

Série d'affiches ACpJ – Movement Skills Manitoba

Félicitations pour l'achat de la série d'affiches Apprendre et Comprendre par le Jeu. Ce module d'affiches est conçu pour aider les éducateurs physiques à mettre en œuvre une programmation solide dans le domaine des jeux d'enseignement pour la compréhension. Cette série est divisée en 4 catégories principales de AcpJ :

1. Jeux de cible (affiches rouges)
2. Jeux de filet / mur (affiches bleues)
3. Jeux de territoire (affiches vertes)
4. Jeux de frapper / saisir (affiches jaunes)

Chaque catégorie d'affiches est divisée en questions offensives et défensives. Le paquet comprend :

- 2 questions offensives de chaque catégorie
- 2 questions défensives de chaque catégorie
- 8 affiches vierges (2 de chaque catégorie)
- Séries de questions supplémentaires pour chaque catégorie

Les affiches vierges

Chaque affiche vierge a été plastifiée afin que l'enseignant puisse choisir facilement une question complémentaire sur laquelle se concentrer. Tout ce que vous avez à faire est de choisir une question supplémentaire dans la liste que nous avons fournie ou de créer la vôtre, et d'utiliser un marqueur effaçable à sec pour l'écrire sur l'affiche plastifiée. Cela permettra à l'enseignant d'adapter votre unité ACpJ aux besoins de vos élèves.

Impliquez vos élèves

Laissez vos élèves s'approprier leur apprentissage en leur permettant de décider des questions tactiques pour les affiches vierges.

Jeux de filet / mur

Questions offensives

1. Où se trouvent les espaces ouverts sur le terrain de mon adversaire?
2. De quelle façon puis-je envoyer un objet afin de rendre la tâche plus difficile pour mon adversaire?

Questions défensives

1. Où dois-je me placer pour couvrir la plus grande surface sur le terrain?
2. Quels indices provenant du positionnement de mon adversaire puis-je utiliser pour anticiper sa prochaine action?

Questions supplémentaires

1. Comment puis-je attraper un objet pour le lancer sur le terrain de mon adversaire?
2. Comment puis-je faire sortir mon adversaire de sa position?
3. Comment puis-je utiliser la stratégie de tromperie pour marquer des points?
4. Quels sont les indices donnés par mon adversaire qui peuvent m'aider à anticiper le prochain coup?
5. Est-ce que le fait d'utiliser plus de force m'aide à marquer plus de buts?
6. À quels endroits devrais-je cibler mes attaques?
7. Qu'ai-je fait pour changer la direction ou la façon de lancer un objet?
8. Où est-ce que je place l'objet de telle sorte pour marquer le plus de points?
9. Que puis-je faire de différent pour faire déplacer mon adversaire de sa position?
10. Quel moyen de frapper (ex. par-dessus l'épaule, par-dessous l'épaule, etc.) est le plus efficace pour marquer des points?
11. De quelle façon dois-je me déplacer à l'objet pour faire un retour rapide?
12. Qu'est-ce qu'une position de départ?
13. Décris une bonne position de départ.
14. Est-ce que je démontre une position de départ?
15. Pourquoi est-ce important de revenir à la position de départ après avoir marqué un point?
16. Pourquoi est-ce important d'être en position de départ?
17. Comment puis-je communiquer avec mes coéquipiers?
18. Pourquoi est-ce que je communique des indices à mes coéquipiers (ex. court, long)?
19. Qu'est-ce que je communique à mes coéquipiers (ex. indication que j'ai l'objet)?
20. Comment les conditions météorologiques peuvent-elles affecter mes choix lorsque je joue à l'extérieur?

Jeux de cible

Questions offensives

1. Je pense à quoi lorsque je décide de lancer un objet?
2. Où dois-je viser et pourquoi?

Questions défensives

1. Que dois-je anticiper sur le prochain tir de mon adversaire?
2. Qu'est-ce que je prévois la prochaine action de mon adversaire?

Questions supplémentaires

1. À quoi je pense lorsque je me prépare à lancer un objet pour atteindre une cible spécifique?
2. Où dois-je regarder lorsque je lance un objet vers une cible?
3. Pourquoi est-ce important de penser à la force à laquelle je planifie envoyer l'objet?
4. Comment puis-je utiliser les résultats du dernier lancer pour m'aider pour le prochain?
5. Pourquoi est-ce important d'être en position d'équilibre lorsqu'on relâche l'objet pour le lancer?
6. Pourquoi essayer d'atteindre la cible n'est pas toujours la meilleure option (ou meilleur choix) lorsqu'il y a d'autres objets en cause?
7. Pourquoi devrais-je choisir de déplacer la cible à l'aide de mon lancer?
8. Pourquoi devrais-je envoyer l'objet à un endroit qui assurerait un passage libre vers la cible?
9. Pourquoi devrais-je discuter avec mes coéquipiers avant de faire un lancer?
10. Comment les conditions météorologiques peuvent-elles affecter un lancer lorsque le jeu se passe à l'extérieur?
11. Comment les conditions météorologiques peuvent-elles affecter mon envoi de l'objet quand le jeu se passe à l'extérieur?
12. Comment puis-je planifier un lancer d'objet lorsque la cible change constamment de place?
13. Comment dois-je ajuster mon lancer pour atteindre la cible?
14. Comment puis-je utiliser différents angles pour atteindre la cible?
15. Comment la distance qui sépare la cible peut influencer l'endroit où je vais envoyer mon lancer?
16. Comment le fait de compter des points peut influencer mes choix de cibles à atteindre?
17. Comment le pointage peut affecter mes décisions?
18. Comment puis-je communiquer avec mes coéquipiers?
19. Pourquoi est-ce que je communique des indices à mes coéquipiers (ex. lancer court ou un lancer long)?

