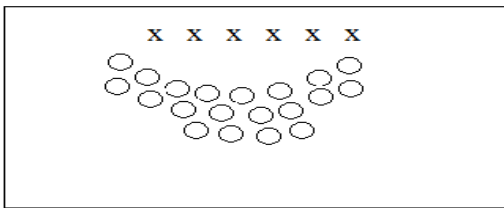


Plan de séance

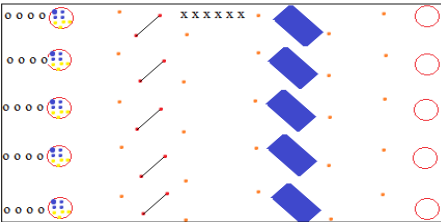
Les patates douces alias Frédérique Guilbert, Antoine Sauv -Dagenais, Camille Cosnard, Gabriel Migneault, Vanessa Rail-Bond et Marie-Andr e Bernier

I.  tape de pr paration

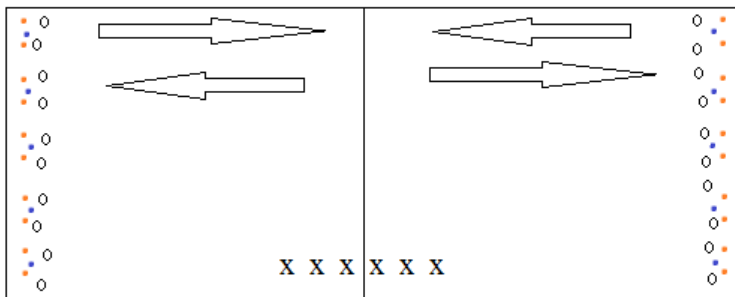
Dur�e : 1 min 30 sec	Accueil	*2 Coups de sifflet «Rangez le mat�riel et asseyez-vous en demi-lune devant moi» «Bonjour tout le monde! Bienvenue � ce merveilleux laboratoire d'�ducation motrice.»
	Sch�ma de la formation de classe	 <p style="text-align: right;">L�gende: X: Intervenants O: �l�ves</p>
	Objectif et d�roulement de la s�ance	L'objectif de la s�ance d'aujourd'hui consistera en la pratique du pas chass�. Nous exp�rimerons cet exercice en augmentant progressivement le degr� de difficult� � travers trois diff�rentes activit�s. <i>Tout au long de la s�ance...</i> 1 coup de sifflet ; (signifiera) l'arr�t temporaire du jeu et exigera votre �coute � la/les prochaine(s) consigne(s) 2 coups de sifflet ; (signifieront) l'arr�t complet du jeu et le retour au point de rassemblement en demi-lune

II.  tape de r alisation

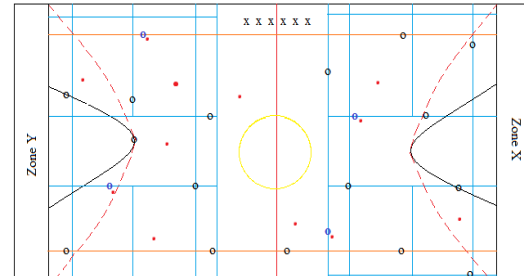
ACTIVIT  1 : Course aux patates

Dur�e : 7 minutes 30 secondes	Objectif : D�velopper et am�liorer le moyen de locomotion utilis� (le pas chass�) sous diff�rentes contraintes temporelles et spatiales comme la vitesse, la hauteur, les changements de direction et d'autres facteurs pluri sensoriels.	
	Mat�riel	Sch�ma de l'organisation du groupe
	<ul style="list-style-type: none"> - 35 plots - 5 matelas - 20 sacs de f�ves - 20 petits ballons mous - 10 cerceaux - 20 dossards - 20 c�nes oranges - 10 b�tons d'hockey 	 <p style="text-align: right;">L�gende: o : �l�ves o : Cerceaux � : Poches de f�ves � : Ballons mous � : C�nes - : B�tons de hockey ■ : Matelas � : Plots x : Intervenants</p>
	Consignes d'organisation	Premi�rement, je vais remettre � chacun d'entre vous des dossards de diff�rentes couleurs. Vous formerez alors 5 �quipes de 4 personnes. Chaque �quipe pourra ensuite s'asseoir devant un cerceau de leur choix et attendre le signal de d�part.
	Consignes de s�curit�	Attention aux collisions. Utiliser le bon couloir de sprint. Ouvrez l'�il aux obstacles.
	Description de la t�che	Le but de cette activit� consiste � faire progresser les patates d'un cerceau � l'autre le plus vite possible. � mon signal, chaque joueur devra se d�placer en pas chass� en transportant les patates du cerceau A jusqu'au cerceau B, situ� � l'autre extr�mit� du gymnase, en effectuant les changements de direction appropri�s et en franchissant les obstacles sur son parcours. Attention ; un joueur ne peut transporter plus qu'une patate � la fois. Afin d'�viter l'attente des autres joueurs, un joueur peut d�buter le parcours aussit�t qu'un joueur le pr�c�dant franchit la mi-parcours. D�s qu'un joueur aura effectu� le parcours au complet, il doit revenir en sprint dans le couloir situ� � la droite du parcours et recommencer le trajet, patate en main, tant et aussi longtemps qu'il reste des patates dans le cerceau A. D�MONSTRATION /Lorsque toutes les patates seront arriv�es au cerceau B, retournez les patates dans leur cerceau initial de la m�me fa�on. L'�quipe gagnante sera celle qui aura rapport� les patates dans leur panier initial le plus rapidement.
Variantes	<i>Trop facile</i> ; Augmenter la distance � parcourir. Ajouter des patates. Ajouter des obstacles dans le parcours (b�tons de hockey/matelas) <i>Trop difficile</i> ; Retirer les matelas et/ou les b�tons de hockey, obstacles du parcours. �viter les changements de direction. Diminuer le nombre de patates. Diminuer la distance � parcourir.	
Consigne de transition vers la prochaine activit�	*2 coups de sifflet «Rangez le mat�riel et rassemblez-vous devant moi en demi-lune.» «Attention, tout le monde doit �tre assis devant moi dans 5..4..3..2..1...»	

