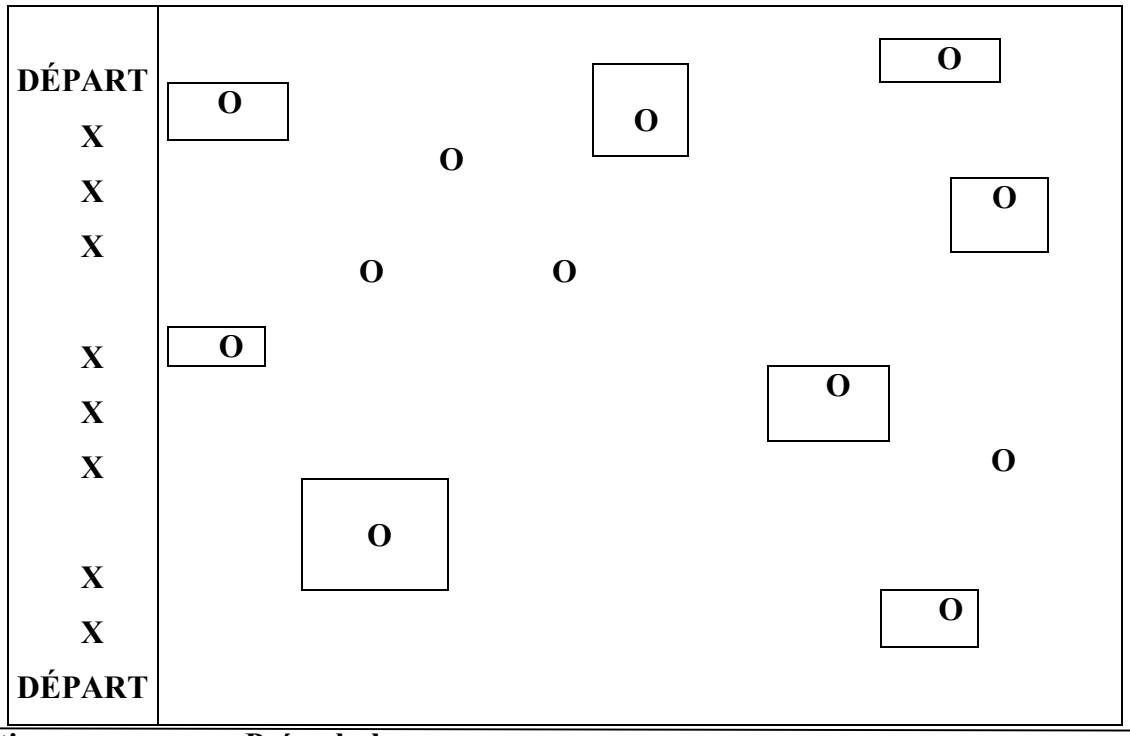
Organisation du matériel (disposition) : Des cônes délimitent les 9 maisons (4 cônes par maison) dispersées un peu partout dans le gymnase. Chaque élève à un foulard attaché après son pantalon.

Organisation des élèves (disposition) : Les bandits se trouvent à la ligne de départ. On retrouve une police par maison et les autres sont des polices fantôme. Les polices fantômes doivent, au départ, toucher à une maison (afin d'éviter un contingentement à la ligne de départ). Par la suite, ils se déplacent stratégiquement sur le territoire.

Schéma :

X : bandits

O : polices



L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation par questionnement sur le rôle d'un bandit et d'une police
- Lien avec le jeu de traverse
- Lien sur les stratégies possibles
- Rappel des règles éthiques à suivre lors de jeux collectifs
- Explication de l'activité

L'action en gymnase : Réalisation • Mise en pratique de l'activité • Vérification de l'organisation des installations • Vérification de la compréhension des jeunes • S'il y a lieu, soulever les stratégies remarquées chez les élèves
L'action en gymnase : Intégration • Questionnement sur les tactiques de jeu • Réinvestissement des stratégies développées • Discussion sur les difficultés rencontrées et les tactiques exploitées
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** <u>Jeu de traverse couleur</u> Ce jeu permet aux élèves de se déplacer d'un point de départ au point voulu sans se faire toucher.
Description de la situation d'application no 2 : <u>Jeu de tag, avec foulard</u> Ce jeu permet aux élèves de se sensibiliser à la protection de son foulard afin de ne pas se le faire enlever.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Développer un comportement afin de poursuivre ou de déjouer un adversaire
Moyen d'évaluation : Course dans un territoire avec un ou plusieurs poursuiveurs.
Analyse réflexive : problèmes Le niveau de difficulté est plus élevé pour le ou les poursuiveurs que pour les personnes qui déjouent. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Commencer avec plus de poursuiveurs.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** <u>Les mêmes numéros qui s'affrontent</u> Le groupe est divisé en 6 équipes. Chaque joueur possède un numéro de 1 à 5. Un numéro est nommé et les élèves correspondant doivent tous s'affronter dans le territoire délimité.

Description de la situation d'application no 4 : <u>Zone 4</u> Le gymnase est divisé en 4 parties parallèles. Les élèves sont également divisés en 4 groupes. Les 4 groupes débutent à la zone 2. Tous ont un foulard, qu'ils tentent de garder, et ils essayeront d'enlever celui des joueurs des autres équipes. Lorsqu'une personne se fait enlever son foulard, elle doit aller à la zone inférieure et tenter d'atteindre la zone supérieure. Le but du jeu est d'atteindre la zone 4.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Développer un comportement afin de poursuivre (enlever son foulard) ou de déjouer un adversaire (garder son foulard).
Moyen d'évaluation : Capacité de l'élève à conserver ou à enlever un foulard.
Analyse réflexive : problèmes Le non respect des règles (le manque d'honnêteté) **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Leur faire remplir une grille d'auto-évaluation afin de les conscientiser sur le respect.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Kim Côté-Houle, Karine Hétu, Véronique Moreau

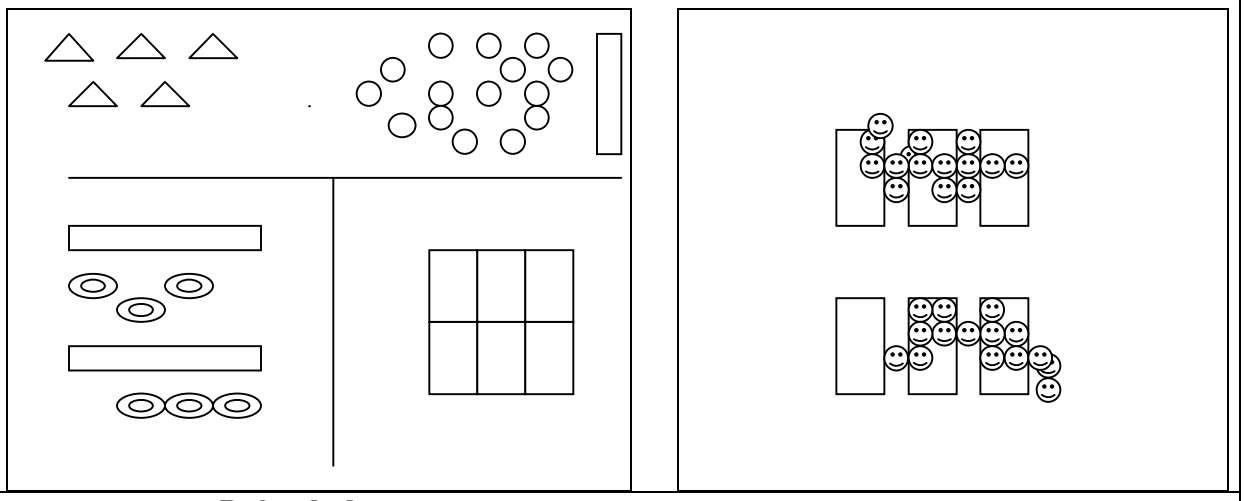
Niveau : 3e ANNÉE, COOPÉRATIF Durée (nb de périodes) : 4X30 = 120

Nom de la tâche complexe : L'éruption volcanique
Description de la tâche complexe : Le groupe est séparé en 2 équipes (explorateurs). Le volcan a fait éruption dans le village et il ne reste que quelques rochers qui émergent de la lave. Les explorateurs doivent, selon le nombre de rochers, réussir à ce qu'aucun explorateur ne touche la lave. Chaque roche représente le nombre d'appuis que chaque groupe d'explorateurs dispose pour leur survie. Un appui équivaut à une partie du corps qui touche à un rocher.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir de façon harmonieuse (primaire)
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** √ **Grille d'observation** ☐ **Autre :** _____
Critères d'évaluation : Collaboration de l'élève avec l'équipe Respect des règles éthiques
Moyen d'action : Activités coopératives
Matériel : 30 sacs de sable, 15 cônes, 3 bancs, 8 cerceaux, 6 matelas (gros)

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma

Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe d'environ 30 personnes, 3 équipes de 10 explorateurs se promènent par station. Pour le jeu final, on divise le groupe en 2 équipes de 15 explorateurs.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation sur l'éruption avec les 3 stations.
- Liens sur la coopération.
- Discussion sur l'honnêteté et les règles vis-à-vis la coopération.
- Explication des activités.

L'action en gymnase : Réalisation

- Expérimentation de l'activité.
- S'assurer de la compréhension des élèves pour les activités.
- Superviser pour que chacun participe aux activités.
- Inciter les jeunes à faire un plan d'action.
- Encourager les élèves.

L'action en gymnase : Intégration

- Questions sur l'entraide.
- Demander les difficultés dans chaque épreuve et de l'activité finale.
- Trouver d'autres stratégies possibles à appliquer à l'action finale.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** Parcours de brouettes permettant la prise de conscience des points d'appuis et de l'importance du travail d'équipe.
Description de la situation d'application no 2 : Jeu de brouettes avec des sacs de sable pour former un mur.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Implication de l'élève dans l'élaboration du plan du barrage.
Moyen d'évaluation : Analyse des stratégies utilisées pour le barrage.
Analyse réflexive : problèmes Manque de communication. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Augmenter la discussion d'échanges entre les élèves.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** Parcours d'équilibre sur une poutre exécuté en coopération avec un partenaire. Ce partenaire doit enjamber des cerceaux au même moment.
Description de la situation d'application no 4 : Situation de collaboration dans lequel les 2 explorateurs doivent faire passer un cerceau autour de leurs corps sans se lâcher les mains. Répéter la situation en augmentant le nombre d'explorateurs.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Réussir le parcours d'équilibre et le jeu du cerceau sans lâcher les mains. Collaborer dans chacune des actions.
Moyen d'évaluation : Analyse de la collaboration lors des parcours.

Analyse réflexive : problèmes Cerceaux trop petits. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Prendre une corde à sauter nouée en cercle pour remplacer les cerceaux.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 5 :** En petit groupe de 10, les explorateurs se consultent pour former 5 formes différentes originales jumelés 2 par 2. En exécutant les formes, nous voulons pratiquer les points d'appuis pour le jeu final.
Description de la situation d'application no 6 : Exécution d'une pyramide en équipe de 10.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Communication pendant le plan d'action et pendant l'exécution du plan d'action avec les autres explorateurs.
Moyen d'évaluation : Analyse de la communication au sein de l'équipe.
Analyse réflexive : problèmes Trop facile d'exécuter les formes et la petite pyramide pour des petits enfants agiles. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Ajouter des objets qui peuvent venir nuire à la formation de la pyramide.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Guillaume Chabot Lagacé, Jonathan Hawryluk, Mathieu Parent

Niveau : **3e ANNÉE, COOPÉRATIF** **Durée (nb de périodes) :** Six périodes(7 au besoin)

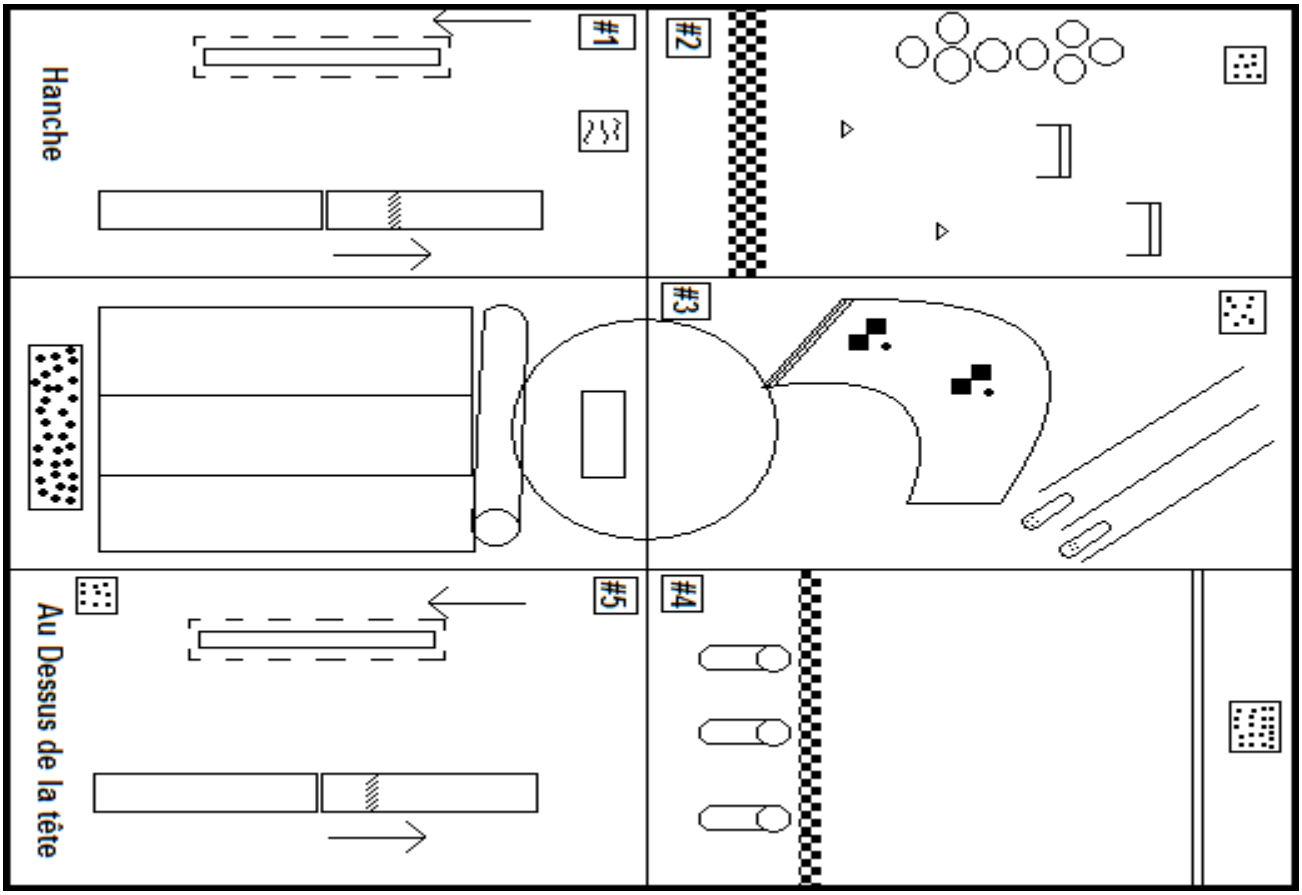
Nom de la tâche complexe : Le trésor de Mowgli
Description de la tâche complexe : Pour débuter, les élèves se placent en groupe de deux. Le but de chaque groupe d'élève est d'amasser des clefs (poche de sable). À la suite de chaque activité, le responsable du groupe va déposer les clefs au centre pour ensuite aller vers la prochaine activité. Pour pouvoir réaliser l'activité finale, le groupe doit avoir accumulé un certain nombre de clefs. Si la classe, n'a pas suffisamment de clefs, il y a une petite activité de brouette afin d'obtenir les clefs manquantes. Une fois cette activité terminée, nous pouvons passer à l'activité finale. En ce qui concerne cette activité finale, le but consiste à parcourir une distance prédéterminé en étant debout sur le long fusitube. Ils doivent obligatoirement être plus qu'une seule personne sur celui-ci, cependant deux personnes choisi par la classe peuvent être sur chaque côté du fusitube afin de le maintenir en équilibre. Seulement les élèves qui sont sur le fusitube peuvent amasser une partie du trésor (un sac de sable ou un foulard par élève). Par la suite, les élèves doivent revenir à la case départ, toujours à l'aide du fusitube sans tomber par terre.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans divers contextes …
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** √ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : Exécution d'actions ajustées à la situation. Communication verbale ou gestuelle adaptée à la situation.
Moyen d'action : Activité coopérative
Matériel : 6 bancs, 7 bacs, foulards, sacs de sable, dizaine de cerceaux, 2 cônes, 2 haies, cordes à danser (8 à 10), fusitube (le long), 3 petits fusitubes, matelas, 6 baladeuses, ballons, balles de tennis, 2 planches à roulettes.

