

Zone de sécurité scolaire



Déplacements en présence de distractions

Objectif du jeu :

Traverser le terrain de jeu (gymnase ou autre endroit désigné) sans se faire toucher par un ballon et sans entrer en collision avec les autres élèves.

Divisez la classe en deux équipes :

D'un côté, les élèves qui traversent le terrain et, de l'autre, ceux qui lancent les ballons.

Élèves qui se déplacent

Les élèves qui doivent traverser le terrain représentent les voitures et les piétons.

- Choisissez trois volontaires pour faire une démonstration.
- Les élèves partent d'un bout du terrain.
- Donnez le signal aux élèves de traverser le terrain d'un bout à l'autre.
- En marchant, ils doivent éviter les ballons qui roulent vers eux.
- Si un élève est touché par un ballon ou cogne un autre joueur, il se joint au groupe des lanceurs de ballons.
- La moitié des élèves traversent le terrain pendant que l'autre moitié fait rouler les ballons.

Élèves qui lancent les ballons.

Ces élèves représentent les dangers possibles qui se trouvent sur la route, comme les passages pour piétons, les cyclistes et les animaux qui traversent la rue.

- Les élèves lanceurs s'installent sur les côtés du terrain.
- Remettez un ballon à chaque élève.
- Les élèves doivent faire rouler leur ballon en tentant de toucher leurs camarades qui traversent le terrain de jeu.
- Avant de lancer leur ballon, les élèves doivent lancer un avertissement verbal ou non verbal, par exemple en nommant l'élève qu'ils visent ou en faisant un signal avec les bras.
- Après avoir fait rouler son ballon, l'élève doit le récupérer.

Pour encourager les élèves à réfléchir aux différentes distractions qu'ils rencontrent lorsqu'ils se déplacent, le jeu doit se répéter trois fois.

La première fois, les élèves qui traversent le terrain le font sans distraction, pour faire l'expérience de conditions idéales pour se déplacer.

La deuxième fois, ces mêmes élèves auront un handicap auditif – ils devront écouter de la musique, ou l'enseignant fera jouer de la musique très forte pour simuler une situation de déplacement avec distractions auditives, par exemple la conduite d'un véhicule avec de la musique à fort volume.

La troisième fois, les élèves traversant le terrain de jeu auront un handicap visuel – ils devront avoir les yeux bandés pour simuler les distractions visuelles possibles lors d'un déplacement, par exemple les textos au volant.

Note pour l'enseignant :

La sécurité des élèves doit primer. Vous pouvez choisir de définir des règles de sécurité avant et pendant le jeu si nécessaire.

8e année

Rubrique

Nom :

Critères	niveau 4	niveau 3	niveau 2	niveau 1
Développement d'idées	<ul style="list-style-type: none"> Idées bien développées; propose de nouvelles idées et stimule la discussion 	<ul style="list-style-type: none"> Idées en développement; stimule parfois la discussion 	<ul style="list-style-type: none"> Idées mal développées qui n'ajoutent rien à la discussion 	<ul style="list-style-type: none"> Les réponses sont inintelligibles ou absentes
Pensée critique	<ul style="list-style-type: none"> Les pensées sont caractérisées par une clarté d'argument, une profondeur de compréhension des questions théoriques, une originalité du traitement et une pertinence, les arguments sont bien appuyés. 	<ul style="list-style-type: none"> Les pensées tendent à se préoccuper des questions périphériques. Généralement précises, mais pourraient être améliorées avec un peu plus d'analyse et de pensée imaginative. A tendance à réciter des faits plutôt que de se préoccuper des questions. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensée critique et utilisation de la pensée mal développées 	<ul style="list-style-type: none"> Ne contribue pas à la discussion