SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION (SAE) EN ÉDUCATION PHYSIQUE ET À LA SANTÉ

NOMBRE DE COURS : 4

1. AUTEUR : **François Boucher** SIGNATURE DE L'ENSEIGNANT (E) ASSOCIÉ (E) _____ **PRIMAIRE** ☐ **SECONDAIRE** ☒ **CYCLE** ☐ **CYCLE** ☒	**COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE VISÉE** Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques **COMPÉTENCE(S) TRANSVERSALE(S)** Exercer son jugement critique **DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION** Santé et bien-être

2. RÉSUMÉ DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION FINALE

- Le titre de la situation; **Combats Royaux**
- L'intention pédagogique poursuivie; **Développer le juge critique des élèves**
- Les conditions de réalisation; **Pour réussir les apprentissages de cette SAÉ, les élèves devront combattre 4 fois dans chaque type de combat et porter un jugement sur leurs performances et celles de leurs coéquipiers.**
- Les apprentissages réalisés par les élèves; **Les élèves vont apprendre à porter un jugement critique sur leurs performances et celles de leurs coéquipiers**
- Le contexte pédagogique de la situation. **Les apprentissages se seront consolidés par un tournoi où les élèves devront mettre leur jugement en cause. Les jugements proviendront des séances de combats.**

3. INTENTION PÉDAGOGIQUE (CE QUE LES ÉLÈVES VONT SAVOIR FAIRE À LA FIN DE CETTE SÉQUENCE DE COURS, CE QU'ILS VONT APPRENDRE) :

Dans cette situation d'apprentissage et d'évaluation, les élèves apprendront à évaluer leurs prestations et celles de leurs coéquipiers, cela dans le but de gagner un tournoi. Leur jugement critique sera à la base de cet apprentissage. Ils intègreront plusieurs principes d'action lors d'activités de combat comme feinter, maintenir son équilibre, etc.

4. CONTEXTE DE RÉALISATION (MOYEN D'ACTION, TYPE D'ACTIVITÉS) :

Moyen d'action : Activités de combat Type d'activité : Divers combats

5. SAVOIRS ESSENTIELS (TOUS LES SAVOIRS QUE VOUS ALLEZ INTÉGRER PENDANT LA SÉQUENCE DE COURS; CONSULTEZ VOTRE PROGRAMME EN ÉPS)

- **Règles liées aux activités :** Règles d'éthique, **Règles de sécurité** et Règles de jeu.
- **Principes d'équilibration (Statique et dynamique) :** Surface de contact et Position du centre de gravité
- **Principes de communication :** Repérage de messages et émission de messages trompeurs et adaptés à l'activité
- **Principes d'action lors d'activités de combat :** Feinter, maintenir son équilibre, attaquer l'adversaire qui est en déséquilibre et varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices.
- **Esprit sportif :** Maîtrise de soi. Respect des autres, du matériel et de l'environnement

ÉLÉMENTS LIÉS À L'ÉVALUATION

6. OUTILS ET MOYENS D'ÉVALUATION PRÉVUS AU COURS DE LA SÉQUENCE

☒ **Autoévaluation**	☐ **Questionnement oral ou écrit**	☐ **Portfolio**
☒ **Coévaluation**	☐ **Questionnement réciproque**	☐ **Autre**
☐ **Grille d'observation**		

7. CRITÈRES D'ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE VISÉE AU COURS DE LA SÉQUENCE

CRITÈRES D'ÉVALUATION DE BASE EN ÉPS	MANIFESTATIONS OBSERVABLES (ÉLÉMENTS OBSERVABLES)
Jugement critique sur le plan d'action ainsi que sur sa prestation et celle de ses partenaires en fonction des résultats.	- L'élève devra adopter une position et la justifier pour l'émission du plan d'action. - L'élève devra déterminer avec ses coéquipiers les améliorations à apporter.
Exécution d'actions individuelles ajustées au but fixé selon le type d'activité.	- L'élève démontera de l'efficience dans l'exécution de ses actions. - L'élève exécutera ses actions selon une stratégie.
Manifestation d'un esprit sportif à différentes étapes de l'activité.	- L'élève respecte les règles et les consignes du jeu. - L'élève respecte ses coéquipiers et ses adversaires.

8. MATÉRIEL ET AUTRES RESSOURCES À PRÉVOIR AU COURS DE LA SÉQUENCE

- ☐ **Matériel écrit**
- ☒ **Supports visuels (affiches, etc.)**
- ☐ **Livres**
- ☐ **Supports auditifs (cassettes, audio, etc.)** _____
- ☐ **Autres (matériel d'éducation physique) :**

1ER TEMPS PÉDAGOGIQUE
LA PRÉPARATION

DESCRIPTION DE LA PRÉPARATION

Cette section devrait comprendre :

LA ROUTINE D'ÉCHAUFFEMENT ET D'ENTRÉE

Pour la routine d'échauffement, les élèves vont faire des déplacements (jogging léger, des pas chassés, des pas croisés, du reculons) au tour du gymnase (2 tours par déplacement). Chaque fois qu'ils vont rencontrer une surface de combat, ils devront faire une roulade de leur choix.