Organisation du matériel (disposition) : Voir shéma

Organisation des élèves (disposition) :

Pour un groupe de vingt élèves, il y aura quatre élèves par activités. S'il y a un groupe de vingt-quatre élèves, il y aura douze groupes de deux élèves. Les douze groupes devront être divisés dans les cinq activités.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

► Directive à suivre avant de débuter : Ne pas toucher au matériel.

► Liens avec les jeux qui ont été exécutés dans les dernières semaines.

► Rappel des stratégies qui ont été mentionnées en classe.

► Faire une brève allusion sur le point de vue de l'éthique et de l'honnêteté.

►Explication des différents ateliers. (4 minutes par atelier)

L'action en gymnase : Réalisation

► Les élèves se trouvent un partenaire.

► Déroulement de la première activité.

► Vérification de l'organisation et de la compréhension à la suite de la première activité.

► Initier une discussion sur les différentes stratégies ainsi que sur le développement d'un plan d'équipe.

► Réalisation des autres activités jusqu'à l'activité final.

L'action en gymnase : Intégration

► Questionnement sur les difficultés rencontrées lors de l'exécution des différentes activités.

► Questionnement sur les différentes stratégies utilisées.

► Questionnement sur ce qu'ils ont appris (équilibre et communication).

► Appréciation des différentes activités.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Le but est de se déplacer le long du gymnase sans faire tomber le ou les ballons. Pour ce faire, les deux élèves doivent être un en face de l'autre. À l'aide de deux bâtons, situés au niveau des hanches ou en haut de la tête, ils doivent transporter le ballon sur une distance prédéterminé. Nous pouvons aussi rajouter quelques obstacles afin qu'ils développent des stratégies.

Description de la situation d'application no 2 :

Les groupes de deux élèves doivent traverser les bancs en longueur sans laisser tomber le ballon qui est situé sur les bâtons. Pour travailler davantage l'équilibre, nous pouvons installer quelques petits obstacles sur les bancs afin qu'ils puissent les chevaucher.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

Être capable de se déplacer dans le gymnase sans faire tomber le ballon ou bien traverser le banc sans tomber et sans échapper le ballon.

Moyen d'évaluation :

- Le nombre d'échapper lors de l'aller-retour dans le gymnase.
- L'équilibre lorsqu'ils sont sur le banc.

Analyse réflexive : problèmes

C'est trop facile avoir seulement un ballon de grosseur normal.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Nous pouvons mettre des ballons de différentes grosseurs et différents poids.

Nous pouvons aussi décider d'avoir plus qu'un seul ballon.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 :

Ils traversent le terrain avec les pieds attachés.

Ils traversent le terrain avec les pieds attachés et un élève a les yeux bandés afin de pratiquer la communication.

Les élèves traversent le terrain avec les pieds attachés et ils enjambent des haies.

Ils traversent le terrain avec les pieds attachés, pour ce faire ils doivent sauter dans les cerceaux pour se rendre de l'autre côté du terrain.

Les élèves traversent le terrain avec le petit fusitube en équipe de trois. Il y a une personne seulement sur le fusitube tandis que les deux autres lui servent d'appuis. À chaque tiers du gymnase, on change l'élève qui roule sur le fusitube.

Description de la situation d'application no 4 :

Mini trajet à obstacle, les élèves ont les pieds attachés 2x2 ou 3x3. On divise le gymnase en deux pour ensuite séparer la classe en deux (pour avoir moins d'attente). Ils font le même trajet de chaque côté, ils enjambent des haies, monte des escaliers et saute à un pied dans les cerceaux etc. Bref, ils doivent améliorer leurs habiletés lorsqu'ils ont les pieds attachés.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

Communication avec ses partenaires afin de ne pas trébucher. Développer des stratégies possibles.

Moyen d'évaluation :

-Communication verbale ou gestuelle adaptée à la situation.

-Respect des pairs.

Analyse réflexive : problèmes Risque de trébuchage **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Se placer 3x3, avoir les pieds attachés et refaire le trajet.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 5 :** Deux par deux les élèves se déplaceront avec une baladeuse chacun. Ils devront transporter un ballon qu'ils ne pourront toucher avec leurs mains. Le but est d'adopter des stratégies pour se déplacer plus facilement avec les baladeuses.
Description de la situation d'application no 6 : Un élève s'assit sur une planche à roulette sans toucher par terre, tandis que son copain le pousse légèrement dans le dos pour que celui-ci avance. L'élève assis sur la planche aura la responsabilité de diriger le duo, ensemble ils auront à se déplacer dans un parcours à obstacles.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Synchroniser ces actions avec son partenaire.
Moyen d'évaluation : Aisance à se déplacer avec la baladeuse ou bien avec la planche à roulette. Observer s'il y a communication lors de l'exécution de la tâche.
Analyse réflexive : problèmes L'élève sur la planche ou la baladeuse peut avoir trop de facilité. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Si l'élèves sur la planche à trop de facilité, il doit placer et maintenir une poche de sable sur sa tête pour travailler son équilibre et sa posture. Pour ce qui est de la baladeuse, nous pourrions rajouter un deuxième ballon ou bien nous pouvons aussi lui placer une poche de sable sur la tête pour maintenir son dos droit.

Quatrième année

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : **Benoît Beauséjour-Savard, Olivier Barbeau, Thierry**

Niveau : **4e ANNÉE, COLLECTIF** **Durée (nb de périodes) :** **4 x 30 = 120**

Nom de la tâche complexe : Les Acrobates
Description de la tâche complexe : Le groupe est divisé en 2 équipes (Noms d'équipes en liens avec l'accrogym). Ces deux équipes doivent avoir sensiblement le même nombre de filles et de garçons. Au fur et à mesure que l'on avance dans la partie, nous allons présenter aux élèves différentes figures qu'ils devront réaliser. Plus la partie sera avancée, plus nous rajouterons de personnes contribuant à la figure. Les groupes des deux équipes devront s'affronter au tapis central à chaque figure pour récolter le plus de points possibles.
Compétences transversales : - Compétences d'ordre méthodologique (avoir des méthodes de travail efficace) - Compétences d'ordre de la communication (communiquer de manière appropriée)
Domaines généraux de formation : - Orientation et entrepreneuriat - Sécurité (Vigilance)
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs X** **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : - Participation à la vie de groupe - Prudence et sécurité - Communication verbal ou gestuel adopté à la situation
Contexte de réalisation : Activité collective
Matériel : - Une très grande quantité de tapis de sécurité - 35 cordes à danser

Organisation du matériel (disposition) :

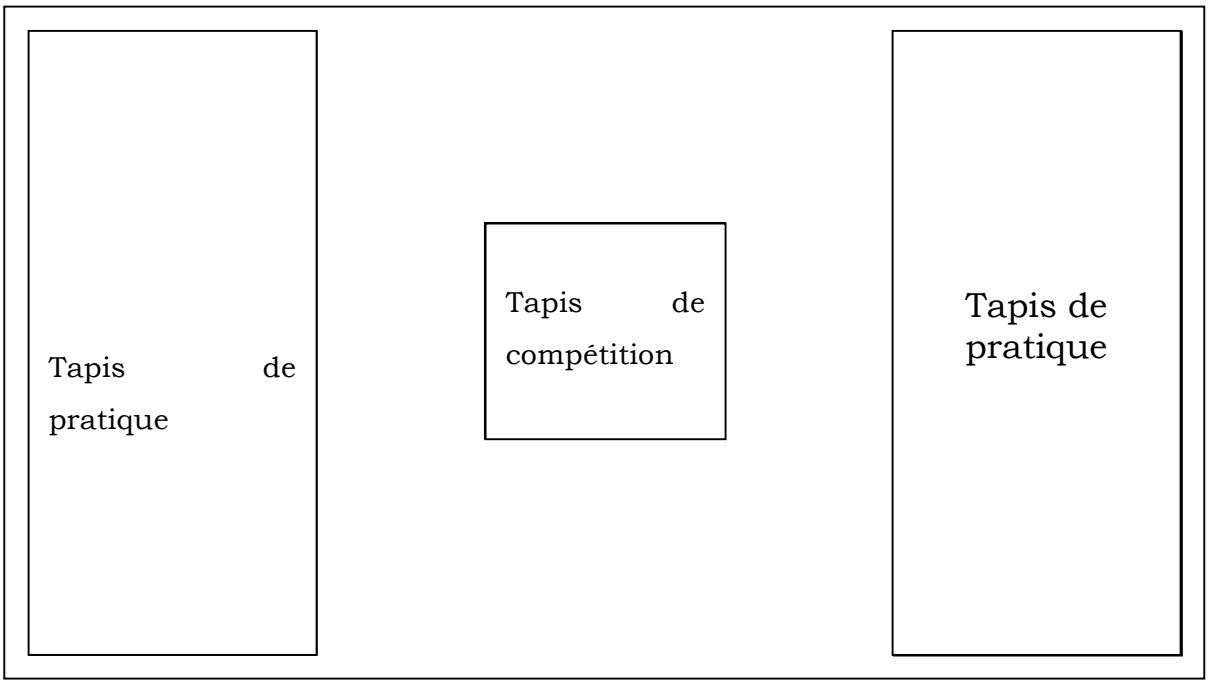
Voir le schéma pour la disposition des tapis de sécurité

Les cordes à danser vont seulement servir lors de la séance d'échauffement.

Organisation des élèves (disposition) :

Pour un groupe de 24 élèves, 12 acrobates se trouvent de chaque côté du gymnase sur les tapis de pratique. (Le plus possible, le même nombre de garçons et de filles)

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Informer les élèves sur l'acrogym
- Présenter aux élèves les différents rôles qu'ils devront jouer (Voltigeur, Porteur, Pareur)
- Réchauffement à la corde à danser (activation du système)
- Étirements
- Enseigner les règles de sécurité en acrogym
- Séparer les élèves en deux équipes (sensiblement égales)
- Laisser aux élèves le soin de se choisir un nom d'équipe en lien avec l'acrogym (ex. : les funambules,…)

L'action en gymnase : Réalisation

- Présentation des figures à exécuter d'abord sur power point puis par une démonstration des enseignants.
- Expérimentation de l'activité (période de pratique)
- Évaluation du niveau des compétences
- Vérification de la compréhension
- Renforcement des compétences par des retours sur les activités en une discussion commune

L'action en gymnase : Intégration

- Retour sur les notions vues lors de l'enseignement
- Questionnement fait aux élèves :
    - Nommez les règles de sécurité en acrogym?
    - Nommez les rôles à jouer en acrogym et les décrire?
    - Donnez des trucs afin de réussir une bonne figure en acrogym?
    - Etc.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Les élèves devront réaliser les figures à deux personnes que nous leur présenteront. Ils auront de 1 à 2 minutes de pratique avant de réaliser cette figure au tapis de championnat. Les groupes de 2 affronteront un groupe adverse de l'autre équipe. La meilleure exécution selon nos critères l'emportera (il peut cependant y avoir égalité entre nos deux groupes).

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

La négligence de la sécurité fera perdre cette ronde au groupe de 2 personnes.

Pour gagner le point, les élèves devront réussir la figure dans un temps de 30 secondes et garder la figure pendant 3 secondes. De plus, les membres de leur corps devront être le plus droit possible. Si tous ces critères sont respectés, le groupe de 2 se méritera 1 point. Nous cumulerons tous les points de chaque équipe et au bout de cette ronde, l'équipe ayant cumulé le plus de points méritera une étoile.

Moyen d'évaluation :

Évaluer les élèves en les observant lorsqu'ils réalisent leurs figures sur le tapis de championnat mais aussi sur les tapis de pratique afin de s'assurer qu'ils soient prudents.

Analyse réflexive : problèmes

Il peut y avoir un manque de communication

Analyse réflexive : hypothèses d'action

En cours d'apprentissage, l'enseignant doit souvent rappeler les notions aux élèves afin d'atteindre les objectifs.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 2 :

Les élèves devront réaliser les figures à trois personnes que nous leur présenteront. Ils auront de 1 à 2 minutes de pratique avant de réaliser cette figure au tapis de championnat. Les groupes de 3 affronteront un groupe adverse de l'autre équipe. La meilleure exécution selon nos critères l'emportera (il peut cependant y avoir égalité entre nos deux groupes).

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

La négligence de la sécurité fera perdre cette ronde au groupe de 3 personnes.

Pour gagner le point, les élèves devront réussir la figure dans un temps de 30 secondes et garder la figure pendant 3 secondes. De plus, les membres de leur corps devront être le plus droit possible. Si tous ces critères sont respectés, le groupe de 3 se méritera 1 point. Nous cumulerons tous les points de chaque équipe et au bout de cette ronde, l'équipe ayant cumulé le plus de points méritera une étoile.

Moyen d'évaluation :

Évaluer les élèves en les observant lorsqu'ils réalisent leurs figures sur le tapis de championnat mais aussi sur les tapis de pratique afin de s'assurer qu'ils soient prudents.