20. Qu'est-ce que je communique à mes coéquipiers (ex. appeler pour l'objet)?

Jeux de territoire

Questions offensives

1. Devrais-je effectuer une passe, un lancer ou me déplacer avec l'objet?

2. Comment puis-je appuyer l'un de mes coéquipiers qui est en possession de l'objet?

Questions défensives

1. De quelle façon puis-je défendre mon "check" lorsqu'il est en possession de l'objet?
2. De quelle façon puis-je défendre mon "check" lorsqu'il n'est pas en possession de l'objet?

Questions supplémentaires

1. Quand dois-je faire la transition entre l'offense et la défense?
2. Quelle est la première chose à laquelle je vais penser lorsque mes coéquipiers gagnent ou perdent la possession d'un objet?
3. Lorsque mon "check" passe la balle, de quelle façon puis-je rendre difficile pour mon adversaire d'attraper la passe?
4. Où dois-je aller après avoir effectué la passe d'un objet? Pourquoi?
5. Que dois-je faire pour intercepter ou gagner la possession d'un objet?
6. Comment puis-je aider la personne qui est en possession de l'objet à me faire un lancer plus facilement?
7. Comment puis-je savoir si notre équipe joue en offense ou défense?
8. Qu'est-ce qu'un espace ouvert et combien de temps puis-je y rester?
9. À quelle distance dois-je me situer par rapport à mon « check »?
10. Pourquoi dois-je rester entre mon "check" et le but?
11. À quel moment puis-je laisser mon "check"?
12. Pourquoi mon coéquipier ne me passe-t-il pas?
13. Comment puis-je m'enfuir de mon "check"?
14. Comment puis-je créer plus d'espace pour recevoir des passes?
15. Comment puis-je démontrer à mon équipe que je suis prêt à recevoir une passe?
16. Quand cela vaut la peine de risquer une longue passe?
17. Comment puis-je utiliser mon corps pour protéger l'objet?
18. Comment puis-je communiquer avec mes coéquipiers?
19. Pourquoi est-ce que je communique des indices à mes coéquipiers (ex. lancer court ou un lancer long)?
20. Qu'est-ce que je communique à mes coéquipiers (ex. appeler pour l'objet, etc.)?

Jeux de frappe / saisir

Questions offensives

1. Comment puis-je décider où frapper la balle?
2. Comment puis-je décider à quel moment il est sécuritaire d'avancer?

Questions défensives

1. Comment puis-je travailler avec mes coéquipiers afin de couvrir le plus de surface possible?
2. Comment puis-je décider où lancer la balle?

Questions supplémentaires

1. Comment la communication avec mes coéquipiers peut-elle améliorer mes chances de compter des points ou bien prévenir mes adversaires de le faire?
2. Comment dois-je décider si je vais lancer la balle ou toucher le coureur?
3. De quelles façons puis-je frapper la balle pour rendre la tâche plus difficile pour mon adversaire de l'attraper?
4. Comment puis-je couvrir le plus de surface possible sur le terrain?
5. Quel est le meilleur parcours à effectuer pour se rendre le plus rapidement à un but?
6. Lorsque j'effectue le parcours vers un but, quel pied devrais-je utiliser pour y toucher?
7. Que dois-je faire durant le jeu pour couvrir la surface sur le terrain?
8. Comment mon équipe travaille-t-elle en collaboration pour couvrir l'espace sur le terrain?
9. Comment puis-je arriver au premier but le plus rapidement possible (ex. deux courts lancers ou bien un long lancer)?
10. Que fais-je pour aider mon équipe à compter plus de points?
11. Que devons-nous comme équipe pour compter plus de points?
12. Que devons-nous faire comme équipe pour éviter d'être retiré?
13. Que dois-je faire pour indiquer à mon équipe que je suis prêt à recevoir une passe?
14. Comment puis-je anticiper où l'équipe offensive va lancer la balle?
15. Que dois-je faire de différent la prochaine fois pour avoir plus de succès?
16. Est-ce aussi important de frapper la balle le plus fort possible que de rechercher des espaces ouverts?
17. Comment puis-je faire une feinte pour cacher à mon adversaire l'endroit où je vais frapper la balle?
18. Comment puis-je décider entre courir au prochain but ou rester sur place?
19. Lorsque j'effectue mon parcours vers un but, pourquoi est-ce important de savoir où est la balle?

20. Que devons-nous faire comme équipe pour arrêter le frapper de marquer des points?
21. Comment est-ce que mon équipe décide qui cherche la balle quand nous jouons à la défense?
22. Que dois-je faire lorsque je n'ai pas la balle?