Le BUT : **Le but de cette situation est de développer le jugement critique des élèves en évaluant leurs prestations et celles de leurs coéquipiers.**

Le POURQUOI de l'activation des connaissances : **Le fait d'éveiller les connaissances aidera l'élève à éclairer ses choix et à les justifier.**

Le COMMENT : Par plusieurs combats et tournoi des différents combats, l'élève pourra atteindre le but.

Le QUAND :

- **Dans le premier temps pédagogique, la présentation de l'outil qui va aider l'élève à construire son jugement critique et présentation des combats pour le tournoi.**

- **Dans le deuxième temps pédagogique, les élèves exerceront, avec l'outil, leur jugement critique par divers activités combats dans le but d'établir une stratégie pour le tournoi.**

LES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

Amener les élèves à comparer les sélections d'une équipe de sport et l'activité. Faire découvrir aux élèves le jugement critique caché en eux.

Questions :

- Que font les gens qui sélectionnent les joueurs pour une équipe sportive?
- Quelles sont les conséquences d'une mauvaise stratégie ou d'une mauvaise sélection?
- Comment peut-on utiliser efficacement tous nos joueurs dans une équipe?
- Qu'est-ce que l'on peut utiliser pour gagner un combat?

Présentation du fonctionnement des cours et de leur jugement critique qui va être à la base du tournoi. Les élèves devront combattre 4 fois dans chaque type de combat et porter un jugement sur leurs performances et celles de leurs coéquipiers**.** En équipe, ils devront établir une stratégie où ils vont placer leurs combattants dans les différents combats. Dans le tournoi, l'élève devront participer à 3 types de combat. Pour avoir un point pour son équipe le combattant devra gagner 2 rondes sur 3 par type de combat, exemple : Sophie est désignée pour combattre à la lutte suisse, la lutte belge et le combat d'oreiller. Si Sophie gagne 2 rondes dans chacun de ces types de combat, elle aura remporté 3 points : 1 point pour la lutte Suisse, 1 point pour la lutte Belge et 1 point pour le combat d'oreiller.

2E TEMPS PÉDAGOGIQUE
LA RÉALISATION

LES SITUATIONS D'APPLICATION ANTICIPÉES (tâches d'apprentissage/maximum 2)

Explication du déroulement de l'activité

Dans un premier temps, l'enseignant informe les élèves qu'ils devront expérimenter plusieurs formes de combat. Il explique les règles d'éthique, de sécurité et de jeu (voir annexe). Il s'assure que les élèves comprennent l'importance de chacune de ces règles pour le bon déroulement des combats. Les élèves vont former 3 équipes de garçon et 2 équipes de fille. Ensuite, il explique le déroulement du cours. Chacune des équipes possède un espace de pratique. Ils auront un temps X pour pratiquer les différents types de combats. Il démontre les trois premiers types de combat. Les équipes devront juger de leurs combattants en exécutant les différents combats entre eux. Avec la fiche de l'équipe (voir en annexe), ils devront désigner les types de combat que les combattants ou que les combattantes vont exécuter pour le tournoi, chaque membre devra en faire 3 différents combats. De plus, il s'assure que les élèves comprennent bien la procédure à suivre; soit un combat de 2 rondes d'une durée d'une minute. Il doit y avoir 1 arbitre et un chronométreur. Les autres doivent découvrir les différentes stratégies offensives et défensives requises pour chacune des formes de combat. Ils doivent inscrire leur « truc » sur une feuille (voir annexe). À chaque situation, les élèves expérimenteront les principes d'action.

Critères d'évaluation : Les élèves seront évalués sur leur jugement critique, leur esprit sportif et leur exécution d'action cela tout au long de la situation d'apprentissage.

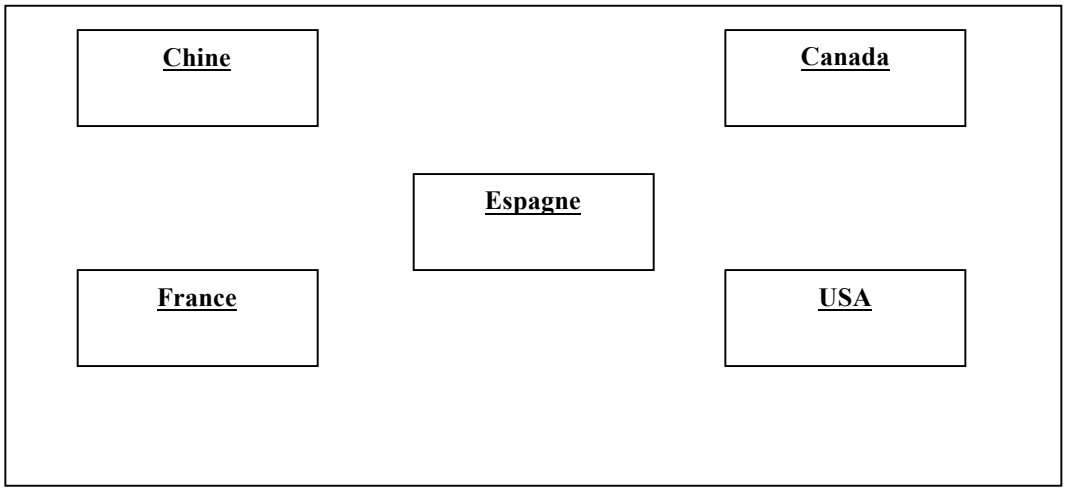
Description de la situation # 1 (cours#1) :

Dans ce cours, nous expérimenterons les trois premiers types de combat, soit : le combat africain, la lutte danoise et la lutte suisse. Chaque équipe aura sa surface de combat pour porter un jugement critique sur leurs membres. Ils utiliseront les fiches d'équipes. Ils doivent aussi suivre les règles d'éthique, de jeu et de sécurité.