Analyse réflexive : problèmes

Les élèves peuvent manquer de prudence et ils peuvent négliger leur sécurité et celle des autres.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

C'est pourquoi l'enseignant doit leur rappeler les règles avec des démonstrations afin qu'autant visuels et auditifs puissent bien comprendre. De plus, l'enseignant doit toujours avoir un visuel sur les élèves autant sur le tapis de championnat que sur les tapis de pratique.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 :

Les élèves devront réaliser les figures à quatre personnes que nous leur présenteront. Ils auront de 1 à 2 minutes de pratique avant de réaliser cette figure au tapis de championnat. Les groupes de 4 affronteront un groupe adverse de l'autre équipe. La meilleure exécution selon nos critères l'emportera (il peut cependant y avoir égalité entre nos deux groupes).

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

La négligence de la sécurité fera perdre cette ronde au groupe de 4 personnes.

Pour gagner le point, les élèves devront réussir la figure dans un temps de 30 secondes et garder la figure pendant 3 secondes. De plus, les membres de leur corps devront être le plus droit possible. Si tous ces critères sont respectés, le groupe de 2 se méritera 1 point. Nous cumulerons tous les points de chaque équipe et au bout de cette ronde, l'équipe ayant cumulé le plus de points méritera une étoile.

Moyen d'évaluation :

Évaluer les élèves en les observant lorsqu'ils réalisent leurs figures sur le tapis de championnat mais aussi sur les tapis de pratique afin de s'assurer qu'ils soient prudents.

Analyse réflexive : problèmes

Les élèves peuvent avoir de la difficulté à réussir à réussir les figures à 4 personnes.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

L'enseignant doit alors conseiller les élèves. Il doit leur donner des trucs, des pistes pour avancer et progresser. Il peut même faire des démonstrations avec des cobayes pour aider les élèves.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 4 :

Pour la dernière étape, les élèves devront utiliser toutes les notions vues en acrogym afin de faire la plus belle figure générale. Ils auront 2 minutes pour se préparer. Ensuite, en équipe, ils devront réaliser la figure désirée.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

La négligence de la sécurité fera perdre cette ronde à l'équipe.

Pour gagner le point, les élèves devront réussir la figure dans un temps de 30 secondes et garder la figure pendant 3 secondes. De plus, les membres de leur corps devront être le plus droit possible. Si tous ces critères sont respectés, l'équipe se méritera une étoile.

Moyen d'évaluation : Évaluer les élèves en les observant lorsqu'ils réalisent leurs figures sur les tapis de pratique.
Analyse réflexive : problèmes Les élèves vont sûrement vouloir faire la pyramide la plus haute. Les risques deviendront alors plus grands. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** L'enseignant devra mettre une limite de hauteur afin de prévenir les blessures potentielles. Par exemple, la pyramide ne peut avoir plus de 3 personnes à genou de et plus de 2 personnes debout de haut.

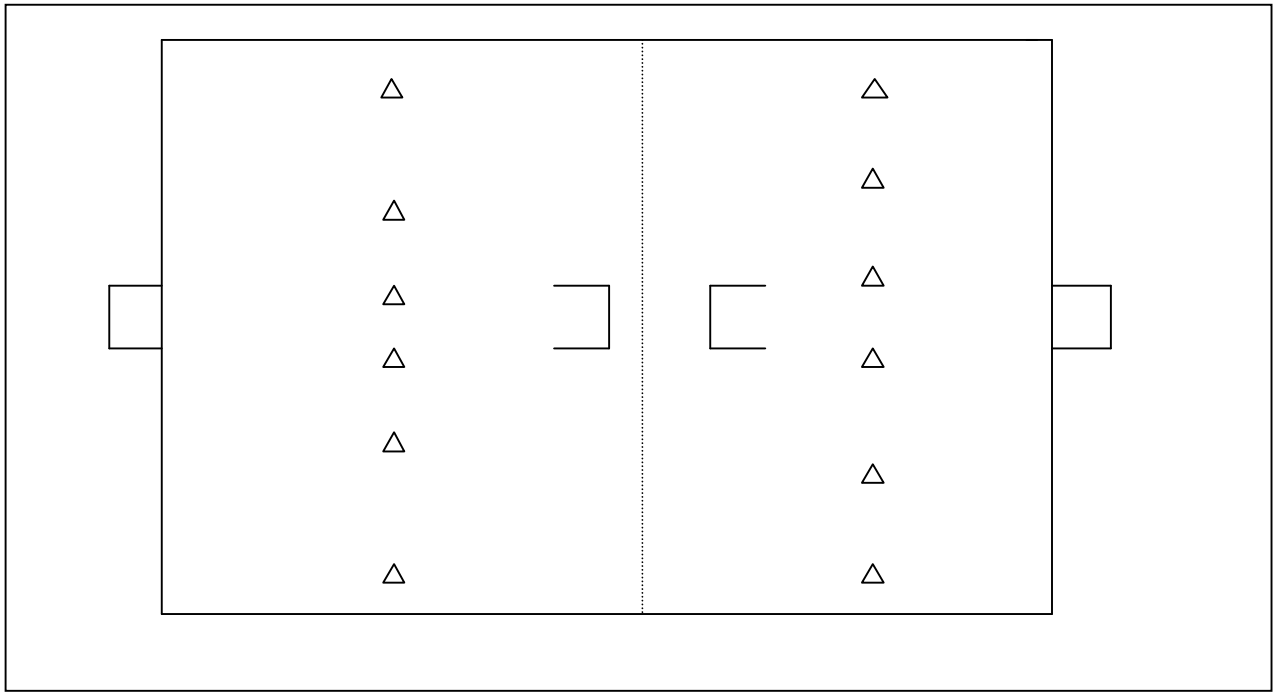
MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : **Maxime Claveau**

Niveau : **4e ANNÉE, COLLECTIF** **Durée (nb de périodes) :** **50 minutes**

Nom de la tâche complexe : Ballon Sportif
Description de la tâche complexe : Le groupe est séparé en deux équipes, chacune dans leur zone, qui leur sera attribuée dès la première joute. Le jeu ressemble beaucoup au ballon chasseur et les équipes doivent éliminer chacun des joueurs de l'autre équipe, ou mettre fin à la partie en tuant une personne qui sera identifié par des dossards. Les parties durent jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant sauf pour la première partie où le temps sera limité. L'équipe peut délivrer ses coéquipiers par différent moyen soit en lançant dans le but de hockey ou en tuant une personne identifiée.
Compétences transversales : Personnel et social (coopérer), communication (communiquer de façon appropriée.
Domaines généraux de formation : Santé et bien-être, Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir en travail d'équipe
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ■ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : Participation à l'élaboration de stratégies Détermination des améliorations souhaitables
Moyen d'action : activité collective
Matériel : 4 buts de hockey, 12 dossards et 12 foulards (4 jaunes 4rouge 4 bleus), 20 ballons mous, 15 cônes
Organisation du matériel (disposition) : voir schéma, la zone de chaque équipe est délimitée par les cônes.
Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe de 35 élèves, ils seront séparés en 4 équipes, et joueront sur deux terrains et feront une rotation chaque fois que les deux matchs se termine pour jouer contre chaque équipes.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Présentation de l'activité collective
- Parenthèse pour les différentes consignes de chaque partie
- Lien sur les stratégies individuelle et collective
- Explication de l'activité
- Honnêteté et respect des consignes

L'action en gymnase : Réalisation

- Vérification du niveau de compétence du groupe
- Précision sur les consignes à respecter
- Mettre en place des stratégies d'équipe pour les différentes joutes

L'action en gymnase : Intégration

- Questionnement sur ce qui marche et ce qui ne marche pas
- Élaboration de stratégies efficaces
- Adaptation aux différents évènements
- Solutions trouvées pour améliorer le jeu

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** 4 équipes : partie de ballon chasseur normal. L'activité se termine lorsque tous les membres d'une équipe sont mort ou après 5 minutes.
Description de la situation d'application no 2 : Partie avec l'arrivé de dossard : jaune (invincible), rouge (lui qui ne doit pas se faire toucher). Il y aussi les buts, qui libère une personne qui a été touché. Le but est de touché à la personne en rouge pour mettre fin à la partie. Chaque personne touchée doit aller s'asseoir sur le banc (en ordre). Pour être délivrée, un compagnon de son équipe doit marquer dans le but de hockey.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Implication dans les stratégies pour que la personne avec le dossard rouge soit touché le plus rapidement possible.
Moyen d'évaluation : Résultat de la partie par rapport à la façon d'y arriver.
Analyse réflexive : problèmes C'est difficile, le seul facteur pouvant influencer, c'est qu'une équipe a de meilleur lanceur que l'autre. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Changer la formation des équipes.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** Même jeu que le jeu numéro 2 mais cette fois il y a arrivé d'un dossard bleu. Celui-ci s'il est touché par l'autre équipe, cela libère tous ceux qui étaient assis sur le banc de l'équipe qui à touché le bleu et ce dernier va s'asseoir sur le banc.
Description de la situation d'application no 4 : Même partie que l'activité 3 mais cette fois les dossards ne sont pas visibles, l'équipe mets des foulards caché sur eux et dès que l'un d'eux est touché, il doit sortir son foulard s'il en a un.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : L'élève respecte les consignes qui sont donné dans les parties.
Moyen d'évaluation : Dès que touché il va sur le banc ou il montre son dossard et comprend le rôle qui lui est attribué.

Analyse réflexive : problèmes

Le fait de montrer son foulard à toute les fois, peut retarder le jeu.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Sort son foulard la première fois qu'il est touché et le laisse sorti.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : **Jessica Lavallée, Kevin Proulx, Marc-Antoine Simard**

Niveau : **4e ANNÉE, DUEL** **Durée (nb de périodes) :** **4 x 50 minutes**

Nom de la tâche complexe : Le roi de la jungle

Description de la tâche complexe :

Le groupe est séparé en deux équipes (animaux de la jungle vs animaux de la jungle)

Le jeu comporte trois rôles :

- 1 gorille par équipe qui joue à l'arrière du terrain
- 1 lion qui doit demeurer dans le cerceau
- les mammifères qui protègent leurs quilles sur leur territoire

Tout d'abord, le gymnase est divisé en deux parties qui contiennent chacune une zone arrière. Les mammifères répartissent leurs quilles (leurs vies) dans leur zone avant et c'est aussi dans cette zone qu'il y a un endroit réservé pour le lion. Les mammifères de l'équipe A tentent de faire tomber les quilles de l'équipe B en lançant des ballons et vice versa. Cependant, les gorilles qui se situent dans la zone arrière de l'équipe adverse ont un rôle bien spécial. Ils ont l'opportunité de faire tomber les quilles de leurs ennemis mais seulement s'ils possèdent le ballon noix de coco (le ballon de couleur différente.) Notez bien qu'il y a un seul gorille par équipe. Pour ce qui est du lion, il place son cerceau dans son territoire (dans la zone avant) à l'endroit qu'il choisira selon sa stratégie. Le lion doit demeurer à l'intérieur de son cerceau en tout temps. Il est l'unique joueur qui peut tuer les mammifères en les touchant avec le ballon (comparativement aux autres qui doivent absolument toucher la quille de l'autre pour les éliminer). Lorsque le mammifère perd sa vie, il doit accomplir une épreuve pour pouvoir se délivrer. Cette épreuve consiste à réussir deux lancers avec des sacs de sable dans un cylindre. Il a droit à autant de chances qu'il veut. Le mammifère délivré devient maintenant une hyène et il doit se contraindre à rester dans la zone arrière de l'équipe adverse avec leur gorille. L'unique rôle des hyènes est de reprendre les ballons perdus et de les retourner à ses mammifères. Il y a trois types de quilles à protéger soient les quilles normales qui valent chacune un point, les trois quilles bleues qui valent trois points et la quille orange qui vaut 5 points. Le jeu se termine lorsque

toutes les quilles d'une équipe sont tombées ou lorsque le temps désigné par l'enseignant sera écoulé. L'équipe gagnante et celle ayant réussi à faire tomber toutes les quilles de l'autre équipe ou encore celle qui a obtenue le plus de points lorsque le temps aura été écoulé.
Compétences transversales : Personnel et social Ordre de la communication
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : Respect des règlements (tricheries) Établissement de stratégies Utiliser une bonne communication verbale et gestuelle Participation active à l'élaboration du plan d'action
Moyen d'action : Activité (Duel)
Matériel : - 12 ballons roses - 3 ballons (noix de coco) - 2 cerceaux - 4 cylindres - 8 sacs de sable - 26 quilles normales - 6 quilles bleues - 2 quilles orange - 2 dossards bleus et 2 dossards jaunes - 6 cônes

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma
Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe de 34 élèves, il y a 30 mammifères soit 15 par équipe. Les mammifères se placent dans la zone avant tandis que les 2 gorilles sont dans la zone arrière de l'équipe adverse. Pour ce qui est des 2 lions, ceux-ci se placent aussi dans la zone avant avec les mammifères, mais ils doivent rester dans leur cerceau.
Schéma :
L'action en gymnase : Préambule Mise en situation du contexte du Roi de la jungle Visualisation de l'aire de jeu Liens avec le jeu de précision, liens avec les stratégies coopératives Prise de conscience sur les critères d'évaluation Explication du jeu et de ses règles
L'action en gymnase : Réalisation Expérimentation de l'activité Mise au point sur le jeu Temps accordé à l'élaboration d'une stratégie d'équipe efficace
L'action en gymnase : Intégration Commentaires sur la SAE (points positifs et négatifs)
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** Duel 1 vs 1, permettant de pratiquer les habilités de lancers de précision.
Description de la situation d'application no 2 : Le gymnase est divisé en deux parties, une équipe de chaque côté, les joueurs doivent abattre les quilles des adversaires tout en protégeant leur propre quille.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Réussir à attaquer tout en restant vigilant pour bien protéger sa quille.
Moyen d'évaluation : Analyse réflexive par équipe (les membres doivent apportés des solutions ou des conseils).

Analyse réflexive : problèmes Manque de ballons. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Rajouter des ballons. Encourager à attaquer davantage pour que les élèves bougent et qu'ils y aient des opportunités d'attaques qui se créent.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** L'ajout de la zone arrière, permettant ainsi l'arrivé du gorille et de la délivrance des mammifères pour qu'ils deviennent des hyènes.
Description de la situation d'application no 4 : Ajout de différentes couleurs de quilles (ces quilles n'ont pas la même valeur).
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Prendre en considération que certains ballons peuvent atteindre les quilles par l'arrière, donc rester vigilant en tout temps. Appliquer une stratégie permettant à l'équipe d'accumuler le plus de points possible, en visant d'abord les quilles de couleur.
Moyen d'évaluation : Analyse réflexive en équipe sur les nouvelles problématiques et les stratégies à emprunter.
Analyse réflexive : problèmes Le gorille pourrait être oublié des autres joueurs de son équipe, il n'aurait donc pas assez souvent la chance de lancer des ballons. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Ajout de ballons spéciaux pour le gorille. Rappeler aux élèves l'importance que peut avoir le gorille dans un match.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 5 :** Il y a l'arrivé du lion, le roi de la jungle, qui est le seul joueur à pouvoir tuer les mammifères en lançant des ballons spéciaux sur eux. Si ceux-ci l'échappent, ils seront automatiquement morts.