ACTIVITÉ 2 : Poches de patates

Durée : 7 minutes 30 secondes	Objectif : Développer et améliorer l'exécution du geste moteur de locomotion en y ajoutant une habileté de manipulation, le lancer.	
	Matériel - 10 ballons mous rouges - 20 plots	Schéma de l'organisation du groupe 
	Consignes d'organisation	Au signal, vous formerez des équipes de deux et vous irez vous placer devant un plot de chaque côté du gymnase. Chaque équipe aura plusieurs types de ballons.
	Consignes de sécurité	S'assurer d'avoir un contact visuel avec son coéquipier avant de lui faire une passe. Viser le bas du corps pour éviter les blessures à la tête.
	Description de la tâche	À mon signal, chaque équipe devra faire progresser le ballon du plot jusqu'au centre du gymnase par le biais de passes poitrines tout en se déplaçant sur le côté, en pas chassé. Une fois le ballon dans les mains, le joueur ne peut se déplacer. Il n'a d'autres choix que de faire une passe à son partenaire. L'activité prend fin dès que les joueurs ont effectué un aller-retour. DÉMONSTRATION
Variantes	<i>Trop facile</i> ; Augmenter la distance à parcourir. Augmenter la taille et le poids des ballons. Augmenter la vitesse. Varier le type de passes (passes lobées, passes avec la main non dominante) <i>Trop difficile</i> ; Diminuer la distance entre les deux joueurs. Diminuer la taille et le poids des ballons.	
Consigne de transition vers la prochaine activité		*2 coups de sifflet «Rangez le matériel, retirez vos dossards et rassemblez-vous devant moi en demi-lune.» «Attention, tout le monde doit être assis devant moi dans 5..4..3..2..1...»

ACTIVITÉ 3 : Patates et bandits

Durée : 7 minutes 30 secondes	Objectif : Développer et améliorer l'exécution du geste moteur de locomotion en y ajoutant des contraintes spatiales et temporelles ainsi qu'une habileté de manipulation et d'équilibre. Développer son sens de l'observation.	
	Matériel - 12 ballons mous rouges - 4 dossards	Schéma de l'organisation du groupe 
	Consignes d'organisation	Nous allons identifier trois bandits avec des dossards de couleur rouge. Tous les autres joueurs seront des fermiers. Une fois votre rôle attribué, vous pourrez alors prendre place sur les lignes permises du terrain et attendre le signal de départ.
	Consignes de sécurité	Viser le bas du corps pour éviter les blessures à la tête. / Attention aux collisions.
	Description de la tâche	Dans ce jeu, les fermiers devront déplacer leurs patates se trouvant dans la zone X pour aller dans la zone Y sans se faire toucher par un bandit. Cependant, les fermiers ne peuvent que se déplacer sur les lignes autorisées en pas chassé. Les changements de direction sont permis. Attention, un fermier ne peut transporter qu'une seule patate à la fois. Les bandits pourront se déplacer partout sur le terrain, en pas chassé, et tenter de toucher les fermiers avec les ballons. Cependant, les bandits ne peuvent se déplacer avec un ballon dans les mains, mais peuvent s'entraider et se faire des passes entre eux. Lorsqu'un bandit touche un fermier, le fermier est éliminé. Il doit alors s'asseoir à l'endroit où il a été touché et attendre l'aide d'un autre fermier. Pour revenir au jeu, un fermier doit venir délivrer le fermier éliminé en lui touchant la tête. Attention, un fermier éliminé bloque l'accès aux autres fermiers, c'est-à-dire qu'aucun autre fermier ne peut passer par-dessus le fermier éliminé. DÉMONSTRATION De plus, un joueur ne peut rester en position statique (s'immobiliser) pendant plus de trois secondes, donc tous les joueurs doivent être continuellement en mouvement.
Variantes	<i>Trop facile</i> ; Restreindre le nombre de lignes permises. Ajouter des bandits et/ou des ballons mous. <i>Trop difficile</i> ; Ajouter le nombre de lignes permises. Diminuer le nombre de bandits et/ou de ballons mous.	
Consigne de transition vers la prochaine activité		*2 coups de sifflet «Rangez le matériel et rassemblez-vous devant moi en demi-lune.» «Attention, tout le monde doit être assis devant moi dans 5..4..3..2..1...»

III. Étape d'intégration

Durée : 5 minutes	Je les incite à prendre conscience de ce qu'ils ont appris.	Quelles activités étaient plus faciles ? plus difficiles ? Qu'est-ce qui rendait la tâche plus difficile à l'activité numéro deux? À l'activité numéro trois? Quelles autres variantes auraient pu être utilisées pour complexifier la tâche ? simplifier la tâche ?
	Je les amène à faire des transferts avec d'autres activités et d'autres milieux. (En tant que futurs intervenants)	Dans quelles activités pourriez-vous intégrer les pas chassés? À quoi peut servir un pas chassé dans ces activités?