Matériels :

- Tapis bleus pour chaque équipe

Organisation :



2E TEMPS PÉDAGOGIQUE
LA RÉALISATION

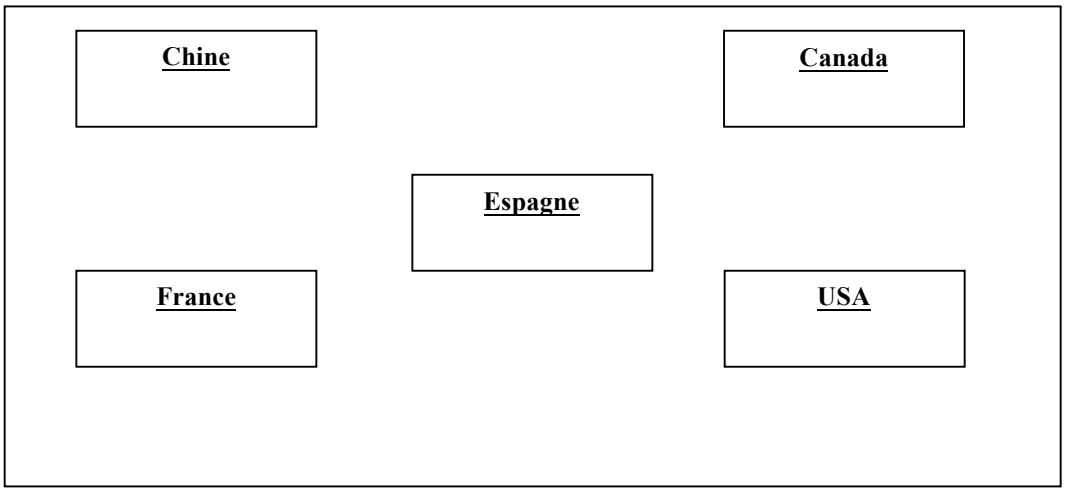
SITUATION D'APPLICATION ANTICIPÉE (tâche d'apprentissage)

Description de la situation # 2 :

Dans ce cours, nous expérimenterons les trois types de combat suivants, soit : la lutte belge, le combat de traversin et le combat de coq. Chaque équipe aura sa surface de combat pour porter un jugement critique sur leurs membres. Ils utiliseront les fiches d'équipes. Ils doivent aussi suivre les règles d'éthique, de jeu et de sécurité.

Matériels :
- Tapis bleus pour chaque équipe
- Traversins deux par surface de combat
- Ruban adhésif de couleur pour faire le cercle de combat

Organisation :

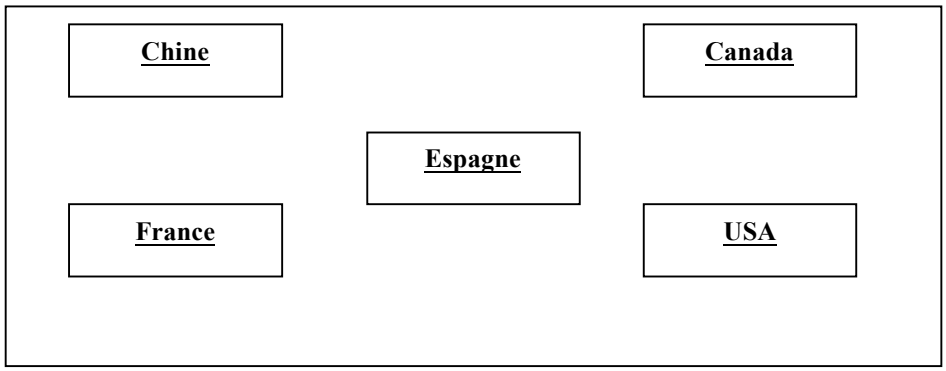


Description de la situation # 3 :

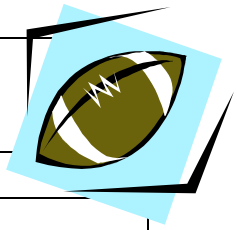
Dans ce cours, nous expérimenterons les trois types de combat suivants, soit : le combat de sumo, le combat de ballon lourd et le combat d'oreiller. Chaque équipe aura sa surface de combat pour porter un jugement critique sur leurs membres. Ils utiliseront les fiches d'équipes. Ils doivent aussi suivre les règles d'éthique, de jeu et de sécurité.