Critère de réussite (tâches spécifiques) : Élaboration de stratégies pour faire optimiser les chances de gagner la partie (utiliser davantage le lion).
Moyen d'évaluation : Analyse réflexive en observant les points forts et faibles de l'autre équipe.
Analyse réflexive : problèmes La distance du lion par rapport à ses cibles, trop près. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Déterminer une ligne directrice sur le terrain déterminant ainsi où le lion peut placer son cerceau.

Cinquième année

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : **Laurence Belleville, David Morin et François Boucher**

Niveau : **5e ANNÉE, COOPÉRATIF** **Durée (nb de périodes) :** **6 x 50 min**

Nom de la tâche complexe : **Astérix et Obélix en Égypte**
Description de la tâche complexe : Le groupe sera séparé en équipe de cinq élèves. Sur la chanson d'Astérix et Cléopâtre, d'une durée d'environ trois minutes, chaque équipe devra effectuer une chorégraphie de style égyptien dans laquelle seront intégrées cinq figures d'acrogym, dont une à quatre élèves. Chaque équipe devra choisir un nom parmi les dieux égyptiens et définir son rôle sur feuille qui devra être remise avant leur chorégraphie. L'équipe devra présenter leur dieu devant la classe. Pendant chaque spectacle, les élèves de la classe devront évaluer les autres équipes. Les membres de chaque équipe évalueront leurs coéquipiers.
Tâche complexe pour BAC : Le groupe sera séparé en équipe de cinq élèves. Sur la chanson de « Walk like an egyptian » des Bangles, d'une durée d'environ deux minutes, chaque équipe devra effectuer une chorégraphie de style égyptien dans laquelle seront intégrées trois figures d'acrogym, dont une à quatre élèves. Chaque équipe aura un nom donné de dieu égyptien (Anubis, Apophis, Osiris, Isis, Thouéris ou Rê).
Compétences transversales : − *Communication* : L'activité amènera les élèves à exprimer leur opinion avec clarté, pertinence et précision dans leur intention de communiquer en lien avec la compétence disciplinaire interagir. − *Personnel et social* **:** L'activité amènera les élèves à un engagement dans la réalisation d'un travail de groupe en lien avec la compétence disciplinaire interagir.
Domaines généraux de formation : − *Vivre ensemble et citoyenneté* : L'activité amènera les élèves à un engagement dans l'action dans un esprit de coopération et solidarité.
Compétence disciplinaire «prioritaire» : *Interagir*
Instruments d'évaluation : Questionnement ☐ Observation par les pairs √ Auto-évaluation ☐ Grille d'observation ☐

Critères d'évaluation :

- Participation active à l'élaboration du plan d'action (évaluation par les coéquipiers)
- Communication verbale ou gestuelle adaptée à la situation (évaluation par les coéquipiers)
- Comportement en conformité avec les règles d'éthique (évaluation par les pairs)

Moyen d'action : Activité coopérative

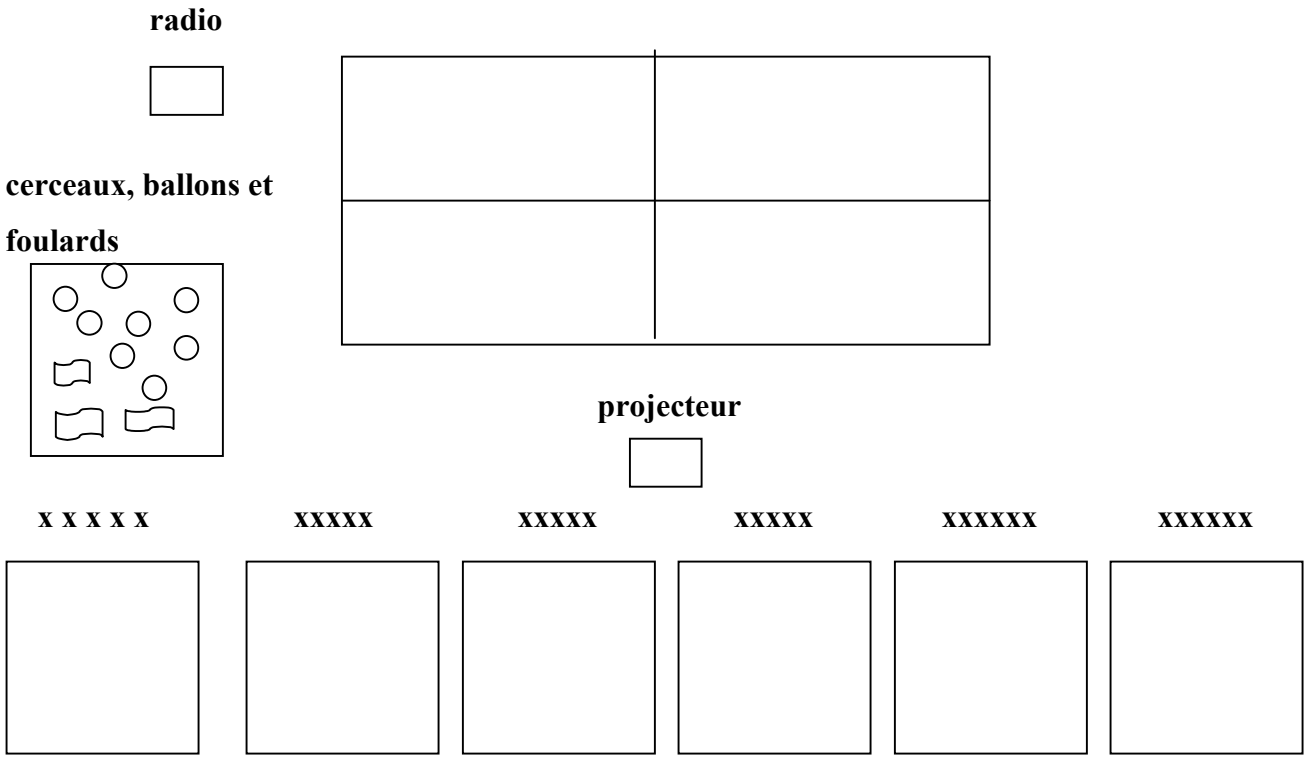
Matériel : 16 Tapis de gymnastique, 1 radio, 1 projecteur, 1 ordinateur, ballons, cerceaux et foulards

Organisation du matériel (disposition) : voir schéma

Organisation des élèves (disposition) :

Chaque équipe devra effectuer les situations d'applications sur un tapis. Ils devront aussi inventer leur chorégraphie de la tâche complexe sur le tapis. Les élèves seront face à l'écran pour suivre les situations d'applications et les exemples de figures d'acrogym. Finalement, chaque équipe présentera sa chorégraphie sur la scène centrale composée de 4 tapis.

Schéma : **Le mur servira d'écran pour la projection** **X = élève**



L'action en gymnase : Préambule − Mise en situation avec questionnement sur l'acrogym, les statues, l'Égypte et la danse. − Lien avec la danse, la gymnastique et notre thème, l'Égypte. − Explications des porteurs, des voltigeurs, des prises de mains et des pareurs. − Mise en évidence de l'importance de la communication et de la synchronisation dans les activités coopératives. − Explications du déroulement de l'activité.
L'action en gymnase : Réalisation − Amener les élèves en contexte d'évaluation de leur rôle (porteur, voltigeur ou pareur). − Superviser, analyser et questionner sur la compréhension, le déroulement et les situations d'applications. − Initier des discussions sur l'importance du travail d'équipe et de la communication par le partage des idées. − Amener de la rétroaction positive.
L'action en gymnase : Intégration − Questionnement sur le lien entre les Égyptiens et notre activité. − Retour sur les points de sécurité, les points forts et faibles de la communication. − Questionnement sur les difficultés rencontrées. − Commentaires sur les équipes, sur les membres de son équipe et sur les évaluations. − Questionnement sur les habiletés développées.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 : Ceci est une activité d'introduction dont le but est d'amener le thème de la tâche complexe. Nous présenterons d'abord des statues égyptiennes avec l'aide d'un projecteur. En équipe de deux, un des élèves jouera le rôle du sculpteur égyptien. Il devra modeler son ami selon la statue présentée par le projecteur. Ils changeront de rôle après trois statues. Dans le même principe, nous présenterons les figures de porteur pour l'acrogym. Ils devront modeler leur ami selon les figures de porteur, à tour de rôle. Pour habituer les jeunes, nous pouvons faire cette situation d'application avec la musique des spectacles.

Situation d'application pour le BAC : Nous présenterons les positions de porteur avec l'aide d'un projecteur selon le thème. En équipe de deux, un des élèves jouera le rôle du sculpteur égyptien. Il devra modeler son ami selon la statue présentée par le projecteur. Ils changeront de rôle après trois statues. Durée de 5 min

Description de la situation d'application no 2 : Le but est de sensibiliser les élèves à la communication pour l'acrogym, durée cinq minutes. En équipe de deux, un des élèves aura les yeux voilés comme une momie. Tous les élèves momies seront au milieu du gymnase. Au signal du professeur, les élèves qui n'ont pas les yeux voilés devront se disperser dans le gymnase et appeler leur momie pour qu'elle le rejoigne. Ensuite, nous inverserons les rôles. Nous ferons, par la suite, un retour sur la communication durant l'activité en leur demandant comment s'est déroulée la communication durant l'activité. Nous ferons aussi un lien avec l'acrogym.

Ensuite, toujours en équipe de deux, nous présenterons les figures de base du voltigeur/porteur avec le projecteur qu'ils devront exécuter. Dans cette activité, il est important d'expérimenter les deux rôles. Pour travailler avec différentes personnes, il y aura permutation. Tous les élèves seront face à face et ils se déplaceront tous à droite. Cela amènera la permutation et obligera les élèves à travailler avec d'autres élèves.

Situation d'application pour le BAC : Nous présenterons les figures de base du voltigeur/porteur avec le projecteur qu'ils devront exécuter, toujours en équipe de deux. Dans cette activité, il est important d'expérimenter les deux rôles. Dans cette section, les élèves feront seulement trois figures. Durée cinq minutes

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

La communication, c'est-à-dire être compris de celui avec qui j'interagis.

Moyen d'évaluation : Évaluation verbale par le coéquipier.

Analyse réflexive : problèmes

Manque de tapis.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Travailler en atelier avec des figures qui ne nécessitent pas de tapis**.**

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 : Le but de cette activité d'introduction, la potion magique, est de sensibiliser les élèves à une bonne alimentation. Comme dans Astérix et Obélix mission Cléopâtre, Astérix doit prendre de la potion pour construire les pyramides et protéger les travailleurs. Cette activité dure environ 15 minutes. Avec le jeu de la brouette, en équipe de deux, les élèves doivent aller chercher un aliment à la fois (exemples d'objets : poche de sable, ballon…) au bout du gymnase. Ils doivent les ramener dans leur site de construction (tapis), ce qui représente la potion d'Astérix. Ils devront changer les rôles pour chaque voyage. Par la suite, ils ont à nous détailler leurs aliments. Ils devront à la fin du cours remettre sur une feuille les aliments qu'ils ont choisis. Après cette activité, nous introduirons le rôle du pareur et ferons le lien avec la protection et la potion. Avec la présentation des figures à trois par le projecteur, les élèves, par équipe de quatre, devront les effectuées, s'ils sont aptes à le faire. Dans l'équipe, les rôles devront être définis soit : le porteur ou les porteurs, le voltigeur ou les voltigeurs et le pareur. Ici, la présentation de la sécurité est importante.

Situation d'application pour le BAC : Il y aura la présentation du pareur et de la sécurité en acrogym selon le thème. Avec la présentation des figures à trois par le projecteur, les élèves devront effectuer les figures qu'ils sont aptes à faire et cela pendant 8 minutes.

Description de la situation d'application no 4 : Pour construire les pyramides, il nous faut beaucoup de matériel. La traversée du Nil, d'une durée de 15 minutes, est l'activité où les jeunes doivent travailler leurs prises de main. Le but est de traverser le Nil (cerceau au-dessus de la ligne centrale du gymnase) pour aller chercher des matériaux, un à la fois, et des ramener à leur site de construction. L'équipe de cinq doit utiliser une seule prise par catégorie de matériel et seulement deux élèves par équipe peuvent aller chercher le matériel. Par la suite, ils devront détailler, sur feuille, les matériaux qu'ils ont besoin pour construire une pyramide. Ils devront remettre cette feuille après l'activité.

Par la suite, il y a aura la présentation des figures à quatre avec le projecteur. Les équipes devront effectuer deux figures désignées par l'enseignant. Finalement, ils devront en inventer une pour la

chorégraphie en respectant les règles de sécurité.
Situation d'application pour le BAC : Il y aura la présentation des figures à quatre et les équipes de cinq élèves devront effectuer une figure désignée par l'enseignant. Par la suite, ils devront en inventer une pour leur chorégraphie en respectant les règles de sécurité. Durée de 8 minutes.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Indentification de son rôle dans l'acrogym, soit porteur, voltigeur ou pareur.
Moyen d'évaluation : Analyse lors des changements de figures signalés par l'enseignant. (grille de rôle)
Analyse réflexive : problèmes Manque de porteurs. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Équilibrer les équipes selon le poids des élèves.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 5** : Rappel de la tâche complexe et des règles de sécurité. Les équipes doivent trouver leur nom d'équipe selon la liste des dieux égyptiens présentés par le projecteur. Pour ce qui est du nom de leur équipe, ils devront aller chercher le rôle de leur dieu pendant leur période d'informatique ou à la maison. Ils devront remettre cette description après leur chorégraphie. Par la suite, ils auront à créer leur chorégraphie selon les règles et consignes de la tâche complexe. Lorsque leur chorégraphie sera terminée, ils la pratiqueront.
Situation d'application pour le BAC : Les consignes et les règles de sécurité leur seront rappelées. Les élèves auront cinq minutes pour créer une chorégraphie de deux minutes selon les consignes.
Description de la situation d'application no 6 : La sixième situation d'application sert à pratiquer et à finaliser leur chorégraphie. Cette situation servira aussi à décorer le gymnase de façon Égyptienne, selon le thème d'Astérix et Obélix mission Cléopâtre.
Situation d'application pour le BAC : La situation d'application six est synthétisée avec la situation cinq.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Implication dans le développement de la chorégraphie pour réussir selon les critères.

Moyen d'évaluation : Analyse réflexive de groupe sur l'implication de chaque membre sur la création de la chorégraphie. (discussion)
Analyse réflexive : problèmes Manque d'expérience sur les danses égyptiennes. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Faire des recherches dans les périodes informatiques ou à la maison.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Martin Darsigny, Félix Marois-Blanchet

Niveau : 5e ANNÉE, COOPÉRATIF Durée (nb de périodes) : 5 périodes x 30 minutes=150minutes

Nom de la tâche complexe : Spectacle de pyramide humaine
Description de la tâche complexe : Le groupe est séparé en 3 et chaque groupe devra effectuer plusieurs types de pyramides différentes. Chaque groupe doit présenter une pyramide originale au reste de la classe. Chaque groupe doit donc présenter une pyramide impliquant huit personnes. Préalablement à la tâche complexe, les élèves ont travaillés sur des pyramides à 2, 3, 4, 6, 8 et 10 personnes. Des illustrations de pyramides seront affichées sur les murs du gymnase, afin de guider les élèves dans la conception de différentes formes et styles de pyramides.
Compétences transversales : Compétences d'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans divers contexte d'activité physique
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ■ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : 1- Participation à l'élaboration d'un plan d'action 2- Exécution d'actions ajustées à la situation
Moyen d'action : Activités coopératives
Matériel : matelas, affiches de pyramide

Organisation du matériel (disposition) : Nous allons disposer des matelas dans 6 endroits différents dans le gymnase de façon à voir l'ensemble du groupe afin d'éviter des situations dangereuse pouvant mettre en péril la sécurité des élèves. Lors de la tâche complexe, nous allons fusionner 3 paires de 2 ensembles de matelas. Voir schéma au besoin.

Organisation des élèves (disposition) : Pour un groupe de 24 élèves, nous formerons 6 équipes de 4 élèves pour chaque coin avec matelas. Dans un premier temps, ils devront créer des pyramides en équipe de 2. Un peu plus tard, nous leurs fournirons des images de pyramide à 2 et 3 élèves, afin de les aider dans leur création. Dans un deuxième temps, ils devront créer des pyramides à 3 à 4 élèves. Un peu plus tard, nous leurs fournirons des images de pyramide de 3 à 4 élèves, afin de les aider dans leur création. Troisièmement, ils devront fusionner 2 équipes de 4 afin de créer de nouvelles images avec des figures de pyramide comme soutien. Dernièrement, ils devront présenter leurs pyramides devant le reste du groupe.

Schéma :

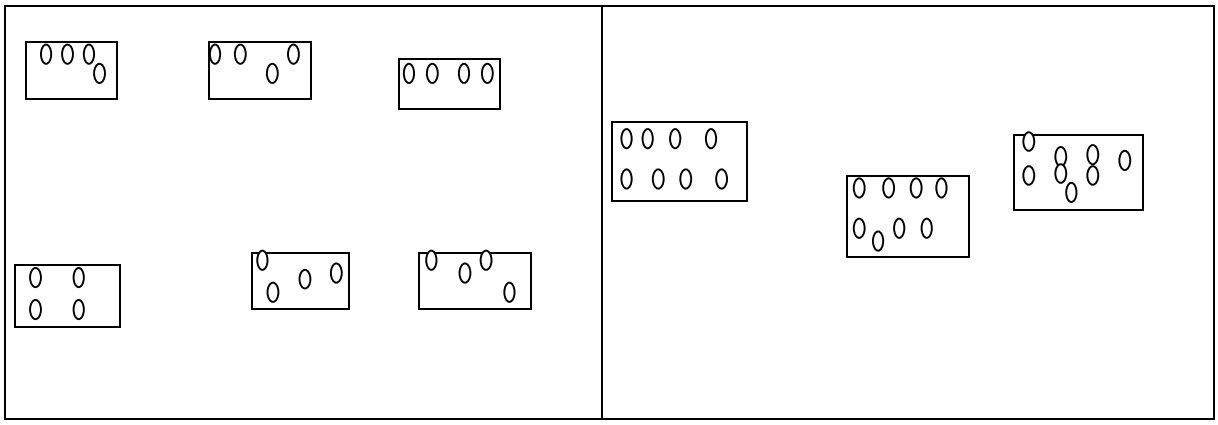


Schéma 1 (6 emplacement x 4 élèves=24) **Schéma 2 (3 emplacement x 8élèves=24)**

0 **= élèves** **Matelas =**

L'action en gymnase : Préambule

- Questionnement sur les connaissances antérieures.
- Faire un lien avec des figures de gymnastique.
- Consignes de sécurité.
- Aspects anatomiques.
- Explication de l'activité.

L'action en gymnase : Réalisation

- Expérimentation de différentes pyramides.
- Élaborer des stratégies, exemple : qui devrait être base ? qui monte? qui est le plus agile ? qui est le plus fort ?, etc.
- Laisser les élèves découvrir et ensuite leur proposer certaines figures, ils peuvent les essayer, mais ils doivent surtout s'en inspirer.
- Insister sur les consignes de sécurité durant la réalisation de la tâche.
- Voir à ce que les consignes de la classe soient respectées et donner des feedbacks sur le résultat et sur le processus.

L'action en gymnase : Intégration

-Questionnement sur l'élaboration du plan d'action : stratégies adoptés, trucs, conseils, cette activité est-elle applicable pour une autre situation ?, etc.

- Rappel des règles de sécurité.

-rétroaction afin d'identifier les forces et les faiblesses.

- Rappel de l'importance de coopérer adéquatement avec les membres de son équipe.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Nous formerons 6 équipes de 4 élèves, ils devront créer des pyramides en équipe de 2. Les 2 autres membres de l'équipe peuvent agir en tant qu'aide. Il est important que tous les membres puissent faire une pyramide et agir en tant qu'aide. Chaque membre doit s'impliquer dans un rôle ou l'autre, exemple : 2 élèves effectuent l'activité et un des deux autres soutient et l'autre peut donner des feedbacks et commentaires sur la pyramide, on change les rôles ensuite.

Description de la situation d'application no 2 : Idem que la première situation d'application. Cependant, nous fournirons des images de pyramide aux élèves afin de les aider dans la création de pyramide. Ces illustrations seront celles de pyramides à 2 et 3 élèves.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Réussir une ou plusieurs pyramides à 2 personnes.
Moyen d'évaluation : Être capable de maintenir de façon stable et sécuritaire la pyramide pendant un minimum de 5 secondes.
Analyse réflexive : problèmes Mauvais appui, manque de matelas, difficulté d'inventer des figures **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Retour sur l'importance des appuis stables. Former des plus grande équipe et augmenter le nombre de personne au soutien. Aider les élèves au besoin s'ils ont un manque d'inspiration.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** Nous formerons 6 équipes de 4 élèves et ils devront créer des pyramides à 3 et 4 personnes. L'autre membre de l'équipe peut donner du soutien et du feedback. Il est important que tous les membres puissent faire une pyramide et agir en tant qu'aide. Chaque membre doit s'impliquer dans un rôle ou l'autre.
Description de la situation d'application no 4 : Idem à la situation d'application numéro 3. Cependant, nous fournirons des illustrations de pyramide à 3 et 4 élèves afin de les guider dans la création de pyramide.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Développer une ou des stratégies afin de réussir une ou des pyramides à 3 et 4 personnes avec une bonne stabilité (immobile pendant 5 secondes).
Moyen d'évaluation : Réussir une ou plusieurs formes et styles de pyramide à 3 et 4 personnes.
Analyse réflexive : problèmes Mauvais appui, mauvais équilibre, difficulté d'inventer des figures

Analyse réflexive : hypothèses d'action Retour sur l'importance de bien répartir le poids de chaque élève afin de ne pas débalancer la pyramide. Retour sur les pyramides effectuées antérieurement, afin de pousser les élèves à utiliser leur créativité.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 5 :** Dans cette situation, nous allons former 3 équipes de 8 élèves, donc trois coins du gymnase avec des matelas et une équipe par coin de matelas. Ils auront droit à différentes images pour s'inspirer dans leur création de pyramides. Ils devront développer des stratégies pour que toute l'équipe soit impliquée dans la « méga pyramide ».
Description de la situation d'application no 6 : C'est maintenant l'heure de la grande présentation, après avoir expérimenté plusieurs types et formes de pyramides, c'est maintenant l'heure de démontrer les apprentissages récents. Dans cette situation, les 3 groupes de 8 élèves devront montrer leur meilleure pyramide aux autres élèves de la classe.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Réussir à maintenir une figure pyramidale à 8 élèves, pendant au moins 5 secondes. Implication de tous les élèves
Moyen d'évaluation : Être capable de coordonner différentes positions à l'intérieur du groupe de 8 élèves.
Analyse réflexive : problèmes Manque de symétrie dans la pyramide Mauvais appuis Problème d'équilibre **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Revoir le plan d'action : Les personnes sont-elles au bon endroit, selon leur aptitude, dans la pyramide ? La base est-elle solide ? Les co-équipiers sur le dessus ont-ils un bon équilibre ? etc. Retour sur l'importance de la symétrie lors de la construction d'une pyramide. Profiter des rétroactions des autres équipes, cela peut aider à corriger les défectuosités de la pyramide.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : David Gauthier Daviault, Maxime St-Jean

Niveau : **5e ANNÉE, COMBAT** **Durée (nb de périodes) :** **5**

Nom de la tâche complexe : Tournoi de Sumo
Description de la tâche complexe : Chaque membre du groupe devra s'affronter dans un combat de sumo à un contre un, en respectant les règles données en classe. Ainsi, tous les élèves du groupe devront s'opposer aux autres dans la classe, afin de faire des points et gagner le tournoi. Il sera possible de diviser la classe en 2 groupes, poids léger et poids lourds, afin qu'il y ait moins de différence entre ceux ayant plus de difficultés et ceux que maîtrise bien cette activité. De cette manière, ils appliqueront les techniques acquises lors des éducatifs qui précèdent le tournoi. Chaque élève devra compléter le tableau en indiquant le résultat du combat qui sera un 2 de 3.
Compétences transversales : Personnel et social / Intellectuel
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans divers contextes de pratiques d'activités physiques.
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ⊗ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : -Respect des règles -Respect des autres -Participation active
Moyen d'action : Activité de combat
Matériel : ➢ Matelas ➢ Ruban Adhésif blanc (pour faire le cercle sacré) ➢ 14 petits cônes ➢ 14 balles ou sacs de sables (pour mettre dans les mains des attaquants à l'activité 3)

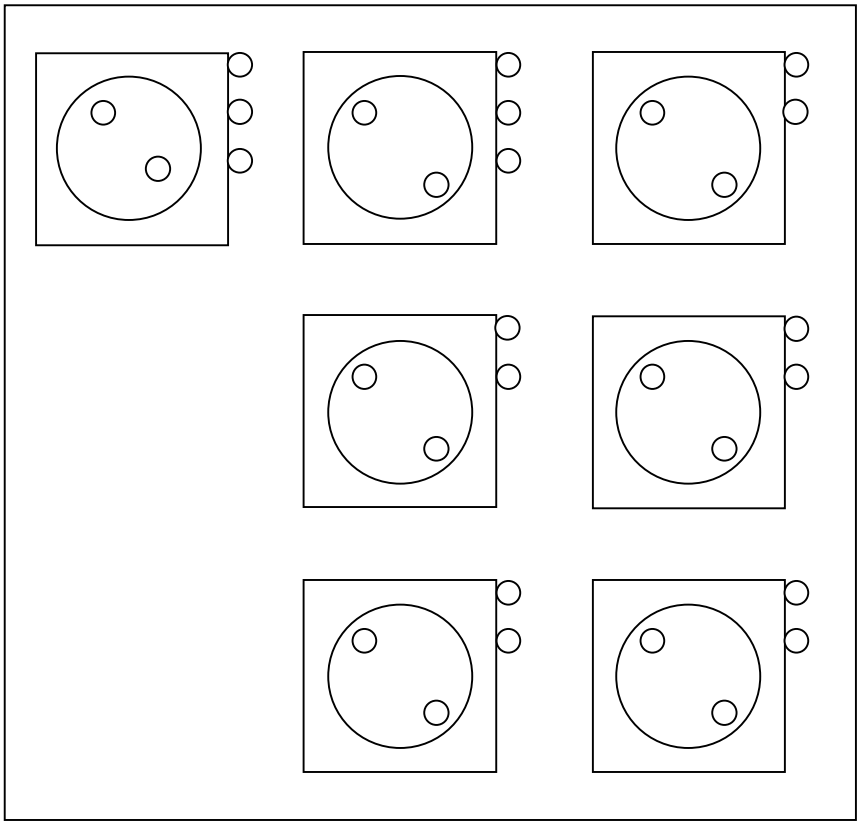
Organisation du matériel (disposition) :

- 6 ou 8 matelas par station

Organisation des élèves (disposition) :

-Pour une classe de 30 élèves, il y aura 7 stations. Il y aura donc 5 équipes de 4 élèves et 2 équipes de 5 élèves. 2 ou 3 élèves seront les juges pendant que les 2 autres disputeront leur combat.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

-Introduction sur les sports de combat.

- Les questionner sur leurs connaissances sur les différents sports de combat.
- Lien avec l'équilibre.
- Les faire réfléchir sur les stratégies utilisables (feinte, transfert de poids, utiliser des masses musculaires fortes, etc.).
- Mettre l'emphase sur l'éthique, le respect des autres et les règles à suivre.
- Parler de sécurité et du contrôle de soi (aucun coup possible) et toujours penser que c'est un jeu.
- Mise en contexte du tournoi, énumération des règles et du fonctionnement.

L'action en gymnase : Réalisation -Expérimentation de l'activité -Vérification de la compréhension -Discussion sur les stratégies, les difficultés rencontrées en utilisant les commentaires des élèves.
L'action en gymnase : Intégration - Questionnement afin d'avoir les feedbacks sur les difficultés rencontrées. - Parler des astuces que les combattants ont découverts ou pensent pouvoir utiliser. - Discussion sur les habiletés qu'ils devront améliorer.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** -Le jeu du déménageur. Le jeu consiste à déménager/transporter des élèves de la classe, qui ont tous été transformés magiquement en meuble et de les amener dans le camion de déménagement où ils seront apportés à l'hôpital. Ce jeu permet de pratiquer l'aisance avec le contact physique d'autrui. Ainsi, devenir plus à l'aise lorsqu'on touche aux autres et lorsque les autres nous touchent.
Description de la situation d'application no 2 : -Jeu permettant de pratiquer des masses musculaires fortes. Dans une activité 1 contre 1, les deux élèves sont à quatre pattes sur le matelas et sont parallèles. Ils tiennent la hanche opposée avec le bras qui est collé sur l'adversaire. Le but est donc de faire tomber le cône que l'opposant protège, et de protéger le leur.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : -Développer des stratégies pour déstabiliser son adversaire et réussir à faire tomber le cône qu'il protège.
Moyen d'évaluation : -Un jeu de corps à corps avec une personne qui attaque et une personne qui se défend. Le but est de mettre une épaule au tapis de la personne qui se défend. Celle-ci devra avoir quatre appuis au sol. Néanmoins, l'attaquant devra avoir un objet dans chacune de ses mains.
Analyse réflexive : problèmes -Inégalité dans les forces physiques ou dans les expériences de combats -Des élèves qui ne respectent pas les règlements

Analyse réflexive : hypothèses d'action

-Diviser le groupe en deux (poids léger et poids lourds) sans enlever la mixité des groupes.