Matériels :
- Tapis bleus pour chaque équipe
- Traversins deux par surface de combat
- Ruban adhésif de couleur pour faire le cercle de combat
- Bancs suédois
- 2 ballons mousses chacun dans une taie d'oreiller

Organisation :



2E TEMPS PÉDAGOGIQUE
LA RÉALISATION



DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION FINALE

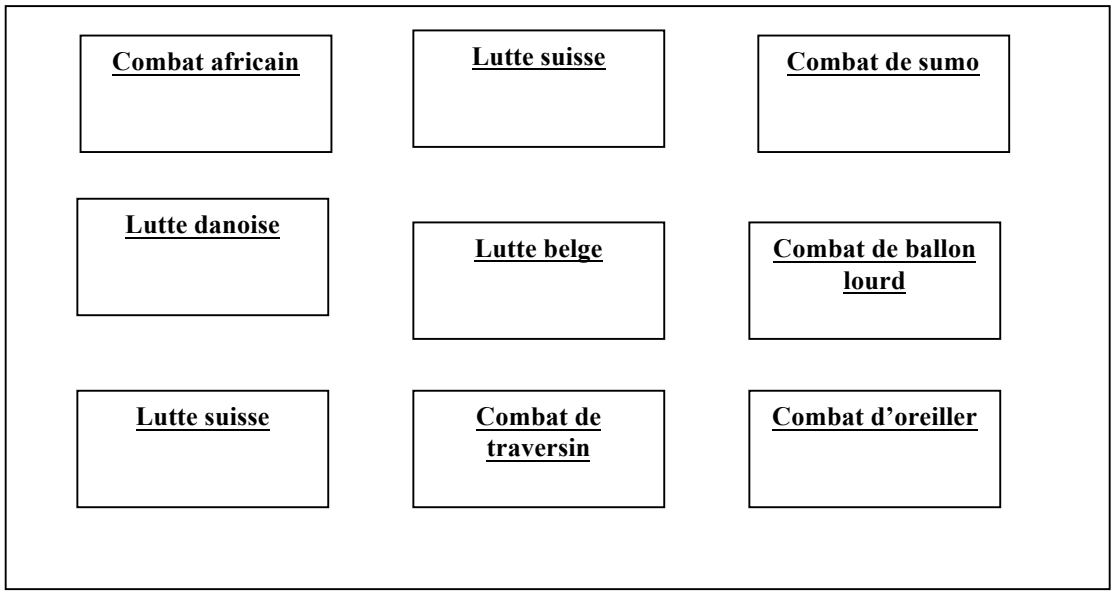
Pour cette section, on devrait retrouver :

Dans la situation finale, nous participeront au tournoi des combats royaux où les neuf types de combat suivants, soit : le combat africain, la lutte danoise, la lutte suisse la lutte belge, le combat de traversin, le combat de coq, le combat de sumo, le combat de ballon lourd et le combat d'oreiller. C'est ici que nous allons évaluer les jugements des équipes et le jugement de chaque élève avec la grille d'auto-évaluation. Les équipes vont choisir la stratégie de répartition de leurs membres. Les combattants iront sur la surface de combat selon le type de combat choisi. De plus, il s'assure que les élèves comprennent bien la procédure à suivre; soit un combat de 2 rondes d'une durée d'une minute. Il doit y avoir 1 arbitre et un chronométreur. Le combattant ou la combattante qui gagnera 2 rondes sur 3 dans chacun de ces types de combat, il ou elle aura remporté 3 points. Les combattants seront responsables de venir inscrire leurs points sur les feuilles de compilation. (voir en annexe) À la fin du tournoi, nous couronnerons les combattants des pays vainqueurs.

Matériels :

- Tapis bleus pour chaque équipe
- Traversins deux par surface de combat
- Ruban adhésif de couleur pour faire le cercle de combat
- Bancs suédois
- 2 ballons mousses chacun dans une taie d'oreiller

Organisation :



3E TEMPS PÉDAGOGIQUE

L'INTÉGRATION ET LE RÉINVESTISSEMENT

SYNTHÈSE DES APPRENTISSAGES RÉALISÉS <u>POUR CHAQUE SÉANCE</u>

À la fin de chaque séance, les élèves s'étireront pour expérimenter les étirements car la souplesse est essentielle pour ce type d'activité.

SÉANCE 1 à 3 :

- **Avez-vous déjà expérimenté ce type de combat?**
- **Est-ce que les règles de sécurité sont importantes pour ce type d'activité?**
- **Quel combat avez-vous trouvé le plus facile et le plus difficile?**
- **Quelle difficulté rencontrez-vous à exercer votre jugement?**
- **La sélection des combats est-elle facile?**

SÉANCE FINALE :

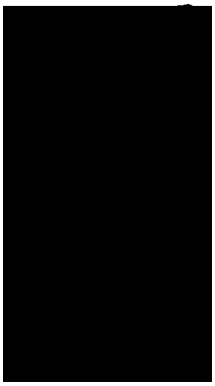
- **Quelles sont vos stratégies qui ont bien fonctionnées?**
- **Pouvez-vous réutiliser les apprentissages faites dans d'autres activités?**
- **Comment évaluez-vous votre jugement selon vos résultats et ceux de votre équipe?**