-3 appuis au lieu de 4 lorsque la personne dominante se défend ou attaquer avec une main dans le dos lorsque c'est son tour d'attaquer.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 :

-Activité de 1 contre 1 dans le cercle sacré. Les combattants sont à quatre pattes et doivent tenter de sortir une partie du corps de leur adversaire du cercle sacré et que celle-ci touche le sol pour signer la victoire.

Description de la situation d'application no 4 :

-Lutte de sumo complète, avec la cérémonie d'avant combat et les règles établies en classe

- Règles
  - Cérémonie d'avant match
  - But : Sortir une partie du corps de son adversaire hors du cercle sacré et que celle-ci touche le sol.
  - But : Sortir son adversaire du cercle
  - But : Forcer son adversaire à mettre une autre partie du corps au matelas, étant donné que le premier combattant qui touche le matelas avec une autre partie que la plante des pieds est déclaré perdant.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

-Utilisation de l'espace disponible (cercle sacré).

-Développer des stratégies pour déstabiliser son adversaire et le faire sortir hors du cercle

-Synchroniser ses actions dans l'espace et dans le temps

Moyen d'évaluation :

-Analyse du combat par les juges. (2 ou 3 personnes en attente de leur combat). Ainsi, ils doivent développer des stratégies et trouver les points faibles des autres combattants.

Analyse réflexive : problèmes

-Inégalité dans les forces physiques ou dans les expériences de combats

-Des élèves qui ne respectent pas les règlements

Analyse réflexive : hypothèses d'action

-Diviser le groupe en deux (Poids léger et Poids Lourds) sans enlever la mixité des groupes.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : **LEBOURGEOIS Alexis, DUROCHER Michaël**

Niveau : **5e ANNÉE, COMBAT** **Durée (nb de périodes) :** **12**

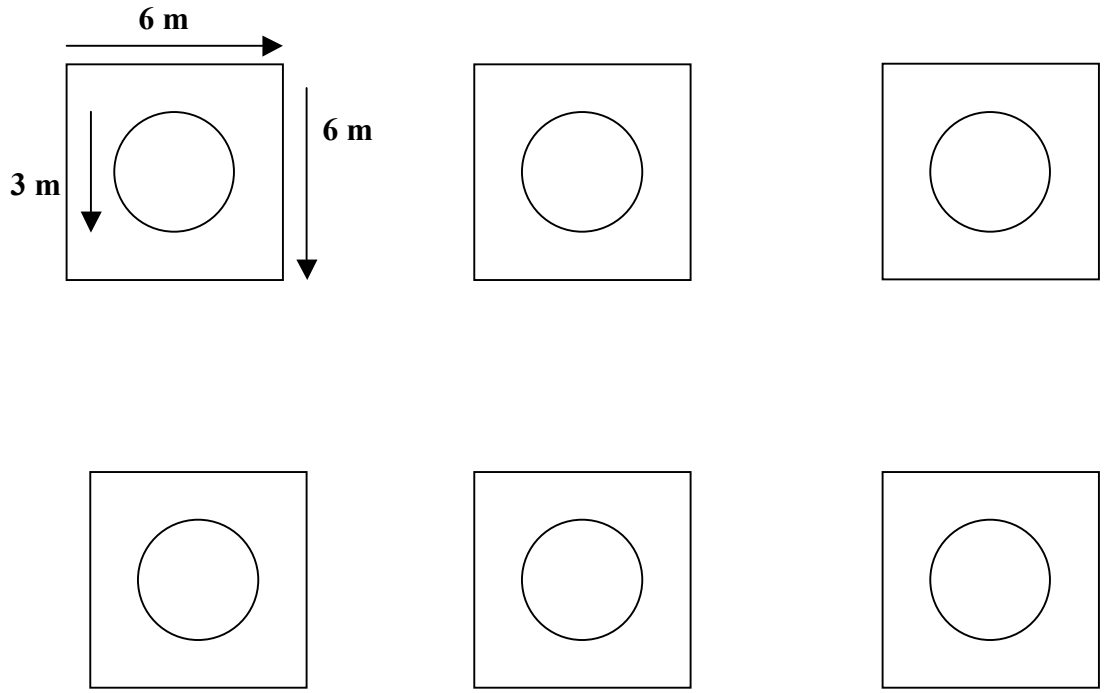
Nom de la tâche complexe : **Lutte**
Description de la tâche complexe : Le groupe est séparé en équipe de 4. Il est à noter que le groupe doit être composé de membres de même sexe pour favoriser l'équité entre les garçons et les filles, mais l'équipe peut aussi être composée de deux garçons et de deux filles. Lorsque les garçons tenteront les situations d'application, les filles arbitreront et vice-versa. Après chaque activité, les élèves auront la chance de changer d'équipe pour affronter le plus grand nombre d'adversaire et de faire le plus de points possible. Le but de l'activité est de parcourir les différentes étapes afin d'obtenir le plus de points possible, pour déterminer le vainqueur chez les garçons et chez les filles.
Compétences transversales : Compétences nécessitant de structurer son identité et de coopérer donc, sur le plan social et personnel. Mais aussi cette tâche requiert des compétences d'ordre intellectuel en se basant sur l'observation afin de résoudre les problèmes rencontrés.
Domaines généraux de formation : *Santé et bien être :* Besoin d'acceptation de l'autre contre soi et aspect sécuritaire à respecter. *Vivre-ensemble et citoyenneté :* Valorisation des règles de vie en société, des principes, du respect de l'autre et des règles. Sensibilisation aux gestes agressifs, c'est à dire apprendre à ce contrôlé.
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Agir de façon coordonner et sécuritaire en démontrant un contrôle de soi et de notre équilibre dans la réalisation de la tâche.
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☒ **Auto évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : Comportement est-il en conformité avec les règles éthiques et les élèves appliquent-ils les gestes techniques appropriés.

Moyen d'action : Activités de combat => Action d'opposition

Matériel :

Tapis de sol et vêtement pas trop large.

Organisation du matériel (disposition) :



Organisation des élèves (disposition) :

Il faudra quatre élèves par terrain dont deux joueurs et deux arbitres : un qui juge et l'autre qui marque les points. Il n'est pas nécessaire que le groupe soit entièrement composé de garçons ou de filles, l'important c'est qu'il ait au moins deux personnes de chaque sexe.

Schéma :

L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation sur l'activité a réalisée, soit la lutte.
- Trouver des stratégies pouvant être appliqué aux tâches à réaliser.
- Faire une parenthèse sur la sécurité, pour éviter les blessures.
- Expliquer l'activité.
- Expliquer le système de pointage.

L'action en gymnase : Réalisation

- Essai de l'activité.
- Évaluation du niveau de compétence.
- Voir si tout le monde a compris l'activité.
- Donne des commentaires pour forcer les élèves à réfléchir et à trouver différentes astuces.

L'action en gymnase : Intégration

- Retour sur l'activité.
- Questionnement.
- Les difficultés rencontrées et les stratégies développées pour remédier à la situation.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Lutte au sol : passer derrière l'adversaire :

But **:** Passer derrière l'adversaire et plaquer son ventre sur son dos sans se faire prendre soi-même.

Critères de réussite **:** Il suffit que le ventre d'un lutteur touche le dos de l'adversaire et la partie

recommence.

Position de départ : Les lutteurs sont face à face, à genou, sans contact.

Variante : Les lutteurs peuvent combattre debout.

Durée **:** Le premier qui réussit 3 fois a gagné.

Intérêts pédagogiques :

Cette lutte pose des problèmes de saisies sur l'adversaire (où, comment attraper ?) et d'orientation par rapport à l'adversaire.

Elle oblige les combattants à entrer en contact très rapproché. Elle permet de présenter le dos comme une cible à protéger. Pas de risque de choc avec l'adversaire et le sol.

Description de la situation d'application no 2 :

Lutte "SUMO" (lutte japonaise) au sol :

Dispositif matériel : Les deux lutteurs se placent dans un cercle de 3 m de diamètre.

But : Il faut faire sortir l'adversaire du cercle sans sortir soi-même.

Critères de réussite : À partir du moment où une partie du corps touche le sol à l'extérieur du cercle le lutteur a perdu.

Position de départ : Les combattants sont à genoux face à face à distance.

Variante : Les combattants peuvent se mettre debout.

Durée : 1 minute.

Intérêts pédagogiques :

Cette lutte oblige les combattants à se situer par rapport à une surface de combat. Elle ne présente pas de risque de choc avec l'adversaire et le sol.

Description de la situation d'application no 3 :

Lutte de "GULLIVER" (se relever) :

But pour Gulliver : Il ne doit pas rester dos collé au sol, son but est de se relevé.

Critères de réussite **:** Il doit se retourner (ventre au sol) avant la limite du temps.

But pour l'opposant **:** Maintenir Gulliver dos collé au sol pendant 30 secondes.

Position de départ : Gulliver est dos au sol et se laisse saisir par l'opposant et au signal, il essaie de se retourner.

Durée : 30 secondes.

Intérêts pédagogiques :

Lutte, à buts et positions de départ différenciés.

Elle pose des problèmes de saisie et d'appui sur l'adversaire pour le maintenir dans une position. Elle permet de construire la position "dos collé au tapis" comme une position qui fait perdre et donc elle sensibilise l'élève (pour ne pas être mauvais perdant et accepter la défaite). Elle oblige les combattants à entrer en contact très rapproché. Elle permet de chercher et assurer des saisies efficaces sur l'adversaire. Le but pour Gulliver peut varier (selon le niveau des élèves) : il peut se relever au lieu de se retourner.
Description de la situation d'application no 4 : Les Tortues (retourner sans être retourné) : *But :* Ici le but est très simple c'est le contraire de « Gulliver » c'est à dire qu'il faut retourner l'adversaire. *Critères de réussite* : Dos en contact avec le sol = arrêt de l'action, dos en direction du sol = dos orienté = 2 points. *Durée :* 1 minute. *Position de départ :* Les deux élèves sont face à face à 4 pattes, et ne se touchent pas. *Intérêts pédagogiques :* Cette lutte pose des problèmes de saisie sur l'adversaire et de déséquilibre (retournement). La difficulté est liée au fait que les combattants doivent attaquer (retourner l'autre) et se défendre en même temps (ne pas se faire retourner). Pas de risques de choc avec l'adversaire et le sol. Permet de construire la position 'presque collé' .
Description de la situation d'application no 5 : Lutte canadienne : *Dispositif matériel* : Tracer un tronc d'arbre (couloir) de 1 mètre de large et 3 mètres de long. *But* : Faire sortir l'adversaire du tronc sans sortir soi-même. *Critères de réussite :* Dès qu'un appui est en contact avec l'extérieur de la surface l'élève a perdu. *Position de départ :* Les combattants se tiennent par les mains ou les épaules. *Durée* : Le premier qui marque 3 points à gagner. *Intérêts pédagogiques :* Cette lutte pose des problèmes de saisies et de déséquilibre. Les déplacements sont limités et orientés. Sur le point de vue sécuritaire, la hauteur de chute est limitée donc le risques de blessures est très restreint.

Critère de réussite (tâches spécifiques) : Faire en sorte que l'adversaire mette une partie du corps (n'importe laquelle) en dehors de la surface du tronc dessinée au sol.
Moyen d'évaluation : Le moyen d'évaluation se fait par l'arbitre qui est en fait un élève. La classe sera donc composée de groupe de 4.
Analyse réflexive : problèmes Comment sortir l'adversaire sans se faire sortir et sans être en danger. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Mettre l'adversaire en difficulté, ou l'amener à être en difficulté pour pouvoir mettre en action une attaque.

Sixième année

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom: Émilie Savard, Myriam Plamondon

Niveau : **6e ANNÉE, COLLECTIF** Durée (nb de périodes) : 4 x 30 = 120min

Nom de la tâche complexe : L'âge de glace
Description de la tâche complexe : Le groupe est séparé en trois équipes, par contre seulement 2 équipes s'affrontent en même temps. Les joueurs de chaque équipe (écureuils) se placent sur le terrain d'après leurs stratégies respectives. Dans chaque équipe il y a un gardien de but (mammouth Manny et tigre Diego) qui doit rester dans sa zone. Le reste du terrain appartient aux autres joueurs. Le but du jeu est de lancer le ballon (le gland) dans le but, ce qui vaut 5 points ou bien de le lancer sur une quille de l'autre équipe (chaque équipe possède trois quilles qu'elle dispose n'importe ou sur le terrain), chaque quille vaut 1 point. Les passes effectuées entre les joueurs peuvent en tout temps êtres intercepté par l'autre équipe. Chaque joueur, avec la possession du ballon, peut effectuer un maximum de trois pas avant de le lancer. Dans chaque équipe il y a deux joueurs spéciaux (des opossums) qui doivent toucher les joueurs de l'autre équipe, mais seulement celui qui a la possession du gland (ballon). Lorsqu'un opossum touche le joueur qui détient le ballon, son équipe à maintenant la possession du ballon. Les opossums de chaque équipe ne peuvent jamais être en contact entre eux. Aucun joueur ne peut enter en contact avec les autres joueurs sauf un opossum sur un joueur normal adverse. Lorsqu'un joueur avec le ballon se fait toucher par un opossum, celui-ci doit sortir du jeu, faire 5 saut pop corn (saut d'écureuils) et un aller retour du gymnase en ballon sauteur (pastèques) pour ensuite revenir sur le jeu dans un cerceau qu'il choisi. Pour revenir complètement dans le jeu, celui-ci doit recevoir le ballon et ensuite effectuer une passe réussi à un joueur de son équipe. Avant de lancer au but, il est important d'avoir effectué un minimum de 2 passes. Chaque partie dure 10 minutes, ces parties sont sous forme de mini tournois.
Compétences transversales : D'ordre intellectuel et personnel et social
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans divers contextes d'activités physiques
Instruments d'évaluation : **Questionnement** **Observation par les pairs** **Auto-évaluation** ☞ **Grille d'observation**

Critères d'évaluation : Participation active à l'élaboration du plan d'action
Comportement en conformité avec les règles éthiques

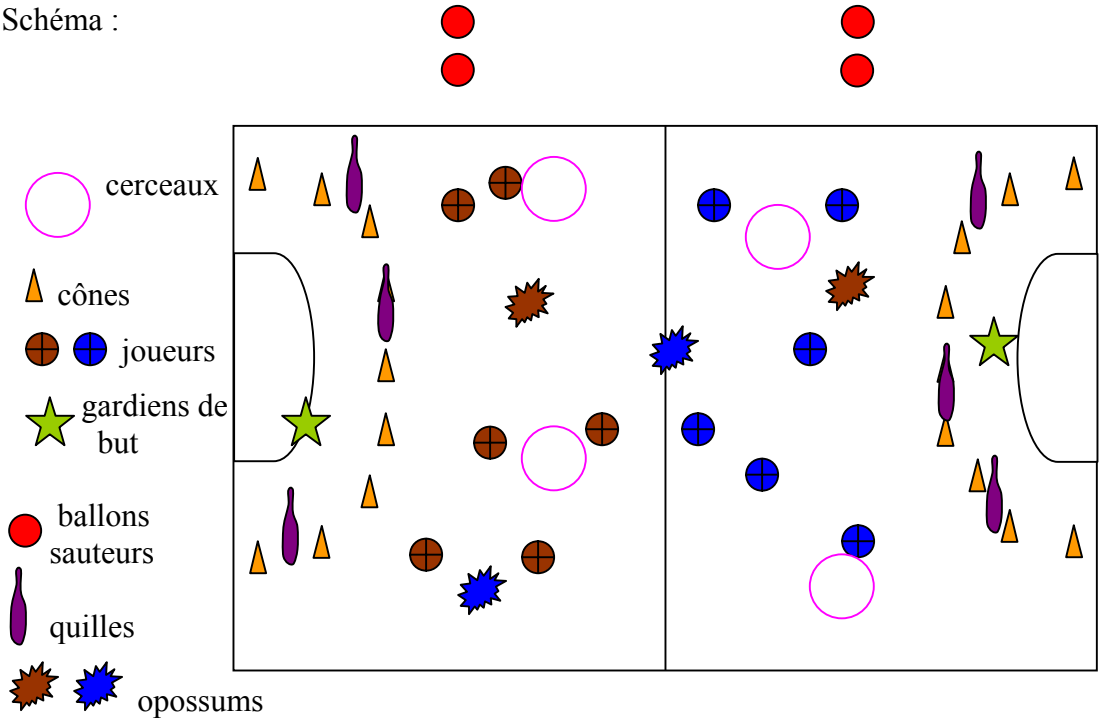
Contexte de réalisation : Activité collective

Matériel : 2 buts grandeur moyenne, 30 petits cônes, 2 ballons mousses, dossards (3 équipes), 4 cerceaux, 4 ballons sauteurs, 6 quilles

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma

Organisation des élèves (disposition) : Chaque équipe se disperse sur le terrain en fonction de leur stratégie, certains joueurs ont des rôles particuliers tels que les opossums et aussi les gardiens de but. Chaque équipe peut attribuer des rôles aux joueurs, défenseurs, attaquants...

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Lien avec d'autres jeux et avec le film ère de glace (connaissances)
- Lien avec stratégies individuelles et collectives (feinte, plan d'action).
- Retour sur les règles éthiques et sur le respect des autres et sur l'honnêteté.
- Explication de l'activité.
- Feedbacks sur l'explication par les élèves.

L'action en gymnase : Réalisation ➳Expérimentation de l'activité (évaluation du niveau de compétence). ➳Vérification des règles (respect). ➳Discussion sur les stratégies à utiliser et les plans d'actions. ➳Encouragement positif des stratégies utilisées
L'action en gymnase : Intégration ➳Commentaires des élèves, réactions positives et négatives. ➳Changements à apporter pour les difficultés, modifications. ➳Plans d'actions et astuces peuvent êtres exploités dans divers autres contextes.
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 1 :** Jeu de hand-ball simple, les passes s'effectuent sans marcher. Chaque équipe se disperse selon leur plan sur le terrain respectif.
Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 2 : Jeu de hand-ball simple avec un joueur dans chaque équipe qui peut prendre possession du ballon (l'opossum) lorsqu'il touche un joueur de l'autre équipe avec le ballon. Il (l'opossum) doit lui aussi s'immobiliser. Le joueur touché doit quitter le jeu et faire 5 sauts pop corn suivi d'une largeur de gymnase en ballon sauteur, il peut ensuite revenir sur le jeu. Il ne doit y avoir aucun contact entre les deux joueurs spéciaux.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Réussir à effectuer des passes correctement, à les attraper en s'immobilisant et être en mesure de viser et déjouer le gardien de but. Réussir à travailler en équipe pour déjouer le joueur spécial et l'autre équipe.
Moyen d'évaluation : Dans une simulation de stratégies en équipe.
Analyse réflexive : problèmes ➳manque d'habileté (force, direction). ➳manque de communication. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** ➳prévoir l'action à l'avance, celle des adversaires. ➳utiliser des stratégies en fonction des jeux suivants.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE
Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 3 : On ajoute à la tâche spécifique no.2 une conséquence aux joueurs touchés avec le ballon par le joueur spécial. Après avoir fait les sauts pop-corn et le ballon sauteur, il doit se diriger dans un cerceau à l'intérieur du jeu. Pour se délivrer il doit recevoir une passe (peut toucher par terre) et en effectuer une.
Description de la tâche spécifique (exercice standard) no 4 : On ajoute aux autres tâches spécifiques un deuxième joueur spécial par équipe. De plus, un but vaut 5 points et des quilles seront ajoutées. Les quilles valent 1 point et chaque équipe en possède 3 qu'elle dispose à sa manière près des cônes.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Être capable de bien maîtriser ses stratégies pour marquer des points tout en protégeant son gardien des tirs de l'adversaire et en protégeant les quilles. Réussir à faire des feintes devant les adversaires et le gardien de but.
Moyen d'évaluation : Dans une situation de match.
Analyse réflexive : problèmes manque de communication, mauvais positionnement. incapacité à déjouer l'adversaire, manque de rapidité à effectuer une passe. mauvaise utilisation des stratégies. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** ajouter un nombre de passes à effectuer.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : **Sébastien Lagacé & Marie-Ève Turcotte**

Niveau : **6e ANNÉE, COLLECTIF** **Durée (nb de périodes) :** **4 x 60 min. = 240 m.**

Nom de la tâche complexe : **Ultimate Frisbee**
Description de la tâche complexe : L'ultimate est un sport collectif se pratiquant avec un disque (frisbee) et opposant deux équipes de sept joueurs sur un même terrain. Le but du jeu est de marquer un point en lançant le frisbee à un joueur de votre équipe qui l'attrape dans la zone de but adverse. Quand vous êtes en possession du disque, vous ne pouvez pas marcher avec celui-ci; vous devez le lancer à un autre joueur de votre équipe pour l'emmener le plus près de la zone adverse, et éventuellement dans la zone de but de vos adversaires. L'équipe défensive prend possession du disque quand elle intercepte une passe ou lorsque le disque sort des limites du terrain. Cette équipe devient alors l'équipe attaquante et peut essayer de marquer un point. Le terrain est divisé de la même façon qu'au football, soit la zone des buts à chaque extrémité du terrain. Sécurité : Il n'y a aucun contact entre les adversaires puisque l'on doit laisser un espace de dégagement pour permettre au passeur d'effectuer sa passe. De plus, ce sport collectif se joue en auto-arbitrage. Ce sont les joueurs eux-mêmes qui annoncent les fautes en criant "faute". Le jeu s'arrête alors et le litige doit se régler au plus vite. Une faute est généralement annoncée lorsqu'il y a contact entre le lanceur et le défenseur, lors d'une réception ou un comportement agressif. On tente de rendre les jeunes de plus en plus autonomes.
Compétences transversales : D'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble/ citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans divers pratiques d'activités physique
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☑ **Observation par les pairs** ☑ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐

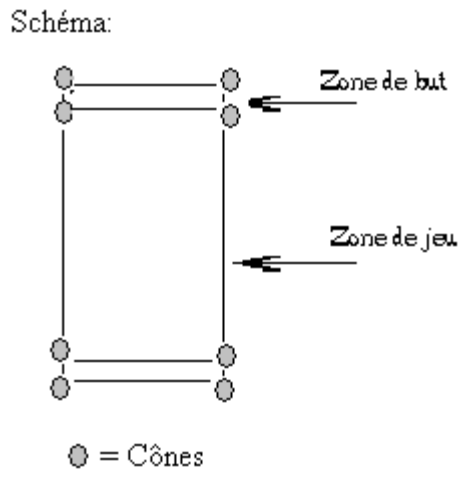
Critères d'évaluation : - Participation active à l'élaboration du plan d'action (Préparation de la stratégie défensive et offensive avec ses pairs en fonctions des forces et faiblesse de l'adversaire) - Exécution d'actions ajustées à la situation (Respect du plan de match, utilisation adéquate de la feinte, couverture défensive et adaptation aux actions imprévisibles de l'adversaire) - Communication verbale ou gestuelle adaptée à la situation (Annonce ces intentions, appel une passe, averti un coéquipier de la pression exercée par l'équipe adverse) - Applique les règles d'éthique
Moyen d'action : Activité collective
Matériel : - 30 cônes - 4 frisbees - Tableau des points - Chronomètre - 4 couleurs de dossard (9 dossards de chaque couleur) - Crayons - Papier

Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma

Organisation des élèves (disposition) :

Pour une classe de 28-30 élèves, on divise la classe en 4 équipes égales, c'est-à-dire de 6 à 8 personnes dans chaque équipe. Deux équipes s'affrontent à la fois. Au début d'une partie, chaque équipe va dans sa zone de but. Les deux équipes en attentes sont sur le bord du terrain et observe les équipes en action. Il doit y avoir un marqueur et un chronométreur dans chacune des équipes en attente.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation par questionnement sur les activités collectives : Football, soccer, patate chaude (point en commun de ces activités)
- Lien sur l'importance de la communication et sur la réceptivité
- Lien sur les stratégies offensives et défensives (ajustées les actions, stratégies à adopter face à une tactique opposée)
- Explication de l'activité (Règle de sécurité)

L'action en gymnase : Réalisation

- Expérimentation de l'activité sous forme de mini-match d'ultimate frisbee
- Vérification de la compréhension
- Donne des pistes sur les stratégies à adopter tant à l'offensive qu'à la défensive
- Feedbacks et questionnement sur l'utilisation d'une stratégie et le réinvestissement

L'action en gymnase : Intégration

- Questionnement : Quel stratégie défensive avez-vous utilisée? Pourquoi est-ce que la tactique employée était inefficace? Difficultés rencontrés?
- Réinvestissement : L'ensemble des sports collectifs demandent de la communication, un bon plan de match, de bonnes stratégies offensives et défensives pour avoir de meilleur résultat. Le reste du travail vient de la participation des membres de l'équipe.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 : Travail de l'offensive (progression de l'objet + triangle offensif + communication verbale)

Le tiroir

Chaque équipe possède sa partie de territoire. L'objectif visé est de faire circuler le frisbee pour permettre une progression d'une attaque éventuelle. Trois membres de l'équipe se placent à l'extrémité du terrain, ils doivent à l'aide de 10 passes franchir la distance jusqu'à la zone des buts. Lorsque ceux-ci ont traversés la ligne des buts, trois autres partenaires doivent ramener l'objet au départ encore avec un minimum de 10 passes. Le but du jeu est de faire le plus d'aller-retour possible. Une compétition entre équipe est envisageable pour donner l'aspect compétitif. Si le frisbee touche le sol, on doit retourner au départ et recommencer nos 10 passes. Comme enseignant on donne aussi quelque repère à l'élève comme le triangle offensif, le principe de surnombre.

Description de la situation d'application no 2 : Travail de l'offensive (Triangle offensif + communication verbale et gestuel + occupation de l'espace)

Le démarquage

Exercice de démarquage, deux équipes s'affrontent dans un espace restreint et le but de l'activité est de réussir 5 passes consécutives pour marquer un point. On veut voir des feintes pour tromper l'adversaire, une bonne exploitation de l'espace, pas tous dans un même espace du terrain. Tenter d'occuper le plus de territoire possible afin d'être libre pour recevoir le frisbee. Surtout utiliser les modes de communication visuel, verbal pour compléter la tâche demander. On approfondit le triangle offensif et le principe de surnombre.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

- Circulation du frisbee
- Progression du frisbee
- Exploiter l'espace
- Utilisation de la feinte
- Communication verbale et gestuelle

Moyen d'évaluation :

Situation de partie serait le meilleur moyen pour observer les élèves exécuter leurs stratégies offensives.

Analyse réflexive : problèmes

Dans certaine écoles, la restriction au niveau du gymnase (trop petit, groupe nombreux)

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Si possible, faire le cours à l'extérieur durant le moment de l'année où il fait plus chaud. Plus intéressant sur de grande surface.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 3 : **Travail de la défensive (couverture serrée)**

Le démarquage

Chaque équipe se pratique individuellement, le jeu consiste à marquer notre opposant pour l'empêcher de recevoir la passe, ou encore de faire la passe. Dans un espace restreint, un passeur est sur la ligne de fond et 3 joueurs de son clan tentent de se démarquer et 3 adversaires doivent les marquer. 1 point est accordé lorsque le frisbee atteint son joueur, sa cible. L'importance sera porter sur le marqueur auquel on veut une couverture dite homme-à-homme très serrée. On demande d'avoir toujours un contact physique avec son adversaire et le principe qui mentionne que le joueur en défensive doit être entre son but et l'adversaire, jamais le joueur d'attaque dans son dos.

Description de la situation d'application no 4 : Travail de la défensive (défensive serrée + communication)

La communication

C'est un petit jeu de patate chaude modifié. L'équipe à l'offensive débute sur le côté du terrain tout comme l'équipe en défensive. Au sifflet l'équipe qui débute avec le frisbee envoi sur le terrain le nombre de joueurs qu'ils désirent, 10 secondes plus tard un deuxième coup de sifflet se fait entendre, l'équipe à l'attaque peut alors commencer à se faire des passes et parvenir à en exécuter 4 pour

marquer un point. Dès qu'il est intercepté on recommence et il n'y a pas de point. Durant le 10 secondes entre les deux sifflets, c'est le moment ou l'équipe en défensive envoi ces effectifs, l'équipe doit envoyer dans un premier temps le même nombre de joueur que l'équipe adverse, parce qu'après le sifflet c'est terminé et on doit composer avec un manque et à l'inverse un trop grand nombre de joueurs donne 1 point par joueur de trop à l'équipe adverse. Lors de leur entré sur le terrain la communication est incontournable pour déterminer les joueurs à surveiller, ensuite on demande une couverture très serrée de la part des défenseurs.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

- Communication verbale et gestuelle
- Marquage efficace (homme-à-homme)
- Protection du territoire (défensive de zone)
- Repli défensif

Moyen d'évaluation :

Discussion des stratégies envisageables et une bonne communication des joueurs durant les éducatifs. Aussi, durant les éducatifs les membres de l'équipes sur le côté évaluent leur propre joueurs et c'est eux qui apporte les correctifs. Analyse réflexive de la part de l'équipe.

Analyse réflexive : problèmes

Difficile pour la défensive de suivre toujours un opposant.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Faire des séquences plus courtes, ajouter des passes pour favoriser l'erreur chez les attaquants.