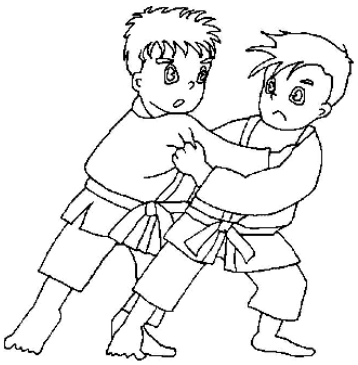
Degré de satisfaction :

- **Avez-vous aimé les activités?**
- **Qu'avez-vous le plus ou le moins, aimé?**

Règles de sécurité

- Le combat doit être fait dans un contexte de plaisir.
- Faites attention à vos articulations
- Il est interdit de s'agripper aux vêtements et aux matelas.
- Il est interdit de prendre l'opposant par la tête ou par le cou.
- Il faut enlever ses espadrilles.
- Un arbitre donne le signal de départ et celui de la fin. Il veille également à la sécurité.
- Lorsque tu déséquilibres ton opposant, tu dois maintenir le contact avec lui pour éviter qu'il fasse une chute brutale ou qu'il se blesse.
- Il ne faut pas blesser son adversaire; il faut seulement essayer de le mettre en déséquilibre.
- Il faut faire le salut (poignée de main) : en début de partie (pour signifier que l'on est animé d'une intention pure et que l'on respecte les autres) et à la fin d'une partie (pour remercier).





Le code d'éthique

[redacted]

LA POLITESSE,

C'EST LE RESPECT D'AUTRUI.

LE COURAGE,

C'EST FAIRE CE QUI EST JUSTE.

LA SINCÉRITÉ,

C'EST S'EXPRIMER SANS DÉGUISER SA PENSÉE.

L'HONNEUR,

C'EST ÊTRE FIDÈLE À LA PAROLE DONNÉE.

LA MODESTIE,

C'EST PARLER DE SOI-MÊME SANS ORGUEIL.

LE RESPECT,

C'EST LA BASE DE LA CONFIANCE.

LA MAÎTRISE DE SOI,

C'EST SAVOIR SE TAIRE QUAND LA COLÈRE MONTE.

L'AMITIÉ,

C'EST LE PLUS PUR DES SENTIMENTS DE L'ÊTRE HUMAIN.

ACTIONS OFFENSIVES

[redacted]

POUSSER

Travail à deux

- Départ en position quadrupédique.
- Tori et Uke ne doivent pas se lever.
- Tori doit **pousser** Uke hors du cercle.

Travail à trois

[redacted]

TIRER

Travail à deux

- Départ en position quadrupédique.
- Tori et Uke ne doivent pas se lever.
- Tori doit **TIRER** Uke hors du cercle.

Travail à trois

- L'observateur vérifie si Tori **TIRE effectivement** Uke.
- Éventuellement, il compte les points acquis (arbitre).

[redacted]

VISSER ET DÉVISSER

VISSER : Action de rotation provoquée par une tirade d'un côté et une poussée de l'autre en gardant l'opposant devant soi.

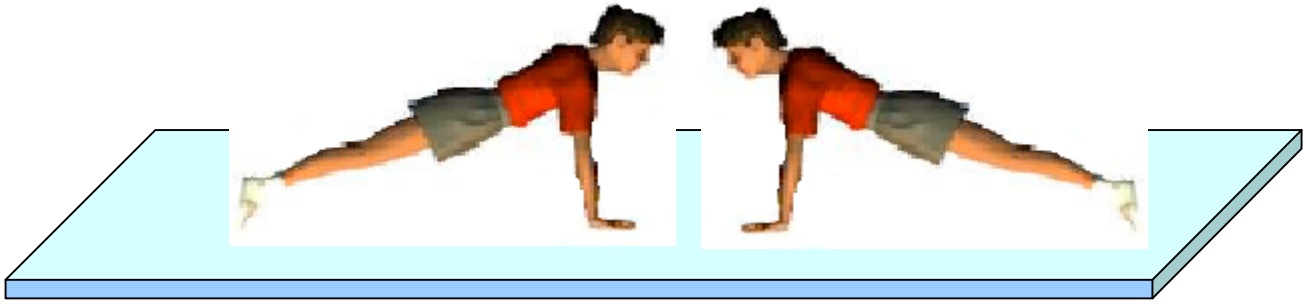
DÉVISSER : Même action que visser, mais en tentant d'amener l'autre derrière soi.

Tori : celui qui attaque.

Uke : celui qui subit l'attaque.

Combat #1

LUTTE AFRICAINE



En position pour faire des pompes, tu essaies de déséquilibrer ton opposant. Tu peux te déplacer mais tu dois conserver ton équilibre. Tu utilises tes mains pour tenter de déséquilibrer ton opposant. Tu dois toujours conserver trois appuis au sol. Le jeu se termine quand une partie de ton corps, autre que les mains et les pieds, touche le tapis.

LUTTE DANOISE

Combat #2

[redacted]

pposants sont debo[redacted]ois placer
rtie extérieure d'u[redacted]eure du
pied de celui de ton opposant tout en tenant le poignet de
pposant. Par exemple : pied droit contre pied droit, main droite
ent le poignet droit.

u se termine quand un appui quitte le sol.