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 5 : Travail de la défensive (défensive de zone + repli défensif)

Le jeu se déroule sur la surface réelle de jeu. Dans un premier temps chaque joueur de l'équipe défensive occupe une partie du territoire définis duquel il ne peut sortir. L'équipe à l'offensive fait une attaque avec un maximum de 4 passes et doivent percer la défensive de zone afin de marquer. Le but des joueurs est d'empêcher l'adversaire de réussir leur jeu en 4 passes. Dans un second temps, pour travailler le repli défensif, une équipe se place entre le milieu du terrain et la zone des buts dans l'optique de se rendre de l'autre côté. L'équipe en défensive se place derrière eux sur la ligne de la zone des buts. Au signal, l'équipe à l'offensive amorce son attaque pour aller marquer dans la zone inoccupée. L'objectif des pourchassant est de se replier rapidement et déployer ainsi leur défensive de

zone pour les empêcher de marquer. Les deux éducatifs en fait se font dans le même jeu. Suite à la première attaque du premier jeu, l'équipe à l'attaque reste en attaque et se positionne et au sifflet l'équipe en défensive les pourchasse.

Description de la situation d'application no 6 :

Mini match arrêté pour mettre en application les stratégies appris. Intervenir régulièrement dans l'activité et questionner les élèves sur leurs stratégies, sur les critères d'évaluation présentées dans les cours ultérieurs. Donné du feedback sur les moyens utilisés.

Critère de réussite (tâches spécifiques) :

Rôle offensif	**Rôle défensif**
- Circulation du frisbee - Progression du frisbee - Exploiter l'espace - Utilisation de la feinte - Communication verbale et gestuelle	- Communication verbale et gestuelle - Marquage efficace (homme-à-homme) - Protection du territoire (défensive de zone) - Repli défensif

Moyen d'évaluation :

Questionnement sur leurs stratégies durant le match. Questionnement sur leur préparation en vue du tournoi, tactique à modifié ou à conserver…

Analyse réflexive : problèmes

Le problème rencontré est le temps d'attente des élèves.

Analyse réflexive : hypothèses d'action

Les élèves en attentes auront différentes tâches. Certains seront évaluateurs, d'autres des chronométreurs et il y aura des arbitres afin que tous aient une tâche tout au long de l'activité.

MODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Noms : **Tchad Bonenfant Guillaume Ouellet**

Niveau : **6e ANNÉE, COOPÉRATIF** **Durée (nb de périodes) :** **1x50=50minutes**

Nom de la tâche complexe : **Le parcours de l'aveugle**
Description de la tâche complexe : Le groupe est divisé en 2. Il y a un parcours à obstacle identique pour chaque groupe. Une personne (l'aveugle) a les yeux bandés et un guide l'accompagne pour l'aider (en lui communicant des indications) dans le trajet sans lui toucher. Le premier obstacle est un labyrinthe de cônes que doit franchir l'aveugle en suivant les directives du guide. Ensuite, l'aveugle doit traverser une poutre. Le guide devra se tenir près de l'aveugle pour éviter qu'il chute. S'il y a trois chutes, il doit passer à l'étape suivante. Une fois la poutre traversée, un autre duo aveugle/guide peut amorcer à son tour le parcours. Le lancer du ballon de basket-ball suivra la traversé de la poutre. L'aveugle se tient en face d'un cône et doit lancer les 7 ballons dans un cylindre en s'aidant des directives du guide. Ensuite l'aveugle doit se rendre face à un autre cône et le guide lui tend un bâton de hockey afin qu'il effectue 10 lancers dans le filet. L'autre étape consiste à frapper 10 ballons de soccer dans un but d'hockey. La dernière étape est un slalom entre des cônes en faisant rouler un ballon de kinball qu'on doit aller placer dans un carré de cônes. Chaque membre du groupe devra faire le guide et l'aveugle en changeant de rôle une fois le parcours complété. Lorsqu'un duo a complété le parcours 2 fois (1 fois aveugle, 1 fois guide) il s'assoie. Le guide doit aussi comptabiliser le nombre de lancer réussi (-10 secondes par lancer de basket-ball réussi et -5 sec par lancer réussi au hockey et au soccer). Une pénalité sera attribuée à chaque fois qu'un guide touche à l'aveugle (+10 sec) et lorsque ce dernier ne peut traverser la poutre (+10 sec). À la fin du parcours, le guide écrit le résultat de l'aveugle en seconde sur le tableau. On chronomètre séparément chacun des deux groupes et on arrête le chronomètre une fois que tous les membres du groupe sont assis. On prend le temps et on fait les calculs nécessaires pour donner le temps du groupe. Le guide doit toujours ramasser et replacer les objets utilisés par l'aveugle pour le prochain duo. Il doit veiller à ce que les balles et ballons ne s'éparpillent pas dans le gymnase.

Compétences transversales : • D'ordre personnel et social • De l'ordre de la communication
Domaines généraux de formation : Vivre ensemble/citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir dans diverse contexte d'activités physique
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ☐ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : • Communication verbale ou gestuelle adaptée à la situation • Comportement en conformité avec les règles éthiques
Moyen d'action : Activité coopérative
Matériel : 2 poutres, 8 matelas, 10 14 ballons de basket-ball, 20 ballons de soccer, 20 balles, 4 buts de hockey, 4 bâtons de hockey (2 gauchers et 2 droitiers), 20 foulards, 2 chronomètres, 2 cylindres, 6 bacs, 2 ballons omnikin, beaucoup de cônes, PowerPoint, tableau et craie.
Organisation du matériel (disposition) : Voir le schéma.
Organisation des élèves (disposition) : Les élèves sont séparés en deux groupes et au sein de ces deux groupes. Les élèves se placent deux par deux (aveugle/guide) en rang devant le parcours derrière la ligne de départ.
Schéma :

L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation sur le niveau de confiance accordé à nos compagnons de classe.
- Lien avec les jeux d'aveugles.
- Lien sur l'importance de la communication verbale sur le niveau de confiance.
- Parenthèse sur l'honnêteté et les règles éthiques afin de développer la confiance.
- Explication de l'activité.

L'action en gymnase : Réalisation

- Expérimentation de l'activité
- Vérification de l'organisation du parcours (Est-ce que les élèves respectent le parcours? Circulent-ils bien? Difficultés particulières? Etc.)
- Initier une discussion sur le lien entre le guide et l'aveugle. (La communication et le niveau de confiance accordé)

L'action en gymnase : Intégration

- Questionnement, la ou les compétences psychomotrices utilisées durant le parcours, lien avec le quotidien, astuces utilisées, difficultés rencontrées lors du parcours.

APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Description de la situation d'application no 1 :

Jeu permettant de se familiariser avec le concept aveugle/guide. On place un ballon dans gymnase, les aveugles partent des deux extrémités du gymnase et doivent aller toucher au ballon mais leur guide reste sur leur lieu de départ. Ces derniers doivent communiquer leur indication à distance. (Chaque participant doit effectuer le rôle de guide et d'aveugle au moins 1 fois)

Description de la situation d'application no 2 :

Même principe que la première situation mais on installe des obstacles (but de hockey, cylindre, tapis etc.) dans le gymnase. Cette fois-ci les guides accompagnent les aveugles sans leur toucher.
(Chaque participant doit effectuer le rôle de guide et d'aveugle au moins 1 fois)

Critère de réussite (tâches spécifiques) : • Implication active des guides pour une bonne communication des indications. • Distance par rapport à l'objectif. (le ballon) Près du but, éloigné ou très éloigné?
Moyen d'évaluation : • Analyse réflexive de l'aveugle sur les indications du guide. (sont-ils appropriés, ont-ils aidés à améliorer ma performance).
Analyse réflexive : problèmes • Écho dans le gymnase. • Similitude des voix des guides. • Faiblesse des voix des guides. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** • Déroulement de l'activité à l'extérieur • Utilisation de mots codés.
APPLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** 3 ateliers d'habileté exigeant des lancers sur des cibles (basket-ball, soccer, hockey) les yeux bandés en suivant les directives d'un guide. (Chaque participant doit effectuer le rôle de guide et d'aveugle au moins 1 fois)
Description de la situation d'application no 4 : Parcours de cônes que doit franchir l'aveugle accompagné de son guide. À la fin du parcours, l'aveugle doit traverser une poutre en équilibre sans que le guide lui touche (sauf s'il chute). S'il tombe, il doit recommencer. Après 3 chutes il est éliminé.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : • Atteinte des cibles (souvent, parfois, jamais). • Communication appropriée du guide à l'aveugle afin qu'il réussisse ses lancers et le parcours.
Moyen d'évaluation : • Traversé du parcours et ateliers des ateliers.

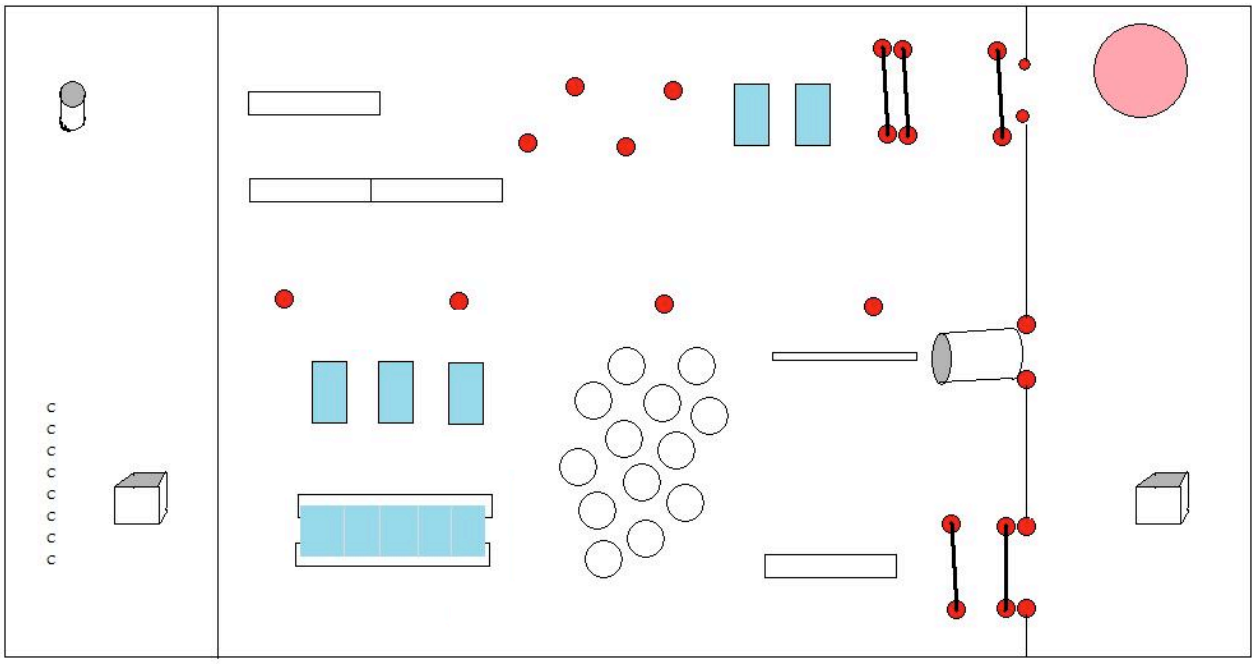
sMODÈLE DE PLANIFICATION
Scénario (séance) d'apprentissage

Nom : Marc Lizotte, Mathew Mac Donald, Jean-françois Jubinville

Niveau : 6e ANNÉE, COOPÉRATIF **Durée (nb de périodes) : 4 x 30 = 120**

Nom de la tâche complexe : Les héros
Description de la tâche complexe : La classe est divisée en 2 groupes. Il y a un groupe de sauveurs (Ils transportent le ballon de kin-ball, à travers des obstacles), un groupe d'arroseurs (Ils transportent les ballons à travers les obstacles après avoir fait 10 sauts à la corde). Les sauveurs doivent passer par des obstacles pour aller chercher l'œuvre d'art et les repasser pour revenir porter l'objet en lieu sûr. Les pompistes doivent constamment pomper l'eau (sauter à la corde 10 fois) pour ensuite prendre un sceau d'eau et l'amener au bâtiment en feu en passant par les obstacles et reviennent par le côté du gymnase. Chaque manche dure environ 5 minutes. À chaque manche les groupes (sauveur/arroseur) changent de tâche.
Compétences transversales : D'ordre méthodologique et d'ordre personnel et social
Domaines généraux de formation : Orientation et entrepreneuriat Vivre ensemble et citoyenneté
Compétence disciplinaire «prioritaire» : Interagir
Instruments d'évaluation : **Questionnement** ☐ **Observation par les pairs** ☐ **Auto-évaluation** ■ **Grille d'observation** ☐
Critères d'évaluation : Participation à la vie de groupe Respect des règles
Moyen d'action : Activités coopératives
Matériel : 5 Bancs, 2 physitubes, 10 matelas, 10 ballons basket-ball, 1 ballon de Kinball, 15 balles de tennis, 5 « medecine » ball, une vingtaine d'autres ballons, 8 cordes à danser, 25 cônes, 12 cerceaux, 5 bâtons et 2 bacs à ballon
Organisation du matériel (disposition) : Voir schéma
Organisation des élèves (disposition) : Maximum de 10 sauveurs et le restant sont des arroseurs. Les sauveurs et les arroseurs partent à un bout du gymnase derrière une ligne.

Schéma :



L'action en gymnase : Préambule

- Mise en situation pour expliquer le contexte dans lequel se déroule l'activité.
- Lien avec transport de ballon de kin-ball et trajet à obstacle
- Lien sur les stratégies individuelles et collectives
- Explication des règles éthiques et parenthèse sur la sécurité
- Explication de l'activité

L'action en gymnase : Réalisation

- Expérimentation du jeu
- Vérifier si tout est bien compris
- Création de stratégies
- Rétroaction sur les actions à améliorer ou à garder après chaque activité

L'action en gymnase : Intégration

- Questionnement sur l'appréciation de l'activité
- Définir des modifications à apporter selon les feedbacks

APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 1 :** Se lancer le ballon de kin-ball en petits groupes pour pratiquer le maniement du ballon afin de développer son aisance et son efficacité.
Description de la situation d'application no 2 : Déplacement à travers le parcours avec le ballon de kin-ball pour améliorer la coopération des joueurs lors du passage d'obstacles.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Réussir à garder le contrôle du ballon tout en passant les obstacles.
Moyen d'évaluation : Réussir à transporter le ballon en équipe à travers les obstacles en moins de 5 minutes.
Analyse réflexive : problèmes Trop ou pas assez d'élèves pour tenir le ballon **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Changer le nombre d'élèves dans les équipes
APLICATION PRATIQUE ET PÉDAGOGIQUE **Description de la situation d'application no 3 :** Course à obstacles contre le temps pour pratiquer la coordination motrice.
Description de la situation d'application no 4 : Course à obstacles avec objets contre le temps pour développer des techniques de déplacement et la rapidité au saut à la corde.
Critère de réussite (tâches spécifiques) : Coopérer afin de réussir le parcours le plus rapidement possible sans perdre ses objets.
Moyen d'évaluation : Le temps utilisé pour réaliser l'activité.
Analyse réflexive : problèmes Peut avoir trop de gens dans les parcours. **Analyse réflexive : hypothèses d'action** Modifier le parcours en conséquence.