LUTTE SUISSE

Combat #3

Il faut amener l'adversaire au sol, soit sur le dos ou assis. Le départ se fait à genoux. On n’a pas le droit de se lever sur nos pieds.

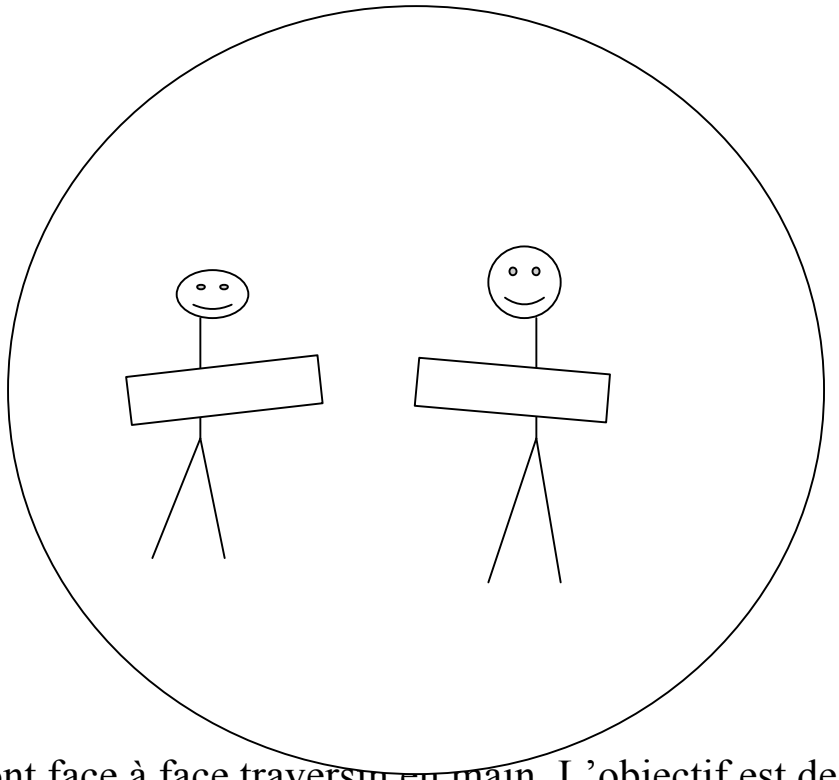
LUTTE BELGE

Combat #4

L’un des deux lutteurs est couché sur le ventre, les bras et les jambes écartés tandis que son adversaire cherche à le retourner. Le combattant qui veut retourner la personne doit rester à genoux.

Combat des traversins

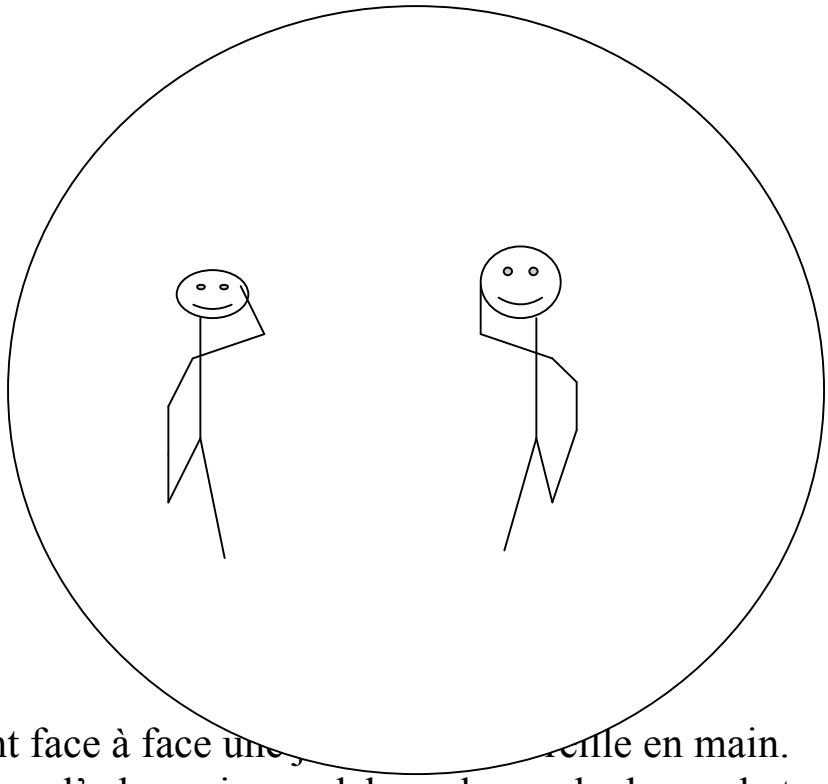
Combat #5



es deux lutteurs sont face à face traversin en main. L’objectif est de pousser l’adversaire en dehors du cercle de combat.

Combat de coq

Combat #6



es deux lutteurs sont face à face une j[illegible]eille en main.
'objectif est de pousser l'adversaire en dehors du cercle de combat.

ce à face, les lutteurs doivent sortir l'adversaire du cercle de combat.
Ils ne peuvent pas s'accrocher au vêtement de l'adversaire.

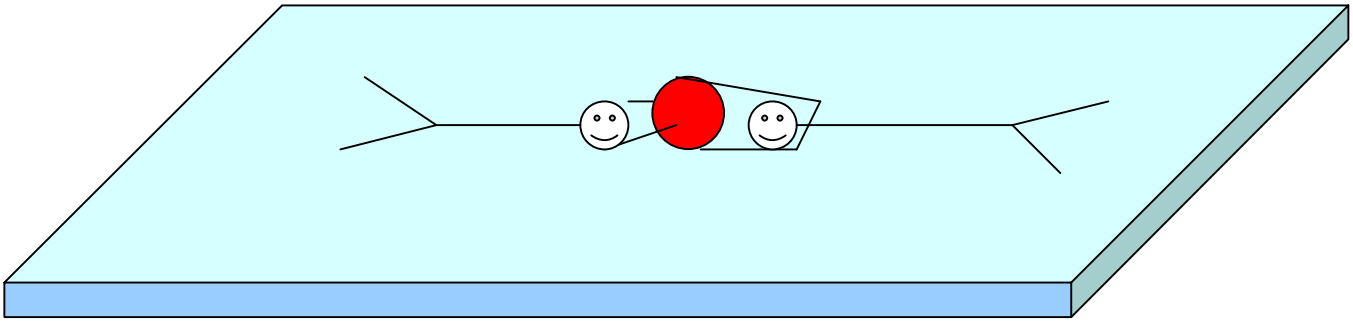
Combat Sumo

Combat #7

es deux lutteurs sont en position ventrale sur des matelas. Ils placent
urs mains sur le ballon. Au signal, le lutteur doit enlever le ballon à
l'autre.

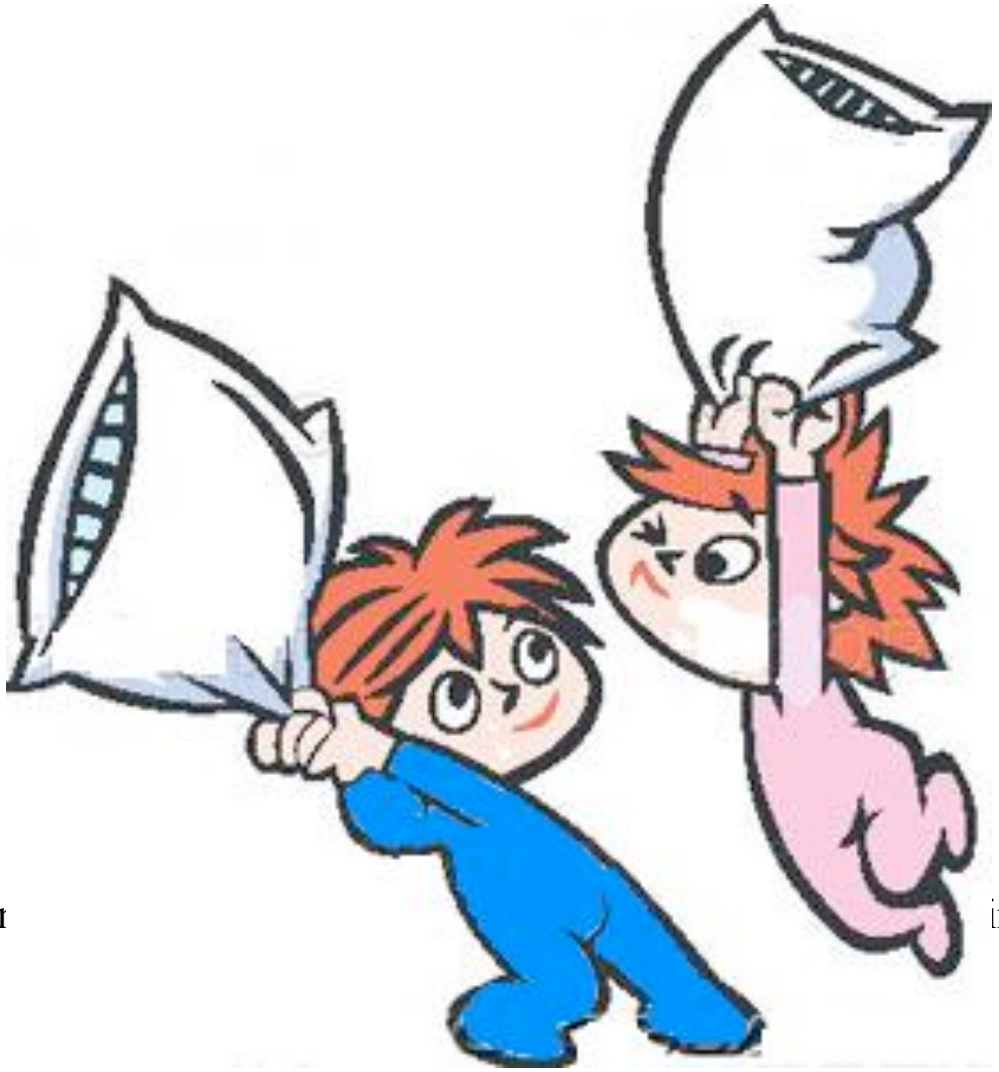
Combat du ballon lourd

Combat #8



Combat d’oreiller

Combat #9

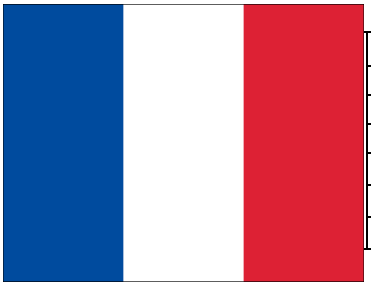


r un bar ire

Équipes groupe

Féminin

France



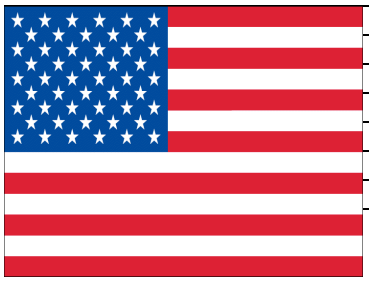
Boulanger, Amélie
Dansereau, Catherine
Lefebvre, Vanessa
Robidoux, Geneviève

Espagne

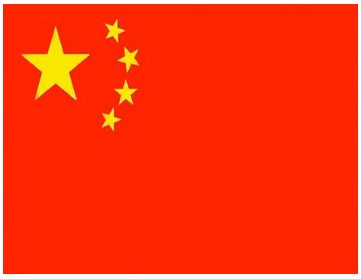
Boulanger, Maude
Gariépy, Valérie
Lafond, Josianne
Roberge, Valérie

Masculin

Dionne, Jean-François
Grenier, Guillaume
Melançon, Jean-François
Moisan, Tommy
Perreault, Jason
Rivest, Maxime



Descoteaux, Mathieu
Larouche, Frédéric
Letarte, Étienne
Morin, Tommy
Pellerin, Benoît
Richard, David
Sexton, Keith



Bazinet-Riopel, Pascal
Doyon, Pierre-Olivier
Grenier, Guillaume
Mallette, Dave
Mongrain, François
Prud'Homme, Marc-André

Plan d'action « combat » du tournoi des combats royaux
Grille d'auto-évaluation

Nom : _____ Groupe : _____ Pays : _____

Inscris-moi les Trois types de combat auxquelles tu vas participer durant le tournoi. Explique-moi les raisons pour lesquelles ton équipe t'a sélectionné pour ces combats.

Combat #1 : Type de combat : _____ Adversaire : _____

Qu'elle sera ta stratégie offensive et défensive pour ce combat ? Pourquoi as-tu choisi cette stratégie ?

Sur une échelle de 1 à 10, indique-moi ton niveau de réussite de ta stratégie : /10

As-tu remporté ton combat ? Oui ou Non

Combat #2 : Type de combat : _____ Adversaire : _____

Qu'elle sera ta stratégie offensive et défensive pour ce combat ? Pourquoi as-tu choisi cette stratégie ?

Sur une échelle de 1 à 10, indique-moi ton niveau de réussite de ta stratégie : /10

As-tu remporté ton combat ? Oui ou Non

Combat #3 : Type de combat : _____ Adversaire : _____

Qu'elle sera ta stratégie offensive et défensive pour ce combat ? Pourquoi as-tu choisi cette stratégie ?

Sur une échelle de 1 à 10, indique-moi ton niveau de réussite de ta stratégie : /10

As-tu remporté ton combat ? Oui ou Non

Question quiz : Dans quels autres activités pourrais-tu utiliser les stratégies que tu as apprises durant tes cours de combat ?

_____

_____

_____

_____

Fiche d'équipe des combats royaux

Date : _____ **Le pays : _____** **Niveau : 1ier 2ième 3ième 4ième 5ième secondaire**

Noms/Combats	Combat Africain	Lutte Danoise	Lutte Suisse	Lutte Belge	Combat de traversin	Combat de Coq	Combat Sumo	Combat de ballon lourd	Combat d'oreiller	Commentaire pour le choix de chaque membre :
Stratégies d'équipe :										
Les stratégies pour chaque combat:										

Réflexion sur vos résultats dans le tournoi :
Est-ce que vos stratégies ont fonctionné et pourquoi? (Donnez une explication par type de combat)

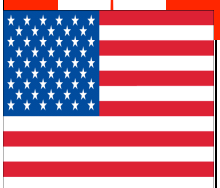
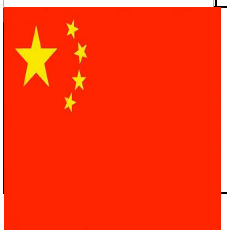
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Tournoi Féminin des combats royaux

Pays / Combat	Combat africain	Combat danois	Combat suisse	Combat belge	Combat traversin	Combat de coq

Pays / Combat	Combat sumo	Combat Ballon lourd	Combat d'oreiller

Tournoi Masculin des combats royaux

Pays / Combat	Combat africain	Combat danois	Combat suisse	Combat belge	Combat traversin	Combat de coq

Pays / Combat	Combat sumo	Combat Ballon lourd	Combat d'oreiller